

LilyPond

El gravador de música

Manual d'aprenentatge

L'equip de desenvolupadors del LilyPond

Aquest fitxer ofereix una introducció al programa LilyPond versió 2.19.26.

Per a més informació sobre la forma en la qual aquest manual es relaciona amb la resta de la documentació, o per llegir aquest manual en altres formats, consulteu Secció “Manuals” in *Informació general*.

Si us falta algun manual, trobareu tota la documentació a <http://www.lilypond.org/>.

Copyright © 1999–2015 pels autors.

La traducció de la següent nota de copyright s'ofereix com a cortesia per a les persones de parla no anglesa, però únicament la nota en anglès té validesa legal.

The translation of the following copyright notice is provided for courtesy to non-English speakers, but only the notice in English legally counts.

S'atorga permís per copiar, distribuir i/o modificar aquest document sota els termes de la Llicència de Documentació Lliure de GNU, versió 1.1 o qualsevol posterior publicada per la Free Software Foundation; sense cap de les seccions invariants. S'inclou una còpia d'aquesta llicència dins de la secció titulada “Llicència de Documentació Lliure de GNU”.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections. A copy of the license is included in the section entitled “GNU Free Documentation License”.

Per a la versió del LilyPond 2.19.26

Índex General

1	Tutorial	1
1.1	Compilació d'un fitxer	1
1.1.1	Esriptura del codi d'entrada	1
	Generació del resultat	1
1.1.2	MacOS X	2
1.1.3	Windows	6
1.1.4	Línia d'ordres	11
1.2	Com escriure fitxers d'entrada	12
1.2.1	Notació senzilla	12
	Altures	12
	Duracions (valors rítmics)	14
	Silencis	15
	Indicació de compàs	15
	Indicacions de tempo	15
	Clau	16
	Tot a l'hora	16
1.2.2	Treball sobre els fitxers d'entrada	16
1.3	Gestió dels errors	18
1.3.1	Consells generals de solució de problemes	18
1.3.2	Alguns errors comuns	18
1.4	Com llegir els manuals	18
1.4.1	Material omès	18
1.4.2	Exemples amb enllaç	18
1.4.3	Panoràmica dels manuals	19
2	Notació corrent	20
2.1	Notació en un sol pentagrama	20
2.1.1	Línies divisòries i comprovacions de compàs	20
	Línies divisòries	20
	Comprovacions de compàs	20
2.1.2	Alteracions accidentals i armadures	20
	Alteracions accidentals	21
	Armadures	21
	Advertiment: armadures i altures	21
2.1.3	Lligadures d'unió i d'expressió	22
	Lligadures d'unió	22
	Lligadures d'expressió	22
	Lligadures de fraseig	23
	Advertiments: lligadures d'expressió en front a lligadures d'unió	23
2.1.4	Articulacions i matisos dinàmics	23
	Articulacions	23
	Indicacions de digitació	24
	Matisos dinàmics	24
2.1.5	Addició de text	25
2.1.6	Barres automàtiques i manuals	25
2.1.7	Instruccions rítmiques avançades	26
	Compàs parcial	26
	Grups especials	26

Notes d'adorn	26
2.2 Diverses notes a la vegada	27
2.2.1 Explicació de les expressions musicals	27
Analogia: expressions matemàtiques	27
Expressions musicals simultànies: diversos pentagrames	28
Expressions musicals simultànies: un sol pentagrama	28
2.2.2 Diversos pentagrames	29
2.2.3 Grups de pentagrames	30
2.2.4 Combinar notes per formar acords	30
2.2.5 Polifonia a un sol pentagrama	31
2.3 Cançons	31
2.3.1 Elaborar cançons senzilles	31
2.3.2 Alineació de la lletra a una melodia	32
2.3.3 Lletra en diversos pentagrames	35
2.4 Retocs finals	36
2.4.1 Organitzar les peces mitjançant variables	36
2.4.2 Afegir títols	38
2.4.3 Noms de nota absoluts	38
2.4.4 Més enllà del tutorial	40
3 Conceptes fonamentals	41
3.1 Com funcionen els fitxers d'entrada del LilyPond	41
3.1.1 Introducció a l'estructura dels fitxers del LilyPond	41
3.1.2 La partitura és una (única) expressió musical composta	43
3.1.3 Niuat d'expressions musicals	46
3.1.4 Quant a la impossibilitat de niuar claudàtors i lligadures	47
3.2 Les veus contenen música	48
3.2.1 Sento veus	48
3.2.2 Veus explícites	53
3.2.3 Veus i música vocal	56
3.3 Contextos i gravadors	59
3.3.1 Explicació dels contextos	59
3.3.2 Creació de contextos	60
3.3.3 Explicació dels gravadors	62
3.3.4 Modificar les propietats dels contextos	63
3.3.5 Afegir i eliminar gravadors	68
3.4 Extensió de les plantilles	71
3.4.1 Soprano i violoncel	71
3.4.2 Partitura vocal a quatre veus SATB	74
3.4.3 Crear una partitura partint de zero	79
3.4.4 Estalvi de tecleig mitjançant variables i funcions	85
3.4.5 Partitures i partícels	87
4 Ajustament de la sortida	89
4.1 Elements de l'ajustament	89
4.1.1 Introducció a l'ajustament	89
4.1.2 Objectes i interfícies	89
4.1.3 Convencions de noms d'objectes i propietats	90
4.1.4 Mètodes d'ajustament	90
L'ordre <code>\override</code>	90
L'ordre <code>\revert</code>	91
El prefix <code>\once</code>	92
L'ordre <code>\overrideProperty</code>	92

L'ordre <code>\tweak</code>	92
4.2 Manual de referència de funcionament intern.....	95
4.2.1 Propietats dels objectes de presentació.....	95
4.2.2 Propietats de les interfícies	99
4.2.3 Tipus de propietats.....	100
4.3 Aparença dels objectes	101
4.3.1 Visibilitat i color dels objectes.....	101
La propietat <code>stencil</code> (segell).....	101
La propietat <code>break-visibility</code> (visibilitat en els salts)	103
La propietat <code>transparent</code>	103
La propietat <code>color</code>	104
4.3.2 Mida dels objectes.....	106
4.3.3 Longitud i gruix dels objectes.....	110
4.4 Col·locació dels objectes.....	111
4.4.1 Comportament automàtic	111
4.4.2 Objectes interiors al pentagrama.....	112
La propietat <code>direction</code> (direcció).....	112
Digitacions.....	113
4.4.3 Objectes fora del pentagrama.....	115
La propietat <code>outside-staff-priority</code> (prioritat fora del pentagrama)	116
L'ordre <code>\textLengthOn</code>	119
Posicionament dels matisos dinàmics	120
Escalat d'un objecte gràfic (grob).....	120
4.5 Espaiat vertical	121
4.6 Col·lisions d'objectes	125
4.6.1 Moviment d'objectes	125
4.6.2 Arreglar notació amb superposicions.....	128
La propietat <code>padding</code> (farciment).....	129
La propietat <code>right-padding</code> (farciment per la dreta)	129
La propietat <code>staff-padding</code> (farciment de pentagrama).....	130
La propietat <code>self-alignment-X</code> (auto-alineació en X)	130
La propietat <code>staff-position</code> (posició al pentagrama).....	130
La propietat <code>extra-offset</code> (desplaçament addicional).....	131
La propietat <code>positions</code> (posicions).....	131
La propietat <code>force-hshift</code> (forçament del desplaçament horitzontal)	133
4.6.3 Exemples reals de música.....	134
4.7 Ajustaments addicionals.....	141
4.7.1 Altres aplicacions dels ajustaments	141
Unió de notes entre veus diferents	141
Simulació d'un calderó al MIDI.....	143
4.7.2 Ús de variables per als ajustaments de disposició.....	144
4.7.3 Fulls d'estil.....	145
4.7.4 Altres fonts d'informació	149
4.7.5 Ajustaments avançats amb l'Scheme	150

Annex A	Plantilles	152
A.1	Plantilles de pentagrama únic	152
A.1.1	Sols notes	152
A.1.2	Notes i lletra	152
A.1.3	Notes i acords	153
A.1.4	Notes, lletra i acords	153
A.2	Plantilles de piano	154
A.2.1	Piano sol	154
A.2.2	Piano i melodia amb lletra	155
A.2.3	Piano amb lletra centrada	156
A.3	Plantilles de quartet de corda	157
A.3.1	Quartet de corda simple	157
A.3.2	Particel·les de quartet de corda	158
A.4	Plantilles de conjunts vocals	161
A.4.1	Partitura vocal SATB	161
A.4.2	Partitura vocal SATB i reducció per a piano automàtica	163
A.4.3	SATB amb contextos alineats	165
A.4.4	SATB sobre quatre pentagrames	166
A.4.5	Estrofes a sol y tornada a dues veus	168
A.4.6	Melodies d'himnes	170
A.4.7	Salms	172
A.5	Plantilles orquestrals	175
A.5.1	Orquestra, cor i piano	175
A.6	Plantilles per a notació antiga	178
A.6.1	Transcripció de música mensural	178
A.6.2	Plantilla per a transcripció de cant gregorià	183
A.7	Altres plantilles	184
A.7.1	Combo de jazz	184
Annex B	GNU Free Documentation License	191
Annex C	Índex del LilyPond	198

1 Tutorial

Aquest capítol ofereix una introducció bàsica al treball amb el Lilypond.

1.1 Compilació d'un fitxer

Aquesta secció presenta el concepte de “compilació”: el processament dels documents d'entrada del LilyPond (escrits per vos mateix) per produir fitxers de sortida.

1.1.1 Escriptura del codi d'entrada

“Compilació” és una paraula que significa processar un text d'entrada en format del LilyPond per produir un fitxer que es pot imprimir i (de manera opcional) un fitxer MIDI que es pot reproduir. El primer exemple mostra l'aspecte d'un senzill fitxer de text d'entrada.

Aquest exemple mostra un fitxer d'entrada senzill:

```
\version "2.19.26"
{
  c' e' g' e'
}
```

El resultat té aquest aspecte:



Nota: la música i la lletra escrita al codi d'entrada del Lilypond ha d'anar sempre entre **{ claudàtors }**. Els claudàtors haurien també d'estar rodejats per espais a no ser que es trobin al principi o al final d'una línia, per evitar ambigüitats. És possible que s'ometen en alguns exemples del manual actual, però eviteu d'ometre-les a la vostra pròpia música! Per veure més informació sobre la presentació dels exemples del manual, consulteu Secció 1.4 [Com llegir els manuals], pàgina 18.

A més, l'entrada del Lilypond és **sensible a les majúscules**. ‘{ c d e }’ és una entrada vàlida; ‘{ C D E }’ produeix un missatge d'error.

Generació del resultat

El mètode per produir un resultat imprès depèn del nostre sistema operatiu i del programa o programes que utilitzem.

- Secció 1.1.2 [MacOS X], pàgina 2 Secció 1.1.2 [MacOS X], pàgina 2 (gràfic)
- Secció 1.1.3 [Windows], pàgina 6 Secció 1.1.3 [Windows], pàgina 6 (gràfic)
- Secció 1.1.4 [Línia d'ordres], pàgina 11 Secció 1.1.4 [Línia d'ordres], pàgina 11 (consola)

Hi ha diversos altres editors de text amb un suport específic a l'edició de text del LilyPond. Per veure més informació, consulteu Secció “Entorns millorats” in *Informació general*.

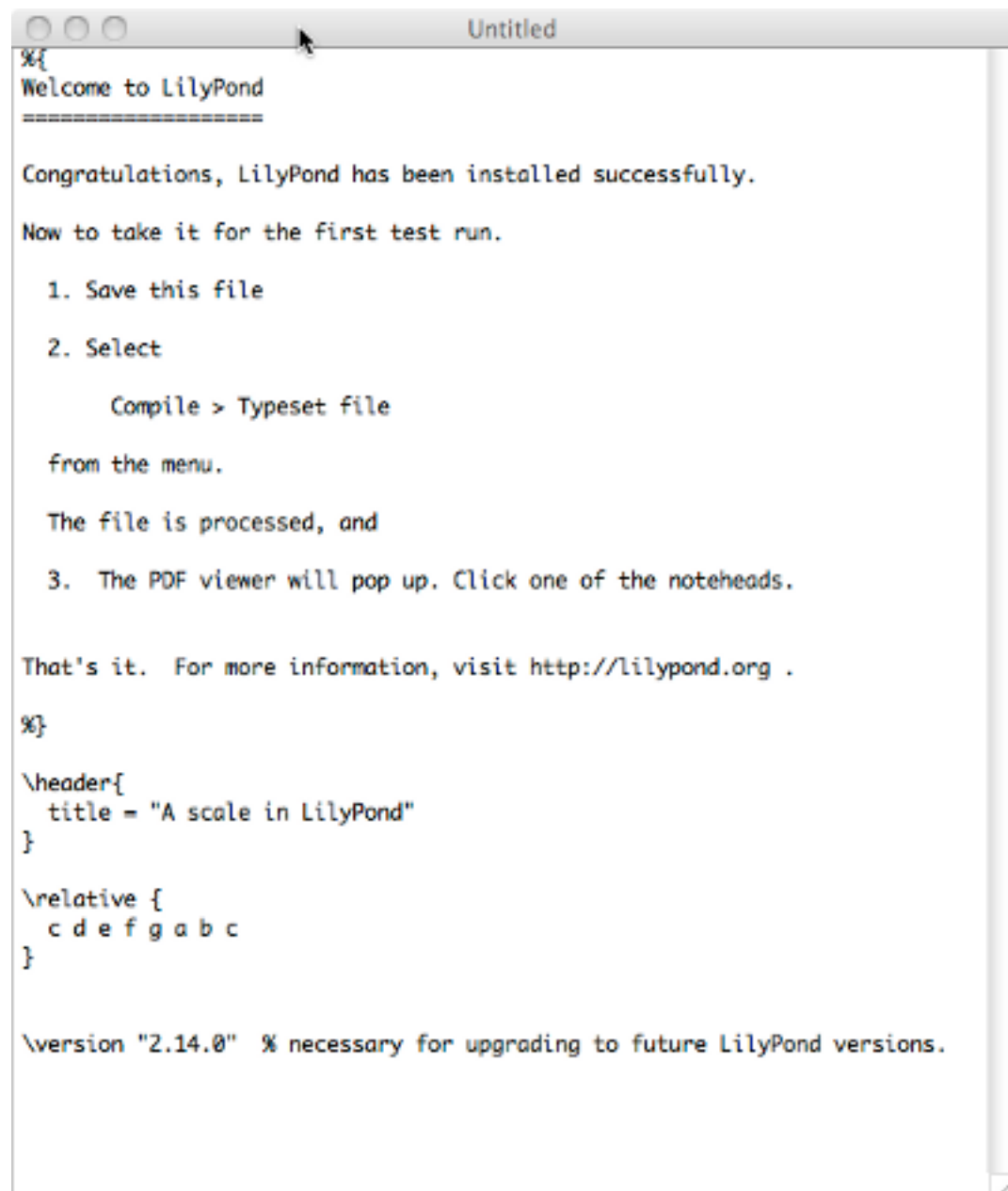
Nota: El primer cop que executeu el LilyPond, trigarà un minut o dos perquè totes les tipografies del sistema han de ser analitzades prèviament. Després d'això, el LilyPond serà molt més ràpid!

1.1.2 MacOS X

Nota: These instructions assume that you are using the LilyPond application. If you are using any of the programs described in Secció “Easier editing” in *Informació general*, consult the documentation for those programs should you have any problems.

Step 1. Create your .ly file

Double click the LilyPond.app, an example file will open.



```
%{
Welcome to LilyPond
=====

Congratulations, LilyPond has been installed successfully.

Now to take it for the first test run.

  1. Save this file

  2. Select

      Compile > Typeset file

  from the menu.

  The file is processed, and

  3. The PDF viewer will pop up. Click one of the noteheads.

That's it. For more information, visit http://lilypond.org .

%}

\header{
  title = "A scale in LilyPond"
}

\relative {
  c d e f g a b c
}

\version "2.14.0" % necessary for upgrading to future LilyPond versions.
```

From the menus along the top left of your screen, select **File > Save**.



Choose a name for your file, for example `test.ly`.



Step 2. Compile (with LilyPad)

From the same menus, select **Compile > Typeset**.



A new window will open showing a progress log of the compilation of the file you have just saved.



Step 3. View output

Once the compilation has finished, a PDF file will be created with the same name as the original file and will be automatically opened in the default PDF viewer and displayed on your screen.



Other commands

To create new files for LilyPond, begin by selecting **File > New**



or **File > Open** to open and edit existing files you have saved previously.



You must save any new edits you make to your file before you **Compile > Typeset** and if the PDF file is not displayed check the window with the progress log for any errors.

If you are not using the default Preview PDF viewer that comes with the Mac Operating system and you have the PDF file generated from a previous compilation open, then any further compilations may fail to generate an update PDF until you close the original.

1.1.3 Windows

Nota: These instructions assume that you are using the built-in LilyPad editor. If you are using any of the programs described in Secció “Easier editing” in *Informació general*, consult the documentation for those programs should you have any problems.

Step 1. Create your .ly file

Double-click the LilyPond icon on your desktop and an example file will open.



From the menus that appear along the top of the example file, select **File > Save as**. Do not use the **File > Save** for the example file as this will not work until you have given it a valid LilyPond file name.



Choose a name for your file, for example `test.ly`.



Step 2. Compile

To turn your LilyPond file into a music score, you need to compile it. This can be done a number of ways – using drag and drop, with right-click, double-clicking or using the command line (a DOS box). We'll look at the first three to start with.

1. Drag-and-drop the file directly onto the LilyPond icon on the desktop.



Not much will seem to happen, but after a short while, you should see two new files on your desktop – `test.log` and `test.pdf`.

2. Right-click on the file and from the pop-up context menu and choose **Generate PDF**.



3. Or simply double-click the `test.ly`.

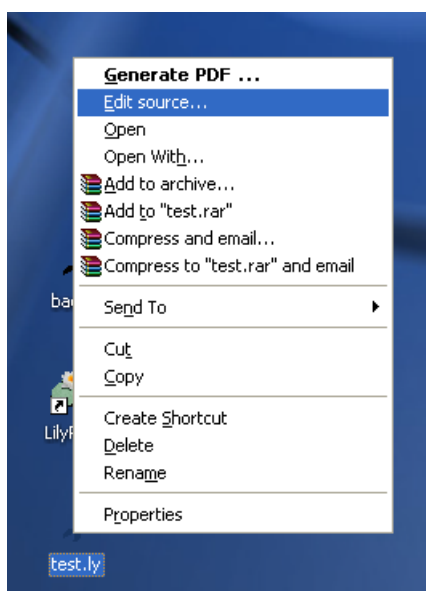
Step 3. View output

`test.pdf` contains the engraved `test.ly` file. Double-click it and it should open in your PDF viewer:



Other commands

To create a new file, begin by selecting **File > New** from within any previously created file or **File > Open** to open and edit any files you have saved before. You can also edit a file by right-clicking it and selecting **Edit source**.



You must save any edits you make before you try to compile your file. If the PDF file is not created or the output is not what you expected, check the log file that will have been created during the compilation attempt for any errors.

```
# **--compilation--
Processing `C:/Documents and Settings/Phil/Desktop/bad.ly`
Parsing...
C:/Documents and Settings/Phil/Desktop/bad.ly:9:1: error: syntax error,
unexpected `/`

/relative c' {
Interpreting music...
Preprocessing graphical objects...
Finding the ideal number of pages...
Fitting music on 1 page...
Drawing systems...
Layout output to `./Documents and Settings/Phil/Desktop/bad.ps`...
Converting to `./Documents and Settings/Phil/Desktop/bad.pdf`...
fatal error: failed files: "C:\\Documents and
Settings\\Phil\\Desktop\\bad.ly"
```

This log file is overwritten each time you compile your LilyPond file.

If you are viewing your file in a PDF viewer, then you must close the PDF if you wish to try a new compilation as it may fail to create the new PDF while it is still being viewed.

```
# **--compilation--
Processing `C:/Documents and Settings/Phil/Desktop/bad.ly`
Parsing...
Interpreting music...
Preprocessing graphical objects...
Finding the ideal number of pages...
Fitting music on 1 page...
Drawing systems...
Layout output to `./Documents and Settings/Phil/Desktop/bad.ps`...
Converting to `./Documents and Settings/Phil/Desktop/bad.pdf`...
warning: (gs -q -dNOSAfer -dDEVICEWIDTHPOINTS=595.28 -
dDEVICEHEIGHTPOINTS=841.89 -dCompatibilityLevel=1.4 -dNOPAUSE -dBATCH -
r1200 -sDEVICE=pdfwrite -sOutputFile=./Documents and
Settings/Phil/Desktop/bad.pdf -c.setpdfwrite -f/Documents and
Settings/Phil/Desktop/bad.ps) failed (1)

fatal error: failed files: "C:\\Documents and
Settings\\Phil\\Desktop\\bad.ly"
```

1.1.4 Línia d'ordres

Nota: These instructions assume that you are familiar with command-line programs. If you are using any of the programs described in Secció “Easier editing” in *Informació general*, consult the documentation for those programs should you have any problems.

Step 1. Create your .ly file

Create a text file called `test.ly` and enter:

```
\version "2.18.2"
{
  c' e' g' e'
}
```


Step 2. Compile (with command-line)

To process `test.ly`, type the following at the command prompt:

```
lilypond test.ly
```

You will see something resembling:

```
GNU LilyPond 2.18.2
Processing `test.ly'
Parsing...
Interpreting music...
Preprocessing graphical objects...
Solving 1 page-breaking chunks...[1: 1 pages]
Drawing systems...
Layout output to `test.ps'...
Converting to `./test.pdf'...
Success: compilation successfully completed
```

Step 3. View output

You may view or print the resulting `test.pdf`.

1.2 Com escriure fitxers d'entrada

Aquesta secció presenta una part de la sintaxi bàsica del LilyPond com ajuda perquè us iniciu a l'escriptura de fitxers d'entrada.

1.2.1 Notació senzilla

El LilyPond afegirà certs elements de notació de manera automàtica. A l'exemple següent hem especificat solament quatre altures, però el LilyPond ha afegit la clau, el compàs i les duracions.

```
{
  c' e' g' e'
}
```



Aquest comportament es pot modificar, però en general aquests valors automàtics són adequats.

Altures

Glossari musical: Secció “pitch” in *Glossari musical*, Secció “interval” in *Glossari musical*, Secció “scale” in *Glossari musical*, Secció “middle C” in *Glossari musical*, Secció “octave” in *Glossari musical*, Secció “accidental” in *Glossari musical*.

La manera més senzilla d'introduir les notes és mitjançant la utilització del model `\relative` (relatiu). En aquest mode, s'escull l'octava automàticament sota el supòsit que la següent nota es col·locarà sempre el més a prop de la nota actual, és a dir, es col·locarà a l'octava compresa dins de fins a tres espais de pentagrama a partir de la nota anterior. Començarem per introduir el fragment musical més elemental: una *escala*, on cada nota està compresa dins de tans sols un espai de pentagrama des de la nota anterior.

```
% set the starting point to middle C
\relative {
  c' d e f
  g a b c
```

}



La nota inicial és el *Do central*. Cada nota successiva es col·loca el més a prop possible de la nota prèvia (en altres paraules: la primera 'c' és el Do més proper al Do central; a aquesta nota la segueix el Re més a prop a la nota prèvia, i així successivament). Podem crear melodies amb intervals més grans, fins i tot sense deixar d'utilitzar el mode relatiu:

```
\relative {
  d' f a g
  c b f d
}
```



No és necessari que la primera nota de la melodia comenci exactament a la nota que especifica l'altura d'inici. A l'exemple anterior, la primera nota (d) és el Re més proper al Do central.

Afegint (o eliminant) cometes simples ' o comes , a l'ordre '\relative c'', podem canviar l'octava d'inici:

```
% una octava per sobre del Do central
\relative {
  e'' c a c
}
```



Al principi, el mode relatiu pot resultar una mica confús, però és la forma més senzilla d'introduir la major part de les melodies. Vegem com funciona en la pràctica aquest càlcul relatiu. Començant per Si, que està situat a la línia central en clau de Sol, podem arribar Do, Re i Mi dins dels tres espais de pentagrama cap amunt, i La, Sol i Fa dins dels tres espais cap a baix. Per tant, si la nota següent a Si és Do, Re o Mi se suposarà que està per sobre del Si, mentre que La, Sol o Fa s'entendran situats per sota.

```
\relative {
  b' c % el Do està 1 espai per sobre, és el Do de dalt
  b d % el Re està 2 espais per sobre o 5 per sota, és el Re de dalt
  b e % el Mi està 3 espais per sobre o 4 per sota, és el Mi de dalt
  b a % el La està 6 espais per sobre o 1 per sota, és el La de sota
  b g % el Sol està 5 espais per sobre o 2 per sota, és el Sol de sota
  b f % el Fa està 4 espais per sobre o 3 per sota, és el F de sota
}
```



El mateix exactament passa quan qualssevol d'aquestes notes porten un sostingut o un bemoll. Les *Alteracions accidentals* s' **ignoren totalment** al càlcul de la posició relativa. Exactament el mateix compte d'espais de pentagrama es fa a partir d'una nota situada en qualsevol altre lloc del mateix pentagrama.

Per afegir intervals més grans que tres espais de pentagrama, podem elevar una *octava* afegint una cometa simple ' (o apòstrof) a continuació del nom de la nota. També podem baixar una octava escrivint una coma , a continuació del nom de la nota.

```
\relative {
  a' a, c' f,
  g g' ' a,, f'
}
```



Per pujar o baixar una nota en dos (o més!) octaves, utilitzem diverses ' ' o ,, (però teniu cura d'utilitzar dos cometes simples ' ' i no una cometa doble " !)

Duracions (valors rítmics)

Glossari musical: Secció “beam” in *Glossari musical*, Secció “duration” in *Glossari musical*, Secció “whole note” in *Glossari musical*, Secció “half note” in *Glossari musical*, Secció “quarter note” in *Glossari musical*, Secció “dotted note” in *Glossari musical*.

La *duració* d'una nota s'especifica mitjançant un número després del nom de la nota: 1 significa *rodona*, 2 significa *blanca*, 4 significa *negra* i així successivament. Les *barres de corxera* s'afegeixen automàticament.

Si no especifiqueu una duració, s'utilitza la duració prèvia per a la nota següent. La figura per omissió de la primera nota és una negra.

```
\relative {
  a'1
  a2 a4 a8 a
  a16 a a a a32 a a a a64 a a a a a a a a2
}
```



Per crear *notes amb puntet*, afegiu un punt . al número de la duració. La duració d'una nota amb puntet s'ha d'especificar de forma explícita (és a dir: mitjançant un número).

```
\relative {
  a'4 a a4. a8
  a8. a16 a a8. a8 a4.
}
```



Silencis

Glossari musical: Secció “rest” in *Glossari musical*.

Un *silenci* s'introdueix igual que si fos un anota amb el nom `r` :

```
\relative {
  a'4 r r2
  r8 a r4 r4. r8
}
```



Indicació de compàs

Glossari musical: Secció “time signature” in *Glossari musical*.

La *indicació de compàs* es pot establir amb l'ordre `\time` :

```
\relative {
  \time 3/4
  a'4 a a
  \time 6/8
  a4. a
  \time 4/4
  a4 a a a
}
```

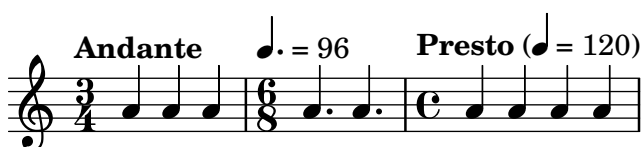


Indicacions de tempo

Glossari musical: Secció “tempo indication” in *Glossari musical*, Secció “metronome” in *Glossari musical*.

La *indicació de tempo* i la *indicació de metrònom* poden establir-se amb l'ordre `\tempo`:

```
\relative {
  \time 3/4
  \tempo "Andante"
  a'4 a a
  \time 6/8
  \tempo 4. = 96
  a4. a
  \time 4/4
  \tempo "Presto" 4 = 120
  a4 a a a
}
```



Clau

Glossari musical: Secció “clef” in *Glossari musical*.

La *clau* es pot establir utilitzant l'ordre `\clef` :

```
\relative {
  \clef "treble"
  c'1
  \clef "alto"
  c1
  \clef "tenor"
  c1
  \clef "bass"
  c1
}
```



Tot a l'hora

Aquí teniu un petit exemple que mostra tots els elements anteriors a l'hora:

```
\relative {
  \clef "bass"
  \time 3/4
  \tempo "Andante" 4 = 120
  c,2 e8 c'
  g'2.
  f4 e d
  c4 c, r
}
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Writing pitches” in *Referència de la notació*, Secció “Writing rhythms” in *Referència de la notació*, Secció “Writing rests” in *Referència de la notació*, Secció “Indicació de compàs” in *Referència de la notació*, Secció “Clau” in *Referència de la notació*.

1.2.2 Treball sobre els fitxers d'entrada

Els fitxers d'entrada del LilyPond són com els fitxers font de molts llenguatges de programació corrents. Contenen un enunciat de versió, són sensibles a les majúscules i generalment els espais s'ignoren. Les expressions es formen amb claudàtors `{ }` i els comentaris es denoten per un signe de percentatge (%) o per `%{ ... %}`.

Si no enteneu res de la frase anterior, no us preocupeu! A continuació explicarem el significat de tots aquests termes:

- **Enunciat de la versió:** Tot fitxer del LilyPond ha de contenir un enunciat de versió. Un enunciat de versió és una línia que descriu la versió del LilyPond per a la es va escriure aquest fitxer, com a l'exemple següent:


```
comentari de bloc.

f4 f e e d d c2
%}
```

1.3 Gestió dels errors

A vegades el LilyPond no produeix el resultat esperat. Aquesta secció aporta alguns enllaços per ajudar-vos a resoldre els problemes que pugueu trobar.

1.3.1 Consells generals de solució de problemes

La solució de problemes al LilyPond pot ser un desafiament per a les persones acostumades als interfícies gràfics, perquè és possible crear fitxers d'entrada invàlids. Quan passa això, la millor manera d'identificar i resoldre el problema és aplicar un enfocament lògic. A Secció “Solució de problemes” in *Utilització del programa* es donen algunes guies per ajudar-vos a aprendre a fer-lo.

1.3.2 Alguns errors comuns

Hi ha alguns errors comuns que són difícils de solucionar si ens basem solament als missatges d'errors que se'ns presenten. Aquests errors es descriuen a Secció “Errors comuns” in *Utilització del programa*.

1.4 Com llegir els manuals

Aquesta secció mostra com llegir la documentació de forma eficient, i presenta algunes funcionalitats interactives de la versió en línia.

1.4.1 Material omès

Com ja hem vist a Secció 1.2.2 [Treball sobre els fitxers d'entrada], pàgina 16 codi d'entrada del LilyPond ha d'estar rodejat de claudàtors `{ }` o de `\relative c' { ... }`. Durant la resta del manual actual, la major part dels exemple ometran els claudàtors. Per a reproduir els exemples, haureu de copiar i enganxar l'entrada que es mostra, però **haureu** d'escriure el `\relative c' { ... }`, de la forma següent:

```
\relative c' {
  ...aquí va l'exemple...
}
```

Perquè ometre els claudàtors? Gairebé tots els exemples del manual actual es poden inserir al mig d'un fragment més gran de música. Per a aquests exemple no té cap sentit afegir `\relative c' { ... }` (no hauríeu de posar un `\relative` dins d'altre `\relative`!); si haguéssim inclòs `\relative c' { ... }` envoltant a cadascú dels exemples, no podríeu copiar un exemple petit procedent de la documentació i enganxar-lo dins de la seva pròpia partitura. La major part de la gent voldrà inserir el codi dins d'una partitura més gran, és per això que hem formatat el manual d'aquesta manera.

Recordeu també que tot fitxer del LilyPond ha de portar un enunciat `\version`. Considerant que els exemple dels manuals són fragments de codi i no fitxers complets, l'enunciat `\version` s'omet. Tot i així, ens hem d'acostumar a incloure'ls als nostres documents.

1.4.2 Exemples amb enllaç

Nota: Aquesta funcionalitat sols està disponible al manuals en HTML.

Moltes persones aprendran a utilitzar programes provant i trastejant amb ells. Això també es pot fer amb el LilyPond. Si cliqueu sobre una imatge a la versió en HTML d’aquest manual, podreu veure l’entrada exacta del LilyPond que es va fer servir per generar aquesta imatge. Proveu-lo sobre aquesta imatge:



Tallent i enganxant tot el que es troba dins de la secció “ly snippet” (fragment de tipus ly), tindreu una plantilla inicial per als vostres experiments. Per poder veure exactament el mateix resultat (amb la mateixa amplada i tot), copieu tot el que hi ha des de “Start cut-&-pastable section” fins al final del fitxer.

1.4.3 Panoràmica dels manuals

Hi ha molt abundant documentació sobre el LilyPond. Els nous usuaris es troben desorientats amb freqüència en quant a quina part o quines parts han de llegir, i ocasionalment passen per alt la lectura de parts d’importància vital.

Nota: Si us plau: no us salteu les parts importants de la documentació. Us resultarà molt més difícil comprendre les seccions subsegüents.

- **Abans d’intentar fer qualsevol cosa:** llegiu el Capítol 1 [Tutorial], pàgina 1 del manual d’Aprentatge, i la secció Capítol 2 [Notació corrent], pàgina 20. Si trobeu termes musicals que no reconeixeu, busqueu-los al Secció “Glossari” in *Glossari musical*.
- **Abans d’intentar escriure una peça completa de música:** llegiu la secció Capítol 3 [Conceptes fonamentals], pàgina 41 del manual d’Aprentatge . Després us vindrà bé consultar les seccions corresponents de la Secció “Referència de la notació” in *Referència de la notació*.
- **Abans d’intentar de modificar els resultats predeterminats:** llegiu la secció Capítol 4 [Ajustament de la sortida], pàgina 89 del manual d’Aprentatge.
- **Abans d’afrontar un projecte gran:** llegiu la secció Secció “Suggeriments per escriure fitxers d’entrada del LilyPond” in *Utilització del programa* del manual d’utilització del programa.

2 Notació corrent

Aquest capítol explica com crear boniques partitures que continguin notació musical comú, com a continuació al material que està al Capítol 1 [Tutorial], pàgina 1.

2.1 Notació en un sol pentagrama

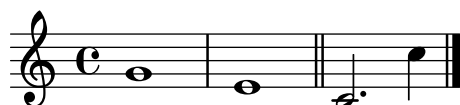
Aquesta secció presenta la notació comú que s'utilitza per a música a una veu sobre un pentagrama únic.

2.1.1 Línies divisòries i comprovacions de compàs

Línies divisòries

Les línies de compàs senzilles es dibuixen automàticament a la música, per la qual cosa no s'han d'afegir de forma manual. Altres tipus de barres de compàs s'afegeixen usant `\bar`, per exemple `\bar "||"` per a una doble barra, o `\bar "|."` per a la doble barra final. Per veure una llista completa de les línies divisòries, consulteu Secció “Línies divisòries” in *Referència de la notació*.

```
\relative { g'1 e1 \bar "||" c2. c'4 \bar "|." }
```



Comprovacions de compàs

Tot i que no es estrictament necessari, és convenient utilitzar *comprovacions de compàs* dins del codi d'entrada per a indicar on se suposa que van les línies divisòries. S'introdueixen mitjançant el caràcter de barra vertical, | (AltGr -1 al teclat català). Amb les comprovacions de compàs, el programa pot verificar que hem introduït les duracions que completen els compassos correctament. Les comprovacions de compàs també fan que el codi d'entrada sigui més fàcil de llegir, perquè ajuden a organitzar el material.

```
g1 | e1 | c2. c'4 | g4 c g e | c4 r r2 |
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Bar and bar number checks” in *Referència de la notació*.

2.1.2 Alteracions accidentals i armadures

Nota: Freqüentment els nous usuaris es confonen amb les alteracions accidentals: us preguem que llegeixi l'avertiment que apareix al final d'aquesta secció, especialment si no teniu familiaritat amb la teoria musical!

Alteracions accidentals

Glossari musical: Secció “sharp” in *Glossari musical*, Secció “flat” in *Glossari musical*, Secció “double sharp” in *Glossari musical*, Secció “double flat” in *Glossari musical*, Secció “accidental” in *Glossari musical*.

Una nota amb *sostingut* es fa afegint **is** al nom, i una nota *bemoll* afegint **es**. Como heu pogut endevinar, un *doble sostingut* o *doble bemol* es fa afegint **isis** o **eses**. Aquesta sintaxi deriva de les convencions de nomenclatura de les notes en les llengües nòrdiques i germàniques com l’alemany i l’holandès. Per utilitzar altres noms per a les *alteracions accidentals*, vegeu Secció “Note names in other languages” in *Referència de la notació*.

```
\relative { cis''4 ees fisis, aeses }
```



Armadures

Glossari musical: Secció “key signature” in *Glossari musical*, Secció “major” in *Glossari musical*, Secció “minor” in *Glossari musical*.

La *armadura de la tonalitat* se estableix mitjançant la instrucció `\key` seguit d’una nota i `\major` o `\minor`.

```
\key d \major
a1 |
\key c \minor
a1 |
```



Advertiment: armadures i altures

Glossari musical: Secció “accidental” in *Glossari musical*, Secció “key signature” in *Glossari musical*, Secció “pitch” in *Glossari musical*, Secció “flat” in *Glossari musical*, Secció “natural” in *Glossari musical*, Secció “sharp” in *Glossari musical*, Secció “transposition” in *Glossari musical*, Secció “Pitch names” in *Glossari musical*.

Per determinar si s’ha d’imprimir una notació *alteració accidental*, el LilyPond examina les notes i la *armadura de la tonalitat*. L’armadura solament afecta a les alteracions *impreses*, no a les pròpies notes! Aquesta funcionalitat sol confondre als que estan començant amb el programa, per això deixeu-nos explicar-la en detall.

El LilyPond fa una clara distinció entre el contingut musical i la presentació. L’alteració (*bemol*, *becaire* o *sostingut*) d’una nota és part de l’altura, i per tant és contingut musical. Si una alteració (un signe *impres* de bemoll, becaire o sostingut) s’imprimeix o no davant de la nota corresponent, és una qüestió de presentació. La presentació és quelcom que segueix unes regles, de manera que les alteracions accidentals s’imprimeixen automàticament segons aquestes regles. Les altures de les notes de la seva música són obres d’art, per tant no s’afegiran automàticament, i haureu d’introduir allò que vulgueu escoltar.

Al següent exemple:

```
\relative {
  \key d \major
```

```
cis''4 d e fis
}
```



Cap nota porta una alteració impresa, però de totes maneres heu d'escriure l' *is* a *cis* i a *fis* al fitxers d'entrada.

El text *b* no significa “imprimir una boleta negra a la tercera línia del pentagrama.” El que significa en realitat: “hi ha una nota Si natural.” A la tonalitat de La bemoll major, *porta* una alteració accidental:

```
\relative {
  \key aes \major
  aes'4 c b c
}
```



Si l'anterior us causa confusió, penseu sobre el següent: si estiguéssiu tocant el piano, quina tecla polsàrieu? Si es tractés d'una tecla negra, aleshores *heu* d'afegir *-is* o *-es* al nom de la nota!

Posar totes les alteracions de forma explícita pot requerir una mica més de treball d'escriure, però l'avantatge és que la *transposició* és més fàcil, i les alteracions es poden imprimir seguint diverses convencions diferents. Consulteu Secció “Automatic accidentals” in *Referència de la notació* per veure exemples de com es poden imprimir alteracions d'acord amb regles diferents.

Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Note names in other languages” in *Referència de la notació*, Secció “Alteracions accidentals” in *Referència de la notació*, Secció “Automatic accidentals” in *Referència de la notació*, Secció “Key signature” in *Referència de la notació*.

2.1.3 Lligadures d'unió i d'expressió

Lligadures d'unió

Glossari musical: Secció “tie” in *Glossari musical*.

Una *lligadura d'unió* es crea adjuntant un caràcter d'accent *~* a la primera nota lligada:

```
\relative { g'4~ 4 c2~ | 4~ 8 a~ 2 | }
```



Lligadures d'expressió

Glossari musical: Secció “slur” in *Glossari musical*.

Una *lligadura d'expressió* és una corba que es traça abastant diverses notes. Les notes inicial i final es marquen mitjançant (*y*) respectivament.

```
\relative { d''4( c16) cis( d e c cis d) e( d4) }
```



Lligadures de fraseig

Glossari musical: Secció “slur” in *Glossari musical*, Secció “phrasing” in *Glossari musical*.

Les lligadures que s'utilitzen per indicar *fraseigs* més llargs es poden introduir mitjançant `\(i \)`. Poden haver-hi a l'hora lligadures de legato i lligadures de fraseig, però no és possible tenir legatos simultanis o lligadures d'expressió simultànies.

```
\relative { g'4\( g8( a) b( c) b4\) }
```



Advertiments: lligadures d'expressió en front a lligadures d'unió

Glossari musical: Secció “articulation” in *Glossari musical*, Secció “slur” in *Glossari musical*, Secció “tie” in *Glossari musical*.

Una *lligadura d'expressió* sembla una *lligadura d'unió*, però té un significat diferent. Una lligadura (d'unió) senzillament feu que la primera nota sigui més llarga, i sols es pot utilitzar sobre parelles de notes iguals. Les lligadures d'expressió indiquen la *articulació* de les notes, i es poden utilitzar sobre grups majors de notes. Les lligadures d'unió i d'expressió es poden niuar unes a dins de les altres.

```
\relative { c''4(~ c8 d~ 4 e) }
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Lligadures d'unió” in *Referència de la notació*, Secció “Lligadures d'expressió” in *Referència de la notació*, Secció “Lligadures de fraseig” in *Referència de la notació*.

2.1.4 Articulacions i matisos dinàmics

Articulacions

Glossari musical: Secció “articulation” in *Glossari musical*.

Les *articulacions* més corrents es poden afegir a les notes utilitzant un guió - seguit d'un caràcter únic:

```
\relative {
  c''4-^ c-+ c-- c-!
  c4-> c-. c2-_
}
```



Indicacions de digitació

Glossari musical: Secció “fingering” in *Glossari musical*.

De manera similar, les *digitacions* es poden afegir a una nota utilitzant un guió (-) seguit del dígit desitjat:

```
\relative { c''4-3 e-5 b-2 a-1 }
```



Les articulacions i digitacions normalment es col·loquen de forma automàtica, però podeu especificar una direcció mitjançant \wedge (a sobre) o $_$ (a sota). També podeu usar diverses articulacions sobre la mateixa nota. No obstant, gairebé sempre és millor deixar que el LilyPond determini la direcció de les articulacions.

```
\relative { c''4_-\wedge1 d^\wedge. f^4_2-> e^\wedge-\_+ }
```



Matisos dinàmics

Glossari musical: Secció “dynamics” in *Glossari musical*, Secció “crescendo” in *Glossari musical*, Secció “decrescendo” in *Glossari musical*.

Les expressions de *matís* o signes dinàmics es fan afegint les marques (amb una barra invertida) a la nota:

```
\relative { c''4\ff c\mf c\p c\pp }
```



Els *crescendi* i *decrescendi* comencen amb les ordres $\<$ i $\>$. La següent indicació de matís, com per exemple $\backslash f$, acabarà el (de)crescendo, o bé es pot usar la instrucció $\!:$:

```
\relative { c''4\< c\ff\> c c\! }
```



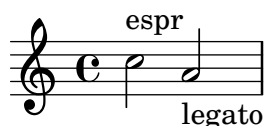
Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Articulations and ornamentations” in *Referència de la notació*, Secció “Fingering instructions” in *Referència de la notació*, Secció “Matisos dinàmics” in *Referència de la notació*.

2.1.5 Addició de text

És possible afegir text a la partitura:

```
c''2^"espr" a'_"legato"
```



Es pot aplicar un format addicional mitjançant la instrucció `\markup`:

```
c''2^\markup { \bold espr }
a'2_\markup {
  \dynamic f \italic \small { 2nd } \hspace #0.1 \dynamic p
}
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Writing text” in *Referència de la notació*.

2.1.6 Barres automàtiques i manuals

Glossari musical: Secció “beam” in *Glossari musical*.

Totes les barres de les figures es dibuixen automàticament:

```
\relative { a'8 ais d ees r d c16 b a8 }
```



Si no us agraden les barres automàtiques, poden forçar-se manualment. Marqueu la primera nota que comprèn la barra amb `[` i la última amb `]`.

```
\relative { a'8[ ais] d[ ees r d] c16 b a8 }
```



Si voleu desactivar completament el barrat automàtic o per a una secció extensa de música, utilitzeu l'ordre `\autoBeamOff` per desactivar-lo i `\autoBeamOn` para activar-lo un altre cop.

```
\relative {
  \autoBeamOff
  a'8 c b4 d8. c16 b4 |
  \autoBeamOn
  a8 c b4 d8. c16 b4 |
}
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Automatic beams” in *Referència de la notació*, Secció “Manual beams” in *Referència de la notació*.

2.1.7 Instruccions rítmiques avançades

Compàs parcial

Glossari musical: Secció “anacrusis” in *Glossari musical*.

Una *anacrusi* s’introdueix amb la paraula clau `\partial`. Va seguida d’una duració: `\partial 4` és una anacrusi de negra i `\partial 8` de corxera.

```
\relative {
  \partial 8 f''8 |
  c2 d |
}
```



Grups especials

Glossari musical: Secció “valor de la nota” in *Glossari musical*, Secció “treset” in *Glossari musical*.

Els grups especials com ara els tresets es fan amb la paraula clau `\tuplet`. Requereix dos arguments: una fracció i un fragment de música. La fracció és el nombre de notes del grup partit pel nombre de notes que normalment ocupen la mateixa duració. Per als tresets hi ha tres notes a l’espai de dues, de manera que els *tresets* es fan amb una fracció de $3/2$.

```
\relative {
  \tuplet 3/2 { f''8 g a }
  \tuplet 3/2 { c8 r c }
  \tuplet 3/2 { f,8 g16[ a g a] }
  \tuplet 3/2 { d4 a8 }
}
```



Notes d’adorn

Glossari musical: Secció “grace notes” in *Glossari musical*, Secció “acciaccatura” in *Glossari musical*, Secció “appoggiatura” in *Glossari musical*.

Les *notes d’adorn* es creen amb l’ordre `\grace`, tot i que també es poden aconseguir precedint una expressió musical amb la paraula clau `\appoggiatura` o `\acciaccatura`.

```
\relative {
  c''2 \grace { a32 b } c2 |
  c2 \appoggiatura b16 c2 |
  c2 \acciaccatura b16 c2 |
}
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Notes d’adorn” in *Referència de la notació*, Secció “Grups especials” in *Referència de la notació*, Secció “Upbeats” in *Referència de la notació*.

2.2 Diverses notes a la vegada

Aquesta secció és una introducció a les notes simultànies: diversos instruments, diversos pentagrames per a un sol instrument (per exemple piano) i acords.

La paraula “polifonia” en música fa referència al fet de tenir més d’una veu en un moment determinat dins d’una peça musical. La paraula “polifonia” al LilyPond es refereix al fet de tenir més d’una veu al mateix pentagrama.

2.2.1 Explicació de les expressions musicals

Als fitxers d’entrada del LilyPond, la música es representa mitjançant *expressions musicals*. Una sola nota és una expressió musical:

```
a'4
```



En tancar un grup de notes dins de claudàtors creem una *expressió musical composta*. Aquí hem creat una expressió musical composta amb dues notes:

```
\relative { a'4 g4 }
```



Si col·loquem un grup d’expressions musicals (per exemple: notes) dins de claudàtors, això significa que es troben en seqüència (és a dir, cada una segueix a l’anterior). El resultat és una altra expressió musical:

```
\relative { { a'4 g } f4 g }
```



Analogia: expressions matemàtiques

Aquest mecanisme és semblant a les fórmules matemàtiques: una fórmula gran es construeix combinant fórmules petites. Aquestes fórmules es diuen expressions, i la seva definició és recursiva de tal manera que es poden construir expressions d’una mida i complexitat arbitràries. Per exemple:

```
1
```

```
1 + 2
```

```
(1 + 2) * 3
```


$((1 + 2) * 3) / (4 * 5)$

Això és una seqüència d'expressions on cada expressió es troba continguda dins de la següent, més gran. Les expressions més simples són números, i les majors es fan combinant expressions mitjançant operadors (coma ara +, * i /) i parèntesis. De la mateixa manera es pot niuar a una profunditat arbitrària, el que es fa necessari per a músiques complexes com ara les partitures polifòniques.

Expressions musicals simultànies: diversos pentagrames

Glossari musical: Secció “polyphony” in *Glossari musical*.

Aquesta tècnica és molt útil per a la música *polifònica*. Per introduir música amb més veus o amb més pentagrames, el que fem és combinar diverses expressions en paral·lel. Per indicar que dues veus s'han d'interpretar al mateix temps, senzillament introduïu una combinació simultània d'expressions musicals. Una expressió musical ‘simultània’ es forma tancant les expressions dins de << y >>. A l'exemple que segueix, tres seqüències (cadascuna de les quals conté dues notes diferents) es combinen de forma simultània:

```
<<
  \relative { a'2 g }
  \relative { f'2 e }
  \relative { d'2 b }
>>
```



Tingueu en compte que hem sagnat cada nivell jeràrquic de l'entrada amb un marge diferent. Al LilyPond no li importa quant (o que poc) espai hi hagi al començament d'una línia però l'establiment de marges diferents dins del codi del LilyPond, d'aquesta forma, el fa molt més fàcil de llegir per a nosaltres els éssers humans.

Nota: Cada nota s'entén relativa a la nota anterior de l'entrada, solament la primera és relativa a la `c''` dins de la instrucció inicial `\relative`.

Expressions musicals simultànies: un sol pentagrama

Per determinar el nombre de pentagrames a una peça, el LilyPond examina el començament de la primera expressió. Si hi ha una sola nota, hi ha un sol pentagrama; si hi ha una expressió simultània, hi ha més d'un pentagrama. El següent exemple presenta una expressió complexa, però com comença amb una sola nota, es disposa sobre un sol pentagrama.

```
\relative {
  c'2 << e>> |
  << { e2 f } { c2 <<b d>> } >> |
```

}



2.2.2 Diversos pentagrames

Com ja hem vist a Secció 2.2.1 [Explicació de les expressions musicals], pàgina 27, els fitxers d'entrada per al LilyPond es construeixen a base d'expressions musicals. Si la partitura comença amb expressions musicals simultànies, el LilyPond crea diversos pentagrames. És més fàcil, no obstant, veure el que passa si creem cada u dels pentagrames de forma explícita.

Per imprimir més d'un pentagrama, cada fragment de música que constitueix un pentagrama es marca escrivint `\new Staff` abans d'ell. Aquests elements `Staff` es combinen després en paral·lel amb `<< y >>`:

```
<<
  \new Staff { \clef "treble" c''4 }
  \new Staff { \clef "bass" c4 }
>>
```



L'ordre `\new` inaugura un 'context de notació'. Un context de notació és un entorn dins del què s'interpreten els esdeveniments musicals (com les notes o les ordres `\clef`). Per peces senzilles, els contextos d'aquest tipus es creen automàticament. Per a peces més complicades, és millor marcar els contextos de forma explícita.

Hi ha diverses classes de contextos. `Score`, `Staff` i `Voice` gestionen la notació melòdica, mentre que `Lyrics` s'ocupa dels textos cantats i `ChordNames` imprimeix els noms dels acords.

En termes de sintaxi, l'anteposició de `\new` a una expressió musical crea una expressió musical major. És semblant al signe menys de les matemàtiques. La fórmula $(4 + 5)$ és una expressió, per tant $-(4 + 5)$ és una expressió més àmplia.

Les indicacions de compàs escrites a un pentagrama afecten la resta d'ells, de forma predeterminada. En canvi, l'armadura de la tonalitat d'un pentagrama *no* afecta als altres pentagrames. Aquest comportament predeterminat diferent és a causa de què les partitures amb instruments transpositors són més comunes que les partitures polirítmiques.

```
<<
  \new Staff { \clef "treble" \key d \major \time 3/4 c''4 }
  \new Staff { \clef "bass" c4 }
>>
```



2.2.3 Grups de pentagrames

Glossari musical: Secció “brace” in *Glossari musical*, Secció “staff” in *Glossari musical*, Secció “system” in *Glossari musical*.

La música per a piano es compon tipogràficament en forma de dos pentagrames units mitjançant un *claudàtor*. L'aspecte imprès d'aquest sistema de pentagrames se sembla a l'exemple polifònic que apareix a Secció 2.2.2 [Diversos pentagrames], pàgina 29, però en aquest cas l'expressió completa es col·loca dins d'un `PianoStaff`:

```
\new PianoStaff <<
  \new Staff ...
  \new Staff ...
>>
```

Heus aquí un petit exemple:

```
\new PianoStaff <<
  \new Staff \relative { \time 2/4 c''4 e | g g, | }
  \new Staff \relative { \clef "bass" c4 c' | e c | }
>>
```



Altres grups de pentagrames es declaren mitjançant `\new GrandStaff`, que és apropiat per a partitures orquestrals, i `\new ChoirStaff`, que és apropiat per a partitures vocals. Cadascú d'aquests grups de pautes forma un tipus de context diferent, que produeix el claudàtor a l'esquerra i que també controla l'abast de les línies divisòries.

Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Keyboard and other multi-staff instruments” in *Referència de la notació*, Secció “Displaying staves” in *Referència de la notació*.

2.2.4 Combinar notes per formar acords

Glossari musical: Secció “chord” in *Glossari musical*.

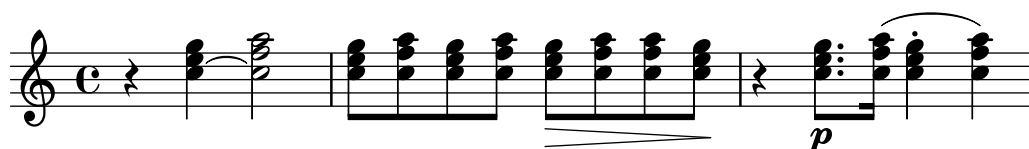
Hem vist amb anterioritat com es poden combinar les notes formant *acordes* que indiquen que són simultànies, tancant-les entre dobles angles. La forma normal d'indicar un acord, però, és tancar les notes entre angles *senzills*. Observeu que totes les notes d'un acord han de tenir la mateixa duració, i que la duració s'escriu després de l'angle de tancament.

```
\relative { r4 <c'' e g> <c f a>2 }
```



Hem de pensar que els acords són quelcom gairebé equivalent a les notes senzilles: gairebé tot el es pot adjuntar a una nota es pot adjuntar també a un acord, i tot ha d'anar *per fora* dels angles. Per exemple, podeu combinar marques com ara barres i lligadures, amb acords. Tan sols heu de recordar que s'escriuen per fora dels angles.

```
\relative {
  r4 <c' e g>~ <c f a>2 |
  <c e g>8[ <c f a> <c e g> <c f a>]
  <c e g>8\>[ <c f a> <c f a> <c e g>]\! |
  r4 <c e g>8.\p <c f a>16( <c e g>4-. <c f a>) |
}
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Chorded notes” in *Referència de la notació*.

2.2.5 Polifonia a un sol pentagrama

La música polifònica al LilyPond, tot i que no és difícil, utilitza conceptes que encara no hem tractat, per la qual cosa no les presentarem en aquest moment. En comptes d'això, les seccions següents presenten aquests conceptes i els expliquen en profunditat.

Vegeu també

Manual d'aprenentatge: Secció 3.2 [Les veus contenen música], pàgina 48.

Referència de la notació: Secció “Simultaneous notes” in *Referència de la notació*.

2.3 Cançons

En aquesta secció presentem com elaborar música vocal i fulls senzilles de cançó.

2.3.1 Elaborar cançons senzilles

Glossari musical: Secció “lyrics” in *Glossari musical*.

Presentem a continuació l'inici de la melodia d'una cançó infantil, “Girls and boys come out to play”:

```
\relative {
  \key g \major
  \time 6/8
  d''4 b8 c4 a8 | d4 b8 g4
}
```



Es pot assignar la *lletra* a aquestes notes combinant ambdues amb la paraula clau `\addlyrics`. La lletra s'escriu separant cada síl·laba mitjançant un espai.

```
<<
\relative {
  \key g \major
  \time 6/8
  d''4 b8 c4 a8 | d4 b8 g4
}
```

```

\addlyrics {
  Girls and boys come | out to play,
}
>>

```



Observeu els angles dobles <<...>> al voltant del fragment sencer per expressar que la música i la lletra han de succeir al mateix temps.

2.3.2 Alineació de la lletra a una melodia

Glossari musical: Secció “melisma” in *Glossari musical*, Secció “extender line” in *Glossari musical*.

La següent línia de la cançó infantil és *The moon doth shine as bright as day*. A continuació l'ampliarem:

```

<<
\relative {
  \key g \major
  \time 6/8
  d''4 b8 c4 a8 | d4 b8 g4 g8 |
  a4 b8 c b a | d4 b8 g4. |
}
\addlyrics {
  Girls and boys come | out to play,
  The | moon doth shine as | bright as day; |
}
>>

```



Si compilem el codi de l'exemple anterior, veurem alguns missatges d'avertiment sobre la consola:

```

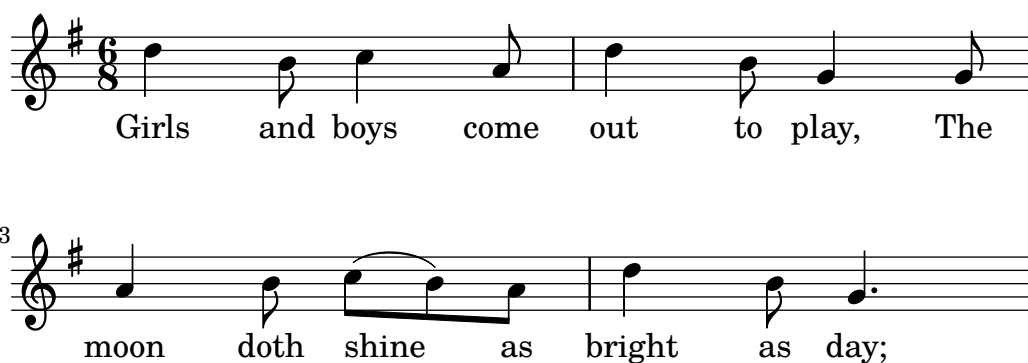
song.ly:12:29: warning: la comprovació de compàs ha fallat a: 5/8
  The | moon doth shine as
                                | bright as day; |
song.ly:12:46: warning: la comprovació de compàs ha fallat a: 3/8
  The | moon doth shine as | bright as day;
                                |

```

Aquest és un bon exemple de la utilitat de les comprovacions de compàs. Ara bé, si mirem la música, podem observar que la lletra addicional no s'alinea correctament amb les notes.

La paraula ‘shine’ s’ha de cantar sobre dues notes, no una. Això es coneix com *melisma*, una síl·laba única que es canta sobre més d’una nota. Existeixen diverses formes de fer que una síl·laba recaigui sobre diverses notes, sent la més senzilla escriure una lligadura d’expressió sobre elles (vegeu Secció 2.1.3 [Lligadures d’unió i d’expressió], pàgina 22):

```
<<
\relative {
  \key g \major
  \time 6/8
  d''4 b8 c4 a8 | d4 b8 g4 g8 |
  a4 b8 c( b) a | d4 b8 g4. |
}
\addlyrics {
  Girls and boys come | out to play,
  The | moon doth shine as | bright as day; |
}
>>
```



Ara la lletra s’alineja correctament amb les notes, però el barrat automàtic de les notes que corresponen a *shine as* no sembla correcte. Podem remeiar-lo inserint instruccions de barrat manual per sobreescrivre el barrat automàtic; per veure més detalls consulteu Secció 2.1.6 [Barres automàtiques i manuals], pàgina 25.

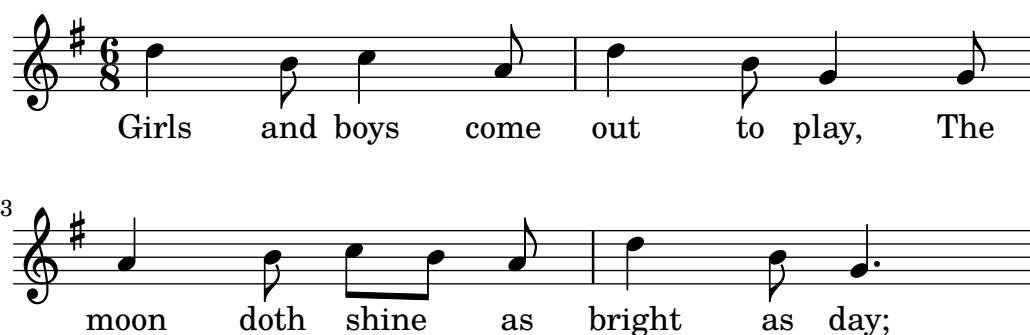
```
<<
\relative {
  \key g \major
  \time 6/8
  d''4 b8 c4 a8 | d4 b8 g4 g8 |
  a4 b8 c([ b]) a | d4 b8 g4. |
}
\addlyrics {
  Girls and boys come | out to play,
  The | moon doth shine as | bright as day; |
}
>>
```





Com alternativa a la utilització de lligadures d'expressió, els melismes es poden indicar solament a la lletra utilitzant un guió baix, _, per a cada nota que volem incloure dins del melisma:

```
<<
\relative {
  \key g \major
  \time 6/8
  d''4 b8 c4 a8 | d4 b8 g4 g8 |
  a4 b8 c[ b] a | d4 b8 g4. |
}
\addlyrics {
  Girls and boys come | out to play,
  The | moon doth shine _ as | bright as day; |
}
>>
```



Si una síl·laba s'estén sobre diverses notes o una sola nota molt llarga, normalment es traça una *línia extensora* des de la síl·laba que s'estén i per sota de totes les notes que corresponen a aquesta síl·laba. S'escriu com dos guions baixos __. Heus aquí un exemple extret dels primers tres compassos del *Lament de Dido*, de *Dido i Enees* de Purcell:

```
<<
\relative {
  \key g \minor
  \time 3/2
  g'2 a bes | bes2( a) b2 |
  c4.( bes8 a4. g8 fis4.) g8 | fis1
}
\addlyrics {
  When I am | laid,
  am | laid __ in | earth,
}
>>
```



Fins al moment, cap dels exemples implicaven paraules que tinguessin més d'una síl·laba. Aquestes paraules es reparteixen en general a raó d'una nota per cada síl·laba, amb guions curts

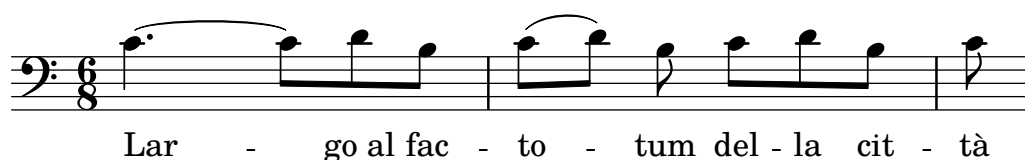
entre les síl·labes. Aquests guions separadors es teclegen com dos guions, amb el resultat d'un guió curt centrat entre les síl·labes. Presentem a continuació un exemple que demostra això i tot el que hem après fins aquest moment sobre l'alineació de la lletra a les notes.

```
<<
\relative {
  \key g \major
  \time 3/4
  \partial 4
  d'4 | g4 g a8( b) | g4 g b8( c) |
  d4 d e | c2
}
\addlyrics {
  A -- | way in a __ | man -- ger,
  no __ | crib for a | bed, __
}
>>
```



Alguns textos (especialment els que estan en italià o català) requereixen el contrari: col·locar més d'una síl·laba a una única nota. Això s'aconsegueix enllaçant les síl·labes entre sí mitjançant un guió baix simple _ (sense cap espai), o bé envoltant-les entre claudàtors. Aquí apareix un exemple procedent del *Barber de Sevilla* de Rossini, on la síl·laba *al* es canta sobre la mateixa nota que la síl·laba *go* de la paraula 'Largo' a l'ària de Fígaro *Largo al factotum*:

```
<<
\relative {
  \clef "bass"
  \key c \major
  \time 6/8
  c'4.~ 8 d b | c8([ d]) b c d b | c8
}
\addlyrics {
  Lar -- go_al fac -- | to -- tum del -- la cit -- | tà
}
>>
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Vocal music” in *Referència de la notació*.

2.3.3 Lletra en diversos pentagrames

La solució senzilla que utilitza `\addlyrics` es pot usar per posar lletra a més d'un pentagrama. Aquí apareix un exemple tret del *Judas Macabeu* de Haendel:


```

<<
\relative {
  \key f \major
  \time 6/8
  \partial 8
  c''8 | c8([ bes]) a a([ g]) f | f'4. b, | c4.~ 4
}
\addlyrics {
  Let | flee -- cy flocks the | hills a -- | dorn, __
}
\relative {
  \key f \major
  \time 6/8
  \partial 8
  r8 | r4. r4 c'8 | a'8([ g]) f f([ e]) d | e8([ d]) c bes'4
}
\addlyrics {
  Let | flee -- cy flocks the | hills a -- dorn,
}
>>

```



Qualsevol partitura d'una complexitat més gran que la d'aquest senzill exemple es fa millor separant la lletra de l'estructura de pentagrames mitjançant variables (expressions amb nom). Les variables es tracten a Secció 2.4.1 [Organitzar les peces mitjançant variables], pàgina 36.

Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Vocal music” in *Referència de la notació*.

2.4 Retocs finals

Aquest és l'últim apartat del tutorial; mostra la forma de donar els retocs finals a peces senzilles, i ofereix una introducció a la resta del manual.

2.4.1 Organitzar les peces mitjançant variables

Quan els elements que hem discutit anteriorment es combinen per produir fitxers més grans, les expressions musicals es fan enormes. A la música polifònica amb molts pentagrames, els fitxers d'entrada poden tornar-se molt propensos a la confusió, Podem reduir aquesta confusió utilitzant les *variables*.

Amb les variables (també conegudes com identificadors o macros), podem trossejar les expressions musicals complexes. Una variable s'assigna de la manera següent:

```
musicaAmbNom = { ... }
```

El contingut de l'expressió musical `musicaAmbNom` es pot usar posteriorment col·locant una barra invertida davant del nom (`\musicaAmbNom`, igual que una ordre normal del LilyPond).

```

violin = \new Staff {
  \relative {
    a'4 b c b
  }
}

cello = \new Staff {
  \relative {
    \clef "bass"
    e2 d
  }
}

{
  <<
    \violin
    \cello
  >>
}

```



El nom d'una variable ha de consistir enterament de caràcters alfabètics, és a dir sense números, guions, ni guions baixos.

Les variables s'han de definir *abans* de l'expressió musical principal, però es poden usar tantes vegades com es vulgui, en qualsevol lloc, un cop que han estat definides. Fins i tot es poden usar dins de la definició d'una altra variable, proporcionant una via per escurçar el codi si una secció musical es repeteix moltes vegades.

```

tresilloA = \tuplet 3/2 { c,8 e g }
compasA = { \tresilloA \tresilloA \tresilloA \tresilloA }

\relative c'' {
  \compasA \compasA
}

```



Les variables es poden usar per a molts altres tipus d'objectes dins del codi d'entrada. Per exemple,

```

ancho = 4.5\cm
nombre = "Wendy"
papelAcinco = \paper { paperheight = 21.0 \cm }

```

Depenent del seu contingut, la variable es pot usar en diferents llocs. El següent exemple utilitza les variables anteriors:

```

\paper {
  \papelAcinc
  line-width = \ample
}

{
  c4^\nom
}

```

2.4.2 Afegir títols

La informació sobre el títol, autor, número d'Opus i altres elements similars s'escriuen al bloc `\header`. Aquest bloc es troba fora de l'expressió musical principal: el bloc `\header` normalment s'ubica per sota del número de versió.

```

\version "2.19.26"

\header {
  title = "Sinfonia"
  composer = "Jo"
  opus = "Op. 9"
}

{
  ... música ...
}

```

Quan es processa el fitxer, el títol i l'autor s'imprimeixen a sobre de la música. Podeu obtenir més informació sobre els títols a Secció “Creating titles headers and footers” in *Referència de la notació*.

2.4.3 Noms de nota absoluts

Fins al moment sempre hem utilitzat `\relative` per definir les altures. Aquesta és normalment la forma més ràpida d'escriure la major part de la música. Sense `\relative`, les altures s'interpreten en mode absolut.

En aquest mode, el LilyPond tractarà totes les altures com valors absoluts. Una `c'` significarà sempre un Do central, una `b` significarà sempre la nota immediatament per sota del Do central i una `g`, significarà sempre la nota que es col·loca a la primera línia del pentagrama en clau de Fa.

```

{
  \clef "bass"
  c'4 b g, g, |
  g,4 f, f c' |
}

```



Heus aquí una escala que abasta quatre octaves:

```

{
  \clef "bass"
  c,4 d, e, f, |
  g,4 a, b, c |
}

```

```

d4 e f g |
a4 b c' d' |
\clef "treble"
e'4 f' g' a' |
b'4 c'' d'' e'' |
f''4 g'' a'' b'' |
c'''1 |
}

```



Com podeu veure, escriure una melodia en clau de Sol implica escriure una gran quantitat d'apòstrofs " ". Considerem aquest fragment de Mozart:

```

{
  \key a \major
  \time 6/8
  cis''8. d''16 cis''8 e''4 e''8 |
  b'8. cis''16 b'8 d''4 d''8 |
}

```



Tots aquests apòstrofs fan gairebé illegible el codi d'entrada i serà origen de nombrosos errors. Amb `\relative`, l'exemple anterior és molt més fàcil de llegir:

```

\relative {
  \key a \major
  \time 6/8
  cis''8. d16 cis8 e4 e8 |
  b8. cis16 b8 d4 d8 |
}

```



Si feu un error amb una marca d'octava (' o ,) mentre treballeu al mode `\relative`, serà molt obvi (moltes notes estaran a l'octava equivocada). Mentre treballeu en mode absolut, una sola fallada no serà tan visible, i tampoc no serà tan fàcil de localitzar.

El mode absolut és útil però per escriure música que contingui intervals grans, i serà extremadament útil per fer fitxers del LilyPond generats per ordinador. Quan es copien i peguen fragments melòdics, el mode absolut preserva l'octava del material original.

A vegades la música es disposa en formes més complexes. Si esteu usant `\relative` dins de `\relative`, les seccions relatives externa i interna són independents:

```

\relative { c'4 \relative { f'' g } c }

```



Si esteu usant música absoluta dins d'un bloc de música relativa, tindreu que marcar la música absoluta explícitament amb la instrucció `\absolute` per evitar que s'incorpori a la música relativa:

```
\relative { c'4 \absolute { f'' g'' } c }
```



2.4.4 Més enllà del tutorial

Després d'acabar el tutorial, potser hauríeu de provar a escriure una o dues peces. Comenceu amb una de les plantilles que apareixen a Secció “Plantilles” in *Manual d'aprenentatge* i afegiu algunes notes. Si necessiteu un tipus de notació que no ha estat tractat en aquest tutorial, doneu una ullada a la Referència de Notació, començant per Secció “Musical notation” in *Referència de la notació*. Si voleu escriure música per a un conjunt instrumental que no estigui cobert per cap plantilla, consulteu Secció 3.4 [Extensió de les plantilles], pàgina 71.

Un cop que heu escrit algunes peces curtes, llegiu la resta del Manual d'aprenentatge (capítols 3 al 5). Per suposat no passa res per llegir-lo ara mateix! La resta del Manual d'Aprenentatge, però, dona per suposat que teniu familiaritat amb l'entrada del LilyPond. Podeu saltar-vos aquests capítols ara i tornar a ells quan hagueu adquirit més experiència.

En aquest tutorial i a la resta del Manual d'Aprenentatge, hi ha un apartat **Vegeu també** al final de cada una de les seccions, que conté referències creuades a altres seccions: no seguiu aquestes referències durant la primera lectura: quan hagueu llegit el Manual d'Aprenentatge complet, potser desitgeu rellegir certes seccions i seguir les referències creuades per obtenir més informació.

Si no ho heu fet ja, us *preguem* que llegiu Secció 1.4.3 [Panoràmica dels manuals], pàgina 19. Hi ha una gran quantitat d'informació sobre el LilyPond, de manera que els nouvinguts amb freqüència no saben exactament on han de buscar l'ajuda. Si dediqueu cinc minuts a llegir curosament aquesta secció us estalviareu hores de frustració buscant al lloc equivocat!

3 Conceptes fonamentals

Heu pogut veure al tutorial com produir música impresa amb bellesa a partir d'un simple fitxer de text. Aquesta secció presenta els conceptes i tècniques que es requereixen per produir partitures igualment belles però més complexes.

3.1 Com funcionen els fitxers d'entrada del LilyPond

El format d'entrada del LilyPond és força lliure en la seva forma i concedeix els usuaris amb experiència molta flexibilitat per estructurar els seus fitxers de la forma desitjada. Nogensmenys, tota aquesta flexibilitat pot fer que les coses es tornin confuses per als nous usuaris. Aquesta secció us explicarà part d'aquesta estructura, però pot obviar certs detalls per simplificar. Per veure una descripció més completa del format d'entrada, consulteu Secció “File structure” in *Referència de la notació*.

3.1.1 Introducció a l'estructura dels fitxers del LilyPond

Un exemple bàsic de fitxer d'entrada del LilyPond és el següent:

```
\version "2.19.26"

\header { }

\score {
  ... expressió musical composta ... % tota la música va aquí
  \layout { }
  \midi { }
}
```

Hi ha moltes variacions d'aquest esquema bàsic, però l'exemple constitueix un punt de partida útil.

Fins al moment, cap dels exemples que heu pogut veure utilitza la instrucció `\score{}`. Això és així perquè el LilyPond afegeix automàticament les ordres addicionals que es requereixen quan li proporcionem una entrada senzilla. El LilyPond tracta una entrada com aquesta:

```
\relative {
  c''4 a d c
}
```

com una abreviatura d'aquesta altra:

```
\book {
  \score {
    \new Staff {
      \new Voice {
        \relative {
          c''4 a b c
        }
      }
    }
  }
  \layout { }
}
```

En altres paraules, si l'entrada consta d'una única expressió musical, el LilyPond interpreta el fitxer com si l'expressió musical estigués rodejada per un embolcall fet per les instruccions que acabem de veure.

v

¡Advertiment! Molts dels exemples que apareixen a la documentació del LilyPond ometen les instruccions `\new Staff` i `\new Voice`, deixant que es creïn de forma implícita. Això funciona bé per a exemples senzills, però per a exemples més complicats, especialment quan s’usen instruccions addicionals, la creació implícita dels contextos poden donar lloc a resultats inesperats, fins i tot en ocasions crear pentagrames no desitjats. La forma de crear contextos de forma explícita s’explica a Secció 3.3 [Contextos i gravadors], pàgina 59.

Nota: Quan s’escriuen més d’unes poques línies de música, es recomana crear sempre els pentagrames i les veus de forma explícita.

En tot cas, per ara anem a tornar al primer exemple per examinar l’ordre `\score`, deixant les altres en la seva forma predeterminada.

Un bloc `\score` sempre ha de contenir una expressió musical única, que ha d’aparèixer immediatament després de la instrucció `\score`. Recordeu que una expressió musical pot ser qualsevol cosa, des d’una sola nota fins a una enorme expressió composta com ara

```
{
  \new StaffGroup <<
    ... inseriu aquí la partitura completa d'una òpera
    de Wagner ...
  >>
}
```

A causa que tot es troba dins de `{ ... }`, compta com una expressió musical.

Com hem vist anteriorment, el bloc `\score` pot contenir altres coses, com ara

```
\score {
  { c'4 a b c' }
  \header { }
  \layout { }
  \midi { }
}
```

Observeu que aquestes tres instruccions (`\header`, `\layout` i `\midi`) són especials: a diferència de la resta de les instruccions que comencen amb una barra invertida (`\`), *no* són expressions musicals i no formen part de cap expressió musical. Per tant, es poden posar dins d’un bloc `\score` o a fora d’ell. De fet, aquestes instruccions se situen en general fora del bloc `\score` (per exemple, `\header` se sol col·locar abans de la instrucció `\score`, com mostra l’exemple que apareix al principi de la secció.)

Dues instruccions més que no hem vist són `\layout { }` i `\midi { }`. Si apareixen tal i com es mostren aquí, fan que el LilyPond produeixi una sortida impresa i una sortida MIDI, respectivament. Es descriuen amb tot detall al manual de Referència de la notació, a Secció “Score layout” in *Referència de la notació* i a Secció “Creating MIDI files” in *Referència de la notació*.

Podem escriure diversos blocs `\score`. Cada un d’ells rebrà el mateix tractament que una partitura independent, però es combinaran tots junts a un fitxer de sortida únic. No fa falta cap instrucció `\book`, es crearà un implícitament. No obstant, si voleu fitxers de sortida separats a partir d’un únic fitxer `.ly`, aleshores cal utilitzar l’ordre `\book` per separar les diferents seccions: cada bloc `\book` produeix un fitxer de sortida diferent.

En resum:

Cada bloc `\book` crea un fitxer de sortida diferent (per exemple, un fitxer PDF). Si no hem escrit un de forma explícita, el LilyPond envolta tot el nostre codi d’entrada dins d’un bloc `\book` de forma implícita.

Cada bloc `\score` és un tros de música separat dins d'un bloc `\book`.

Cada bloc `\layout` afecta el bloc `\score` o `\book` dins del qual apareix (és a dir, un bloc `\layout` dins d'un bloc `\score`) afecta solament a aquest bloc `\score`, però un bloc `\layout` fora d'un bloc `\score` (que per això està dins d'un bloc `\book`, ja sigui explícit o implícitament) afecta als blocs `\score` que estan dins d'aquest `\book`.

Per veure més detalls, consulteu Secció “Multiple scores in a book” in *Referència de la notació*.

Una altra magnífica drecera és la possibilitat de definir variables com es mostra a Secció 2.4.1 [Organitzar les peces mitjançant variables], pàgina 36. Totes les plantilles fan servir el següent:

```
melodia = \relative {
  c'4 a b c
}

\score {
  \melodia
}
```

Quan el LilyPond examina aquest fitxer, agafa el valor de `melodia` (tot el que hi ha després del signe igual) i l'insereix a tot arreu que veu `\melodia`. No es requereix una cura especial amb el nom (pot ser `melodia`, `global`, `CompasArmadura`, `madretadelpiano` o `fulanet` o qualsevol altre). Recordeu que pot ser gairebé qualsevol nom que se us acudeixi, sempre i quan contingui sols caràcters alfabètics i sigui diferent a qualsevol dels noms d'instrucció del LilyPond. Per veure més detalls, consulteu Secció 3.4.4 [Estalvi de tecleig mitjançant variables i funcions], pàgina 85. Les limitacions exactes que afecten els noms de variable es detallen a Secció “File structure” in *Referència de la notació*.

Vegeu també

Per veure una definició completa del format del codi d'entrada, consulteu Secció “File structure” in *Referència de la notació*

3.1.2 La partitura és una (única) expressió musical composta

En la secció anterior, Secció 3.1.1 [Introducció a l'estructura dels fitxers del LilyPond], pàgina 41, hem pogut veure l'organització general dels fitxers d'entrada del LilyPond. Però sembla que ens hem saltat la part més important: com esbrinem què escriure després de `\score`?

No ens hem saltat res de res. El gran misteri és, senzillament, que no hi ha *cap* misteri. La línia següent ho explica tot:

Un bloc `\score` ha de començar amb una expressió musical composta.

Per comprendre el que s'entén per expressió musical i expressió musical composta, potser trobeu útil fer un repàs al tutorial, Secció 2.2.1 [Explicació de les expressions musicals], pàgina 27. En aquesta secció vam veure com elaborar grans expressions musicals a partir de petites peces (començàvem amb notes, després acords, etc.). Ara partirem d'una gran expressió musical i recorrerem el camí invers cap avall. Per simplicitat, farem sols un cantant i un piano. No necessitem un `StaffGroup` (que simplement agrupa un cert nombre de pautes amb un claudàtor a l'esquerra) per a aquest conjunt, i aleshores el retirem. Tot i així, *sí* necessitem pentagrames per a un cantant i un piano.

```
\score {
  <<
    \new Staff = "cantant" <<
  >>
  \new PianoStaff = "piano" <<
  >>
  >>
```

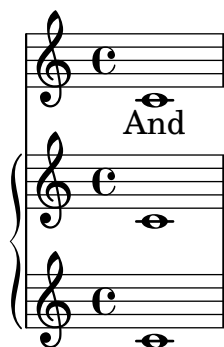


```
\layout { }
}
```

Aquí hem assignat noms als pentagrames: “cantant” i “piano”. Això no és essencial en aquest moment, però és un hàbit que resulta útil cultivar de manera que podem saber d’una ullada per a què és cada pentagrama.

Recordeu que utilitzem `<< ... >>` en comptes de `... }` per presentar la música simultània. Això fa que les parts vocals i del piano apareguin una sobre l’altra a la partitura. La construcció `<< ... >>` no seria necessària per al pentagrama del cantant a l’exemple de dalt si conté solament una expressió musical seqüencial, però es necessitarien els `<< ... >>` en comptes de les claus si la música d’aquest pentagrama anés a contenir dues o més expressions simultànies, per exemple dues veus simultànies, o una veu amb lletra. Tindrem una veu amb lletra, per la qual cosa es requereixen els angles dobles. Després afegirem quelcom de música real; per ara limitem-nos a posar unes quantes notes i text de farciment. Si heu oblidat com afegir la lletra, podeu rellegir la secció `\addlyrics` de Secció 2.3.1 [Elaborar cançons senzilles], pàgina 31.

```
\score {
  <<
    \new Staff = "singer" <<
      \new Voice = "vocal" { c'1 }
      \addlyrics { And }
    >>
    \new PianoStaff = "piano" <<
      \new Staff = "upper" { c'1 }
      \new Staff = "lower" { c'1 }
    >>
  >>
  \layout { }
}
```



Ara tenim molts més detalls. Tenim la pauta del cantant: conté una **Voice** o veu (al LilyPond, aquest terme fa referència a un conjunt de notes, no necessàriament notes vocals – per exemple, un violí generalment toca una veu –) i el text de la cançó. També tenim una pauta de piano: conté un pentagrama superior (mà dreta) i un pentagrama inferior (mà esquerra), tot i que el pentagrama inferior encara no té la clau de Fa.

En aquest moment podríem començar a ficar les notes. Dins dels claudàtors que segueixen a `\new Voice = "vocal"`, podríem començar escrivint

```
\relative {
  r4 d''8\noBeam g, c4 r
}
```

Però si ho féssim, la secció `\score` es faria força llarga i seria més difícil comprendre el que passa. En comptes d'això utilitzarem identificadors o variables. Recordareu que les vam veure per primer cop a la secció anterior.

Per assegurar-nos que el contingut de la variable `\text` s'interpreta com a lletra, el precedim amb `\lyricmode`. Igual que `\addlyrics`, això activa el mode d'entrada de lletra. Sense això, el LilyPond intentaria interpretar el contingut com a notes, cosa que generaria errors (Hi ha d'altres modes, vegeu Secció “Input modes” in *Referència de la notació*).

Així doncs, tot escrivint algunes notes, i una clau de Fa per a la mà esquerra, ara tenim un fragment musical de debò:

```
melody = \relative { r4 d''8\noBeam g, c4 r }
text    = \lyricmode { And God said, }
upper   = \relative { <g' d g,>2~ <g d g,> }
lower   = \relative { b,2 e }

\score {
  <<
    \new Staff = "singer" <<
      \new Voice = "vocal" { \melody }
      \addlyrics { \text }
    >>
    \new PianoStaff = "piano" <<
      \new Staff = "upper" { \upper }
      \new Staff = "lower" {
        \clef "bass"
        \lower
      }
    >>
  >>
  \layout { }
}
```



Quan escriviu una secció `\score` o quan l'esteu llegint, feu-lo a poc a poc i amb cura. Comenceu pel nivell exterior i després treballeu sobre cadascú dels nivells interiors. També és d'una gran ajuda ser molt estricte amb els marges (assegureu-vos que al seu editor de text cada element del mateix nivell comença a la mateixa posició horitzontal).

Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Estructura d'una partitura” in *Referència de la notació*.

3.1.3 Niuat d'expressions musicals

No és essencial declarar tots els pentagrames al començament; es poden crear temporalment en qualsevol moment. Això és d'especial utilitat per crear seccions d'ossia (vegeu Secció “ossia” in *Glossari musical*). A continuació presentem un exemple senzill que mostra com introduir temporalment un pentagrama nou mentre dura un fragment de tres notes:

```
\new Staff {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
    e4 r8
    <<
    { f8 c c }
    \new Staff {
      f8 f c
    }
    >>
    r4 |
  }
}
```



Noteu que la mida de la clau és igual a la que s'imprimeix en un canvi de clau (lleugerament més petita que la clau al principi d'una línia). Això és normal per a qualsevol clau que s'imprimeixi a la meitat d'una línia.

La secció ossia es pot col·locar a sobre del pentagrama de la manera següent:

```
\new Staff = "main" {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
    e4 r8
    <<
    { f8 c c }
    \new Staff \with {
      alignAboveContext = #"main"
    } { f8 f c }
    >>
    r4 |
  }
}
```



Aquest exemple utilitza `\with`, que s'explica en tot detall més endavant. És un mitjà per modificar el comportament predeterminat d'un sol pentagrama. En aquest exemple, diu que el pentagrama nou s'ha de col·locar per sobre del pentagrama anomenat “main” en comptes de la posició predeterminada que seria per sota.

Vegeu també

Els fragments d'ossia s'escriuen sovint sense clau i sense indicació de compàs, i generalment amb una lletra més petita. Per fer això caldrien més ordres que encara no s'han vist. Vegeu Secció “Mida dels objectes” in *Manual d'aprenentatge* i Secció “Ossia staves” in *Referència de la notació*.

3.1.4 Quant a la impossibilitat de niuar claudàtors i lligadures

A l'escriptura del fitxer d'entrada del LilyPond hem pogut veure alguns tipus de parèntesis, claudàtors i angles de diversos tipus. Obeeixen a diverses regles que el principi poden semblar confuses. Abans d'explicar aquestes regles, fem un repàs a les diverses classes de claudàtors, claus i parèntesis.

Tipus de parèntesis	Funció
<code>{ ... }</code>	Tanca un fragment seqüencial de música
<code>< ... ></code>	Tanca les notes d'un acord
<code><< ... >></code>	Tanca expressions musicals simultànies
<code>(...)</code>	Marca el començament i el final d'una lligadura d'expressió
<code>\(... \)</code>	Marca el començament d'una lligadura de fraseig
<code>[...]</code>	Marca el començament i el final d'un barrat manual

A les anteriors hem d'afegir d'altres construccions que generen línies entre o a través de ls notes: les lligadures d'unió (marcades amb un accent corb, `~`), els grups especials que s'escriuen amb `\tuplet x/y { ... }`, i les notes d'adorn, que s'escriuen amb `\grace { ... }`.

Fora del LilyPond, l'ús convencional dels parèntesis i d'altres claudàtors requereix que els diversos tipus es trobin niuats correctament, com a: `<< [{ (...) }] >>`, de manera que els parèntesis que es tanquen han de trobar-se a l'ordre exactament oposat als dels parèntesis que s'obren. Això és un requisit per als tres tipus de parèntesis que es descriuen mitjançant la paraula ‘Tanca’ a la taula anterior: s'han de niuar correctament. Tanmateix, la resta de claus i claudàtors, que estan descrits per la paraula ‘Marca’ a la mateixa taula anterior, **no** han de niuar-se estrictament per cap raó amb cap dels altres parèntesis. De fet, aquests parèntesis no són parèntesis en el sentit que tanquen quelcom: simplement són marcadors que indiquen on comença o finalitza quelcom.

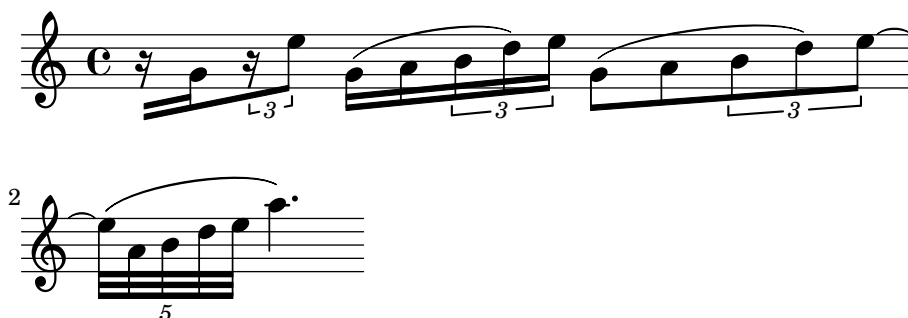
Així doncs, per exemple, una lligadura de fraseig pot començar abans d'una barra inserida manualment, i acabar abans que acabi la barra (una cosa que potser no sigui molt musical, però és possible):

```
\relative { g'8\ ( a b[ c b\ ) a] g4 }
```



En general, els diversos tipus de claudàtors, i els que es fan servir per grups especials, lligadures d'unió i notes d'adorn, es poden barrejar amb total llibertat. Aquest exemple mostra una barra que s'estén cap a l'interior d'un grup de valoració especial (línia 1), una lligadura d'expressió que es perllonga cap a l'interior d'un grup excedent, una lligadura d'unió que travessa dos grups especials, i una lligadura de fraseig que surt de l'interior d'un grup excedent (línies 3 i 4).

```
\relative {
  r16[ g' \tuplet 3/2 { r16 e'8] }
  g,16( a \tuplet 3/2 { b16 d) e }
  g,8[( a \tuplet 3/2 { b8 d) e~] } |
  \tuplet 5/4 { e32\ ( a, b d e ) a4.\ )
}
```



3.2 Les veus contenen música

Igual que els cantants, al LilyPond li calen veus per cantar. En realitat, la música per a qualsevol instrument d'una partitura està sempre continguda dins d'una veu –el concepte del LilyPond més fonamental de tots–.

3.2.1 Sento veus

De les capes més fondes d'una partitura del LilyPond, les més baixes i més fonamental reben el nom de 'Voice contexts' («contextos de veu») o, abreujadament, 'Voices' («veus»). Les veus s'anomenen a vegades 'layers' («capes») a d'altres programes d'edició de partitures.

De fet, una capa o context de veu és l'única que pot contenir música. Si un context de veu no es declara explícitament, es crea un de forma automàtica, com vam veure al principi d'aquest capítol. Certs instruments com l'oboè sols poden tocar una nota cada cop. La música escrita per a aquests instruments sols requereix una veu. Els instruments que poden tocar més d'una nota a la vegada, com el piano, amb freqüència necessitaran diverses veus per codificar les diverses notes i ritmes concurrents que són capaces de tocar.

Una sola veu pot contenir moltes notes dins d'un acord, per suposat; aleshores, quan, exactament, es necessiten diverses veus? En primer lloc observeu aquest exemple de quatre acords:

```
\relative {
  \key g \major
  <d' g>4 <d fis> <d a'> <d g>
}
```



Això es pot expressar utilitzant sols símbols d'acord amb angles simples, < ... >, i per això tan sols es necessita una veu. Però suposeu que el Fa sostingut fos realment una corxera seguida d'un Sol corxera, una nota de pas que condueix al La. Ara tenim dues notes que comencen el mateix moment però tenen diferents duracions: la negra Re, i la corxera Fa sostingut. Com es codifica això? No es poden escriure amb un acord perquè totes les notes d'un acord han de tenir la mateixa duració. I no es poden escriure com dues notes en seqüència perquè han de començar al mateix moment. Aquí és on necessiten dues veus.

Vegem com es fa això dins de la sintaxi d'entrada del LilyPond.

La forma més fàcil d'introduir fragments amb més d'una veu a un sol pentagrama és escriure cada veu com una seqüència (amb { ... }), i combinar-les simultàniament amb angles dobles, << ... >>. Els fragments també s'han de separar mitjançant una doble barra invertida, \, per situar-los a veus separades. Sense això, les notes anirien a una sola veu, el que normalment produeix errors. Aquesta tècnica s'adapta especialment bé a peces de música que són majorment homofòniques però ocasionalment tenen seccions curtes de polifonia.

Heus ací com dividim els acords anteriors en dues veus i afegim la nota de pas i la lligadura:

```
\key g \major
%   Veu "1"                      Veu "2"
<< { g4 fis8( g) a4 g } \ { d4 d d d } >>
```



Observe com les pliques de la segona veu ara es dirigeixen cap avall.

A continuació vegem un altre exemple senzill:

```
\key d \minor
%   Veu "1"                      Veu "2"
<< { r4 g g4. a8 } \ { d,2 d4 g } >> |
<< { bes4 bes c bes } \ { g4 g g8( a) g4 } >> |
<< { a2. r4 } \ { fis2. s4 } >> |
```



No és necessari usar una construcció << \ >> diferent per a cada compàs. Per a música que tingui unes poques notes a cada compàs, aquesta disposició podria facilitar la llegibilitat del codi, però si hi ha moltes notes a cada compàs podria ser millor dividir-lo en dues veus separades de la següent manera:

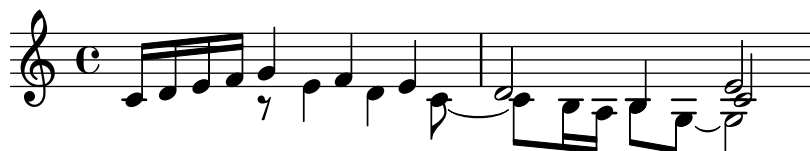
```
\key d \minor
<< {
% Veu "1"
r4 g g4. a8 |
bes4 bes c bes |
a2. r4 |
} \ {
% Veu "2"
d,2 d4 g |
g4 g g8( a) g4 |
fis2. s4 |
} >>
```



Aquest exemple té sols dues veus, però la mateixa construcció es pot usar per codificar tres o més veus mitjançant l'addició de més separadors de barra invertida.

Els contextos de veu porten els noms de "1", "2", etc. Els primers contextos estableixen les veus *externes*, la veu aguda del context "1" i la veu greu del context "2". Les veus interiors van als contextos "3" i "4". A cada un d'aquests contextos, la direcció vertical de les lligadures, pliques, matisos dinàmics, etc., s'ajusta de forma correcta.

```
\new Staff \relative {
  % Veu principal
  c'16 d e f
  %      Veu "1"          Veu "2"          Veu "3"
  << { g4 f e } \\\ { r8 e4 d c8~ } >> |
  << { d2 e } \\\ { c8 b16 a b8 g~ 2 } \\\ { s4 b c2 } >> |
}
```



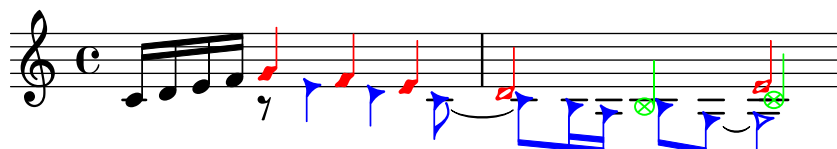
Totes aquestes veus estan separades de la veu principal que conté les notes just per fora de la construcció << ... >>. Anomenarem això la *construcció simultània*. Les lligadures (de prolongació i d'expressió) solament poden connectar notes que estiguin dins de la mateixa veu, en conseqüència les lligadures no poden entrar o sortir d'una construcció simultània. A la inversa, les veus paral·leles de construccions simultànies diferents sobre el mateix pentagrama són la mateixa veu. Hi ha altres propietats relatives a les veus que també impliquen construccions simultànies. A continuació veiem el mateix exemple, amb colors i caps diferents per a cada veu. Observeu que els canvis a una veu no afecten a d'altres veus, però persisteixen més tard dins de la mateixa veu. Observeu també que les notes lligades es poden dividir entre les mateixes veus de dues construccions, com s'indica aquí a la veu de triangles blaus.

```
\new Staff \relative {
  % Veu principal
  c'16 d e f
  << % Bar 1
  {
    \voiceOneStyle
    g4 f e
  }
  \\\
  {
    \voiceTwoStyle
    r8 e4 d c8~
  }
  >> |
  << % Bar 2
    % Continua la Veu 1
    { d2 e }
  \\\
    % Continua la Veu 2
    { c8 b16 a b8 g~ 2 }
  \\\
  {
```

```

\voiceThreeStyle
s4 b c2
}
>> |
}

```



Les instruccions `\voiceXXXStyle` estan pensades principalment per usar-les en documents educatius com el que presentem aquí. Modifiquen el color del cap, la plica i les barres, i l'estil del cap, de manera que les veus es poden distingir fàcilment. La veu u està establerta a rombes vermells, la veu dos a triangles blaus, la veu tres a cercles verds amb aspes, i la veu quatre (que no es fa servir aquí) a aspes color magenta. `\voiceNeutralStyle` (que tampoc no es fa servir aquí) retorna tot a l'estil predeterminat. Veurem més endavant com l'usuari pot crear instruccions com aquestes. Vegeu Secció “Visibilitat i color dels objectes” in *Manual d'aprenentatge* i Secció “Ús de variables per als ajustos de disposició” in *Manual d'aprenentatge*.

La polifonia no canvia la relació de les notes dins d'un bloc `\relative`. L'alçada de cada nota encara es calcula amb relació a la nota que la precedeix immediatament, o a la primera nota de l'acord precedent. Així, en

```
\relative c' { notaA << < notaB notaC > \\\ notaD >> notaE }
```

`notaB` és relativa a `notaA`

`notaC` és relativa a `notaB`, no a `notaA`;

`notaD` és relativa a `notaB`, no a `notaA` ni a `notaC`;

`notaE` és relativa a `notaD`, no a `notaA`.

Una forma alternativa, que podria ser més clara si les notes a les veus estan molt separades, és col·locar una instrucció `\relative` al principi de cada veu:

```

\relative c' { notaA ... }
<<
\relative c'' { < notaB notaC > ... }
\\
\relative g' { notaD ... }
>>
\relative c' { notaE ... }

```

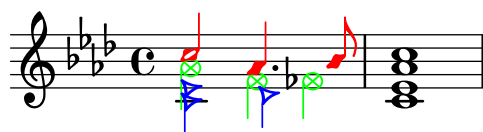
Finalment, analitzem les veus en una peça de música més complexa. Heus aquí les notes dels dos primers compassos del segon dels Dos Nocturns de Chopin, Op 32. Aquest exemple s'utilitzarà en fases posteriors dins del present capítol i el següent, per il·lustrar diverses tècniques per produir notació, i per tant us demanem que ignoreu per ara qualsevol cosa al codi subjacent que li sembli misteriós i tan sols es concentri a la música i les veus (totes les complicacions s'explicaran a seccions posteriors).



Amb freqüència, la direcció de les pliques s'utilitza per indicar la continuïtat de dues línies melòdiques simultànies. En aquest cas, totes les pliques de les notes agudes es dirigeixen cap

amunt i les de la notes greus cap avall. Aquesta és la primera indicació que es requereix més d'una veu.

Però la necessitat real de diverses veus apareix quan hi ha notes que comencen al mateix temps però tenen duracions diferents. Observeu les notes que comencen a la tercera part del primer compàs. El La bemoll és una negra amb puntet, el Fa és una negra i el Re bemoll és una blanca. Aquestes notes no es poden escriure com un acord perquè totes les notes d'un acord han de tenir la mateixa duració. Tampoc es poden escriure com notes seqüencials, ja que han de començar al mateix temps. Aquesta secció del compàs requereix tres veus, i la pràctica comuna seria escriure tot el compàs com tres veus com es mostra a sota, on hem usat diferents caps i colors per a la tres veus. Un cop més, el codi que hi ha a aquest exemple s'explicarà més tard, així que ignoreu tot el que no entengueu.



Intentarem codificar aquesta música partint de zero. Com veurem, això s'enfronta a certes dificultats. Començarem tal com hem après, usant la construcció `<< \ \ >>` per introduir la música del primer compàs a tres veus:

```
\new Staff \relative {
  \key aes \major
  <<
    { c''2 aes4. bes8 } \ \ { <ees, c>2 des } \ \ { aes'2 f4 fes }
  >> |
  <c ees aes c>1 |
}
```



Les direccions de les pliques s'assignen automàticament de forma que les veus de numeració imparell reben les pliques cap amunt i les de numeració parell cap avall. Les pliques de les veus 1 i 2 són correctes, però les pliques de la veu 3 haurien d'anar cap avall en aquest fragment en particular. Podem corregir això simplement oblidant-nos de la veu tres i situant la música a la veu quatre. Això es fa escrivint un altre parell de barres invertides (`\ \`).

```
\new Staff \relative {
  \key aes \major
  << % Veu u
    { c''2 aes4. bes8 }
  \ \ % Veu dos
    { <ees, c>2 des }
  \ \ % Omet Veu tres
  \ \ % Veu quatre
    { aes'2 f4 fes }
  >> |
  <c ees aes c>1 |
}
```



Veiem que això arregla la direcció de la plica, però la col·locació horitzontal de les notes no és la desitjada. El LilyPond desplaça les notes interiors quan elles o les seves pliques d'una altra manera col·lisionarien amb les veus exteriors, però això no és el més adequat per a música de piano. En altres situacions, els desplaçaments que el LilyPond aplica poden no eliminar les col·lisions. El LilyPond aporta diverses formes d'ajustar la col·locació horitzontal de les notes. Encara no estem preparats per veure com es corregeix això, per la qual cosa deixarem el problema per a una secció posterior (vegeu la propietat `force-hshift` a Secció “Arreglar notació amb superposicions” in *Manual d'aprenentatge*).

Nota: No es poden crear lletres ni objectes d'extensió (com ara lligadures, reguladors, etc.) ‘entre’ veus diferents.

Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Multiple voices” in *Referència de la notació*.

3.2.2 Veus explícites

Els contextos de veu també es poden crear manualment dins d'un bloc `<< >>` per crear música polifònica, utilitzant `\voiceOne` ... `\voiceFour` per indicar les direccions requerides de pliques, lligadures, etc. A partitures més llargues, aquest mètode és més clar perquè permet que les veus estiguin separades i rebin noms més descriptius.

Concretament, la construcció `<< \ \ >>` que usem a la secció prèvia:

```
\new Staff {
  \relative {
    << { e'4 f g a } \ { c,4 d e f } >>
  }
}
```

equivale a

```
\new Staff <<
  \new Voice = "1" { \voiceOne \relative { e'4 f g a } }
  \new Voice = "2" { \voiceTwo \relative { c'4 d e f } }
>>
```

Els dos exemples anteriors produeixen:



Les instruccions `\voiceXXX` estableixen la direcció de les pliques, lligadures d'expressió, lligadures de prolongació, articulacions, anotacions de text, puntets i digitacions. `\voiceOne` i `\voiceThree` fan que aquests objectes apuntin cap amunt, mentre que `\voiceTwo` i `\voiceFour` els fan apuntar cap avall. Aquestes instruccions també produeixen un desplaçament horitzontal per a cada veu quan és necessari per evitar xocs entre els caps. La instrucció `\oneVoice` retorna els ajustos de nou als valors normals per a una sola veu.

Vegem a alguns exemples senzills exactament quin efecte tenen `\oneVoice`, `\voiceOne` i `\voiceTwo` sobre l'escriptura, les lligadures d'unió i d'expressió i les indicacions de dinàmica:

```
\relative {
  % Comportament predeterminat o comportament després de \oneVoice
  c'4 d8~ 8 e4( f | g4 a) b-> c |
}
```



```
\relative {
  \voiceOne
  c'4 d8~ 8 e4( f | g4 a) b-> c |
  \oneVoice
  c,4 d8~ 8 e4( f | g4 a) b-> c |
}
```



```
\relative {
  \voiceTwo
  c'4 d8~ 8 e4( f | g4 a) b-> c |
  \oneVoice
  c,4 d8~ 8 e4( f | g4 a) b-> c |
}
```



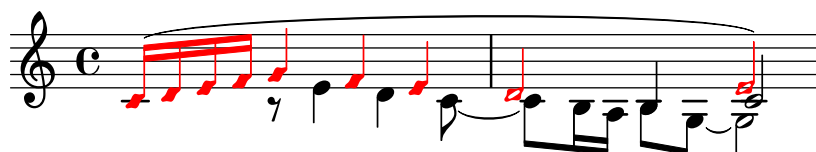
A continuació veurem tres formes diferents de compondre la notació del mateix passatge polifònic, cada una de les quals té els seus avantatges segons la circumstància, utilitzant l'exemple de la secció anterior.

Una expressió que apareix directament dins de << >> pertany a la veu principal (però, observeu, **no** dins d'una construcció << \ \ >>). Això és útil quan apareixen veus noves mentre la veu principal està sonant. A continuació podem veure una realització més correcta de l'exemple de la secció anterior. Les notes vermelles en forma de rombe mostren que la melodia principal està ara dins d'un context d'una sola veu, fent que es pugui traçar una lligadura per sobre d'elles.

```
\new Staff \relative {
  \voiceOneStyle
  % Aquesta secció és homofònica
  c'16^( d e f
  % Comença una secció simultània de tres veus
  <<
  % Continua la veu principal en paral·lel
  { g4 f e | d2 e) | }
  % Inicia la segona veu
  \new Voice {
    % Estableix les pliques, etc., cap avall
    \voiceTwo
```

```

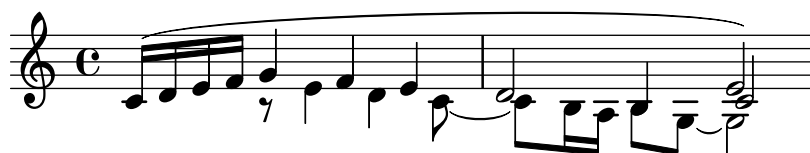
      r8 e4 d c8~ | 8 b16 a b8 g~ 2 |
    }
    % Inicia la tercera veu
    \new Voice {
      % Set stems, etc, up
      \voiceThree
      s2. | s4 b c2 |
    }
  >>
}
```



Les construccions polifòniques niuades més profundament són possibles, i si hi ha una veu que apareix sols breument podria haver-hi una forma més natural d'escriure la música.

```

\new Staff \relative {
  c'16^( d e f
  <<
  { g4 f e | d2 e) | }
  \new Voice {
    \voiceTwo
    r8 e4 d c8~ |
    <<
    { c8 b16 a b8 g~ 2 | }
    \new Voice {
      \voiceThree
      s4 b c2 |
    }
  }
  >>
}
>>
}
```



Aquest mètode de niuar veus noves breument és útil quan sols hi ha seccions polifòniques petites, però quan tot el pentagrama és molt polifònic podria ser més clar usar sempre diverses veus, usant notes espaiadores per passar per sobre de les seccions on una veu està en silenci, com per exemple:

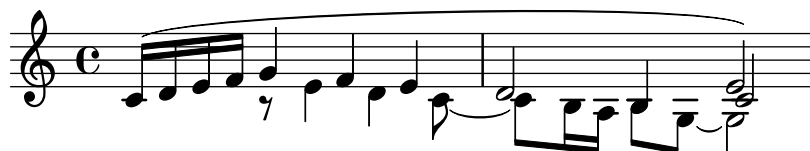
```

\new Staff \relative <<
  % Inicia la primera veu
  \new Voice {
    \voiceOne
    c'16^( d e f g4 f e | d2 e) |
  }
}
```

```

% Inicia la segona veu
\new Voice {
  % Estableix les pliques, etc., cap avall
  \voiceTwo
  s4 r8 e4 d c8~ | 8 b16 a b8 g~ 2 |
}
% Inicia la tercera veu
\new Voice {
  % Estableix les pliques, etc., cap amunt
  \voiceThree
  s1 | s4 b c2 |
}
>>

```



Columnes de notes

Les notes properes a un acord, o les notes que es produeixen al mateix temps en diferents veus, es disposen en dos (i ocasionalment més) columnes per evitar el solapament dels caps. Reben el nom de columnes de notes. Hi ha columnes diferents per a cada veu, i el desplaçament especificat en curs depenent de la veu s'aplica a la columna de la nota si en cas contrari es produís una col·lisió. Això es pot veure a l'exemple anterior. Al compàs 2 el Do a la veu dos està desplaçat a la dreta respecte del Re de la veu u, i a l'últim acord el Do de la veu tres també està desplaçat a la dreta respecte de les altres notes.

Les instruccions `\shiftOn`, `\shiftOnn`, `\shiftOnnn` i `\shiftOff` especifiquen el grau que s'han de desplaçar les notes i acords de la veu si en cas contrari es produís una col·lisió. De forma predeterminada, les veus exteriors (normalment les veus u i dos) tenen com a especificació `\shiftOff`, mentre que les veus interiors (tres i quatre) tenen especificat `\shiftOn`. Quan s'aplica un desplaçament, les veus u i tres es desplacen cap a la dreta i les veus dos i quatre es desplacen cap a l'esquerra.

`\shiftOnn` i `\shiftOnnn` defineixen nivells addicionals de desplaçament que es poden especificar temporalment per resoldre col·lisions en situacions complexes (vegeu Secció “Exemples reals de música” in *Manual d'aprenentatge*).

Una columna de notes pot contenir sols una nota (o acord) d'una veu amb les pliques cap amunt i una nota (o acord) d'una veu amb les pliques cap avall. Si les notes de dues veus que tenen les pliques a la mateixa direcció se situen en la mateixa posició i les dues veus no tenen cap desplaçament o porten especificat el mateix desplaçament, es produirà el missatge d'error “Xoquen massa columnes de notes”.

Vegeu també

Manual d'aprenentatge: Secció “Moure objectes” in *Manual d'aprenentatge*.

Referència de la notació: Secció “Multiple voices” in *Referència de la notació*.

3.2.3 Veus i música vocal

La música vocal presenta una dificultat especial: hem de combinar dues expressions, és a dir, les notes i la lletra.

Ja heu vist la instrucció `\addlyrics{}`, que funciona bé per a partitures senzilles. Tot i així, aquesta tècnica és una mica limitada. Per a música de complexitat més gran, hem d'introduir la lletra en un context `Lyrics` utilitzant `\new Lyrics` i enllaçar explícitament la lletra i les notes mitjançant `\lyricsto{}`, usant el nom assignat a la veu.

```
<<
  \new Voice = "una" {
    \relative {
      \autoBeamOff
      \time 2/4
      c'4 b8. a16 | g4. f8 | e4 d | c2 |
    }
  }
  \new Lyrics \lyricsto "una" {
    No more let | sins and | sor -- rows | grow. |
  }
>>
```



Observeu que la lletra s'ha d'enllaçar a un context de `Voice`, no a un context de `Staff`. Aquest és un cas on és necessari crear contextos de `Staff` i de `Voice` explícitament.

El barrat automàtic que el LilyPond usa de forma predeterminada funciona bé per a la música instrumental, però no tan bé per a música sense lletra, on o bé el barrat no es necessita en absolut, o bé s'utilitza per indicar els melismes de la lletra. A l'exemple anterior hem utilitzat la instrucció `\autoBeamOff` per desactivar el barrat automàtic.

Ara reutilitzarem l'exemple anterior de «Judes Macabeu» per a il·lustrar aquesta tècnica més flexible. Primer la reescriurem per que faci servir variables, de manera que la música i la lletra es puguin separar de l'estructura de pentagrames. També introduïrem una clau de grup de `ChoirStaff`. La lletra pròpiament dita s'ha de introduir amb `\lyricmode` perquè tenir seguretat que s'interpreti com a lletra i no com a música.

```
global = { \key f \major \time 6/8 \partial 8 }

SopOneMusic = \relative {
  c'8 | c8([ bes]) a a([ g]) f | f'4. b, | c4.~ 4
}
SopOneLyrics = \lyricmode {
  Let | flee -- cy flocks the | hills a -- dorn, --
}
SopTwoMusic = \relative {
  r8 | r4. r4 c'8 | a'8([ g]) f f([ e]) d | e8([ d]) c bes'
}
SopTwoLyrics = \lyricmode {
  Let | flee -- cy flocks the | hills a -- dorn,
}

\score {
  \new ChoirStaff <<
    \new Staff <<
```

```

\new Voice = "SopOne" {
  \global
  \SopOneMusic
}
\new Lyrics \lyricsto "SopOne" {
  \SopOneLyrics
}
>>
\new Staff <<
  \new Voice = "SopTwo" {
    \global
    \SopTwoMusic
  }
  \new Lyrics \lyricsto "SopTwo" {
    \SopTwoLyrics
  }
>>
>>
}

```



Aquesta és l'estructura bàsica de totes les partitures vocals. Es poden afegir més pentagrames segons es necessiti, es poden afegir més veus als pentagrames i més estrofes a la lletra, i les variables que contenen la música es poden col·locar fàcilment en fitxers separats quan es facin massa llargs.

A continuació podem veure un exemple final de la primera línia d'un himne amb quatre estrofes, per a cor SATB. En aquest cas la lletra de les quatre parts és la mateixa. Observeu com utilitzem variables per a separar la notació musical de l'estructura de pentagrames. Observeu també com s'utilitza una variable, per a la qual hem escollit el nom 'TimeKey' («compàs i tonalitat»), per a que contingui diverses instruccions que s'usaran dins dels dos pentagrames. A d'altres exemples se li sol donar el nom de 'global'.

```

keyTime = { \key c \major \time 4/4 \partial 4 }

SopMusic   = \relative { c'4 | e4. e8 g4 g | a4 a g }
AltoMusic  = \relative { c'4 | c4. c8 e4 e | f4 f e }
TenorMusic = \relative { e4 | g4. g8 c4. b8 | a8 b c d e4 }
BassMusic  = \relative { c4 | c4. c8 c4 c | f8 g a b c4 }

VerseOne =
  \lyricmode { E -- | ter -- nal fa -- ther, | strong to save, }
VerseTwo =
  \lyricmode { O | Christ, whose voice the | wa -- ters heard, }
VerseThree =
  \lyricmode { O | Ho -- ly Spi -- rit, | who didst brood }

```

```

VerseFour =
  \lyricmode { 0 | Tri -- ni -- ty of | love and pow'r }

\score {
  \new ChoirStaff <<
    \new Staff <<
      \clef "treble"
      \new Voice = "Sop" { \voiceOne \keyTime \SopMusic }
      \new Voice = "Alto" { \voiceTwo \AltoMusic }
      \new Lyrics \lyricsto "Sop" { \VerseOne }
      \new Lyrics \lyricsto "Sop" { \VerseTwo }
      \new Lyrics \lyricsto "Sop" { \VerseThree }
      \new Lyrics \lyricsto "Sop" { \VerseFour }
    >>
    \new Staff <<
      \clef "bass"
      \new Voice = "Tenor" { \voiceOne \keyTime \TenorMusic }
      \new Voice = "Bass" { \voiceTwo \BassMusic }
    >>
  >>
}

```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Vocal music” in *Referència de la notació*.

3.3 Contextos i gravadors

Els contextos i els gravadors s’han mencionat de manera informal a seccions anteriors; ara tan sols veurem aquests conceptes amb més detall, ja que són importants a l’ajust fi de la sortida del LilyPond.

3.3.1 Explicació dels contextos

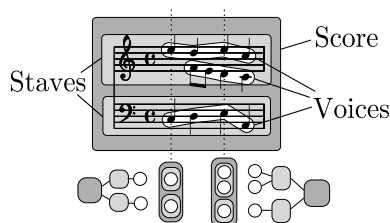
Quan s’imprimeix la música, s’han de afegir a la sortida una gran quantitat d’elements de notació que no apareixen explícitament al fitxer d’entrada. Per exemple, compareu l’entrada i la sortida del següent exemple:

```
\relative { cis''4 cis2. | a4 a2. | }
```




L'entrada és força greu, però a la sortida s'han afegit línies divisòries, les alteracions, la clau i l'armadura de la tonalitat. Quan el LilyPond *interpreta* l'entrada, la informació musical s'analitza d'esquerra a dreta de la mateixa manera que un intèrpret llegeix la partitura. Mentre es llegeix el codi d'entrada, el programa recorda on estan els límits dels compassos, i quines alçades requereixen alteracions accidentals explícites. Aquesta informació s'ha de conservar a diversos nivells. Per exemple, una alteració accidental afecta solament a un pentagrama, mentre que una línia divisòria ha d'estar sincronitzada al llarg de tot el sistema.

Dins del LilyPond, aquestes regles i petites porcions d'informació s'agrupen en *Contexts*. Ja hem vist el context de veu, **Voice**. Altres exemples de contextos són **Staff** (Pauta o pentagrama) i **Score** (Partitura). Els contextos són jeràrquics, de forma que reflecteixen la naturalesa jeràrquica d'una partitura musical. Per exemple: un context de **Staff** pot contenir molts contextos de **Voice**, i un context de **Score** pot contenir molts contextos de **Staff**.



Cada context assumeix la responsabilitat d'imposar algunes regles de notació, creant certs objectes de notació i mantenint les propietats associades. Per exemple, el context **Voice** pot introduir una alteració accidental i llavors el context **Staff** manté la regla de mostrar o suprimir l'alteració per a la resta del compàs.

Un altre exemple el constitueix el fet que la sincronització de les línies divisòries es gestiona dins del context de la partitura, **Score**, de forma predeterminada. Nogensmenys, a algunes músiques és possible que vulguem que les línies divisòries estiguin sincronitzades (pensem en una partitura polimètrica en compassos de 4/4 i de 3/4). En aquests casos hem de modificar els ajustos per omissió dels contextos **Score** i **Staff**.

Per a partitures molt senzilles, els contextos es creen implícitament i no hem de preocupar-nos per ells. Per a peces més grans, com per exemple qualsevol que tingui més d'un pentagrama, els contextos s'han de crear explícitament per assegurar-nos que no tindrem la quantitat exacta de pentagrames que necessitem, i que estan a l'ordre correcte. Per escriure peces amb notació especialitzada, és freqüent la modificació de contextos existents o fins i tot definir d'uns completament nous.

A més dels contextos **Score**, **Staff** i **Voice**, hi ha contextos que se situen entre els nivells de partitura i de pentagrama per controlar els grups de pentagrames, com els contextos alternatius de pentagrama i de veu, i contextos per a la lletra, la percussió, diagrames de trasts, baix xifrat, etc.

Els noms de tots els tipus de contextos es componen d'una o més paraules que comencen amb majúscula i que estan unides unes a les altres sense guió ni barra baixa, per exemple: **PartituraDeTranscripcióGregoriana**

Vegeu també

Referencia de la notació: Secció “Explicació dels contextos” in *Referència de la notació*.

3.3.2 Creació de contextos

A un fitxer d'entrada, el bloc de partitura, que es presenta precedit per la instrucció `\score`, conté una sola expressió musical i una definició de sortida associada (o bé un bloc `\layout` o

bé un bloc `\midi`). El context `Score` se sol deixar que es creï automàticament quan comença la interpretació d'aquesta expressió musical.

Per a partitures que solament tenen una veu i un pentagrama, podem també deixar que els contextos `Voice` i `Staff` se creïn automàticament, però per a partitures més complexes és necessari crear-los a mà. La instrucció més simple que fa això és `\new`. S'anteposa a una expressió musical, per exemple

```
\new tipus expressió_musical
```

on *tipus* és el nom d'un context (com `Staff` o `Voice`). Aquesta instrucció crea un context nou, i comença a interpretar la *expressió_musical* que està dins d'aquest context.

Nota: No s'ha d'usar `\new Score` perquè el context `Score` essencial del nivell superior ja es crea automàticament al interpretar-se l'expressió musical que està dins del bloc `\score`. Els valors predeterminats de propietats de context vàlids per a tota la partitura es poden canviar dins del bloc `\layout`. Vegeu Secció 3.3.4 [Modificar les propietats dels contextos], pàgina 63.

En les seccions anteriors heu pogut veure molts exemples pràctics que creaven nous contextos de `Staff` i de `Voice`, però per a recordar-vos com s'usen aquestes instruccions en la pràctica, heus aquí un exemple anotat de música real:

```
\score { % inici de l'expressió única de música composta
  << % inici d'una secció pentagrames simultanis
    \time 2/4
    \new Staff { % crea el pentagrama de la mà dreta
      \clef "treble"
      \key g \minor
      \new Voice { % crea la veu per a les notes de la mà dreta
        \relative { % inici de les notes de la mà dreta
          d''4 ees16 c8. |
          d4 ees16 c8. |
        } % fi de les notes de la mà dreta
      } % fi de la veu de la mà dreta
    } % fi del pentagrama de la mà dreta
    \new Staff << % crea el pentagrama de la mà esquerra
      \clef "bass"
      \key g \minor
      \new Voice { % crea la veu de la mà esquerra
        \voiceOne
        \relative { % inicia les notes de la veu u de la mà esquerra
          g8 <bes d> ees, <g c> |
          g8 <bes d> ees, <g c> |
        } % fi de les notes de la veu u de la mà esquerra
      } % fi de la veu u de la mà esquerra
      \new Voice { % crea la veu dos de la mà esquerra
        \voiceTwo
        \relative { % inici de les notes de la veu dos de la mà esquerra
          g4 ees |
          g4 ees |
        } % fi de les notes de la veu dos de la mà esquerra
      } % fi de la veu dos de la mà esquerra
    } % fi del pentagrama de la mà esquerra
  } >>
```

```
>> % fi de la secció de pentagrames simultanis
} % fi de l'expressió única de música composta
```



(Observeu com totes les instruccions que obren un bloc amb un claudàtor corb, {, o amb angles dobles, <<, estan sagnades (tenen un marge addicional) amb dos espais addicionals, i el claudàtor de tancament corresponent té un marge exactament igual. Tot i no ser necessari, observar aquesta pràctica reduirà considerablement el nombre d'errors de 'parèntesis descompensats', i es recomana especialment. Permet apreciar d'una sola ullada l'estructura de la música, i qualsevol parèntesis descompensat apareixerà molt clarament. Observeu també com el pentagrama de la mà esquerra es crea usant dobles angles perquè requereix dues veus, mentre que el pentagrama de la mà dreta es crea amb una expressió musical única tancada entre claudàtors perquè sols requereix una veu.)

La instrucció `\new` també pot atorgar un nom identificatiu al context per distingir-lo d'altres contextos del mateix tipus:

```
\new tipus = identificador expressió_musical
```

Observeu la distinció entre el nom del tipus de context, `Staff`, `Voice`, etc., i el nom identificatiu d'una instància en particular d'aquest tipus, que pot ser qualsevol seqüència de lletres inventada per l'usuari. En el nom identificatiu també es poden utilitzar dígitos i espais, però en aquest cas aquest nom ha d'anar entre cometes, per exemple `\new Staff = "ElMeuPentagrama 1" expressió_musical`. El nom identificatiu s'utilitza per referir-nos més tard a aquesta instància en particular d'un context. Hem vist això a la secció sobre la lletra, a Secció 3.2.3 [Veus i música vocal], pàgina 56.

Vegeu també

Referència de la notació: Secció "Creating contexts" in *Referència de la notació*.

3.3.3 Explicació dels gravadors

Totes i cadascuna de les marques de la sortida impresa d'una partitura feta amb el LilyPond està produïda per un **Engraver** (gravador). Així, tenim un gravador per imprimir pentagrames, un altre per imprimir els caps de les notes, un altre per a les pliques, un altre per a les barres, i molts més. En total hi ha més de 120 gravadors! Afortunadament, per a la major part de les partitures no és necessari conèixer més que alguns, per a partitures senzilles no hem de saber res de cap d'ells.

Els gravadores resideixen i operen dins de Contextos. Els gravadors com ara el gravador de la indicació de metrònom, `Metronome_mark_engraver`, l'acció i resultat del qual s'apliquen a la partitura com un tot, operen en el context més alt: el context de partitura `Score`.

El gravador de la clau `Clef_engraver` i el de l'armadura `Key_engraver` es troben probablement a tots els contextos de pentagrama (`Staff`), ja que els diferents pentagrames podrien requerir diferents claus i armadures.

El gravador dels caps de nota `Note_heads_engraver` i el de les pliques `Stem_engraver` viuen en cada u dels contextos de veu `Voice`, el context de nivell més baix de tots.

Cada gravador processa els objectes particulars associats amb la seva funció, i manté les propietats que estan relacionades amb aquesta funció. Aquestes propietats, com les que estan

associades amb els contextos, es poden modificar per canviar el funcionament del gravador o l'aspecte d'aquests elements de la partitura impresa.

Tots els gravadors tenen noms compostos de diverses paraules que descriuen la seva funció. Sols està en majúscules la inicial de la primera paraula, i la resta se li uneix mitjançant guionets baixos. D'aquesta manera el gravador **Staff_symbol_engraver** és responsable de la creació de les línies del pentagrama, i el **Clef_engraver** determina i estableix l'alçada o el punt de referència sobre el pentagrama dibuixant un símbol de clau.

A continuació presentem alguns dels gravadors més comuns, junt amb la seva funció. Podreu comprovar que és fàcil endevinar la funció a partir del nom (en anglès), i a l'inrevés.

Gravador	Funció
Accidental_engraver	Fa les alteracions accidentals, de precaució i de suggeriment.
Beam_engraver	Grava les barres
Clef_engraver	Grava les claus
Completion_heads_engraver	Divideix les notes que travessen una línia divisòria
Dynamic_engraver	Crea reguladors i indicacions dinàmiques textuais
Forbid_line_break_engraver	Evita els salts de línia si queda algun element musical actiu
Key_engraver	Crea l'armadura de la tonalitat
Metronome_mark_engraver	Grava la indicació de metrònom
Note_heads_engraver	Grava el cap de les notes
Rest_engraver	Grava els silencis
Staff_symbol_engraver	Grava les cinc línies (de forma predeterminada) del pentagrama
Stem_engraver	Crea les pliques i els trèmols d'una sola plica
Time_signature_engraver	Crea les indicacions de compàs

Més endavant veurem es pot canviar com la sortida del LilyPond mitjançant la modificació del funcionament dels Gravadors.

Vegeu també

Referència de funcionament intern: Secció “Engravers and Performers” in *Referència de funcionament intern*.

3.3.4 Modificar les propietats dels contextos

Els contextos es responsabilitzen de mantenir els valors d'un cert nombre de *properties* de context. Moltes d'elles es poden canviar per influir en la interpretació del codi d'entrada i canviar així l'aparença de la sortida impresa. Es modifiquen mitjançant la instrucció `\set`. Aquesta instrucció pren la forma següent:

```
\set NomDelContext.nomDeLaPropietat = #valor
```

On el *NomDelContext* és normalment **Score**, **Staff** o **Voice**. Es pot ometre, i en aquest cas se suposa que és el context en curs (normalment **Voice**).

Els noms de les propietats de context consisteixen en paraules unides sense cap guió o barra fixa, i on totes les paraules excepte la primera comencen en majúscula. A continuació podem veure alguns exemples de noms de propietats utilitzades amb freqüència. Hi ha moltes més que les que es mostren aquí.

nomDeLaPropietat	Tipus	Funció	Valor d'exemple
extraNatural	Booleà	Si és vertader, posa becaires addicionals abans de les alteracions	#t, #f
currentBarNumber	Enter	Ajustar el número del compàs actual	50

doubleSlurs	Booleà	Si és vertader, imprimir lligadures d'expressió per sobre i per sota de les notes	#t, #f
instrumentName	Text	Establir el nom del pentagrama, situat a l'esquerra	"Cello I"
fontSize	Real	Augmentar o disminuir la mida de la font tipogràfica	2.4
stanza	Text	Establir el text que s'imprimeix abans del començament d'una estrofa	"2"

on un valor Booleà es vertader (**#t**, True) o fals (**#f**, False), un Enter és un nombre enter positiu, un nombre real és un nombre decimal positiu o negatiu, i el text es tanca entre cometes dobles. Observeu l'aparició de signes de coixinet (**#**), en dos llocs diferents: com a part del valor Booleà abans de la **t** o la **f**, i abans del *valor* dins de la instrucció **\set**. Així doncs, quan s'està escrivint un valor Booleà, s'han d'escriure dos signes de coixinet, per exemple: **##t**.

Abans de poder establir qualsevol d'aquestes propietats, hem de saber en quin context operen. A vegades és quelcom obvi, però en ocasions pot ser quelcom complicat. Si especifiquem un context equivocat, no es produeix cap missatge d'error, però el funcionament esperat no tindrà lloc. Per exemple, la propietat **instrumentName** (nom de l'instrument) viu clarament dins del context de **Staff**, ja que és el pentagrama el que ha de ser anomenat. En aquest exemple, el primer pentagrama resulta etiquetat, però no el segon, perquè hem omès el nom del context.

```
<<
  \new Staff \relative {
    \set Staff.instrumentName = #"Soprano"
    c' '2 c
  }
  \new Staff \relative {
    \set instrumentName = #"Alto" % Incorrecte!
    d'2 d
  }
>>
```



Recordeu que el nom del context predeterminat és **Voice**, així que la segona instrucció **\set** estableix la propietat **instrumentName** del context **Voice** a "Alto", però com el LilyPond no busca aquesta propietat al context **Voice**, no es realitza cap acció. Això no és un error, i no es registra cap missatge al fitxer Log del registre d'errors.

De forma semblant, si el nom de la propietat s'escriu amb alguna falta, no es produeix cap missatge d'error, i clarament l'acció esperada no pot tenir lloc. De fet, es pot establir qualsevol 'property' (fictícia) usant qualsevol nom que volem en qualsevol context que existeixi, mitjançant l'ús de la instrucció **\set**. Però si el nom no és conegut per al LilyPond, no produirà cap acció. Alguns editors de text que donen suport als fitxers d'entrada del LilyPond de manera especial, documenten els noms de propietats amb vinyetes quan passem sobre ells el punter del ratolí, com ara JEdit amb l'extensió LilyPondTool, o destaquen els noms de propietats desconegudes de manera diferent, com ara ConTEXT. Si no s'utilitza un editor amb aquesta possibilitats, es

recomana comprovar la correcció del nom de la propietat al manual de Referència de funcionament intern: vegeu Secció “Tunable context properties” in *Referència de funcionament intern* o Secció “Contexts” in *Referència de funcionament intern*.

La propietat `instrumentName` tindrà efecte solament si s'estableix dins del context **Staff**, però algunes propietats es poden establir a més d'un context. Per exemple, la propietat `extraNatural` està establerta de forma predeterminada al valor `##t` (vertader) per a tots els pentagrames. Si s'estableix a `##f` (fals) en un context de **Staff** determinat s'aplicarà solament a les alteracions d'aquest pentagrama. Si s'estableix a fals en el context de la partitura, **Score**, s'aplicarà a tots els pentagrames.

Així, això desactivarà els bequadres addicionals a un pentagrama:

```
<<
  \new Staff \relative {
    aeses'2 aes
  }
  \new Staff \relative {
    \set Staff.extraNatural = ##f
    aeses'2 aes
  }
>>
```



i això els desactivarà a tots els pentagrames:

```
<<
  \new Staff \relative {
    aeses'2 aes
  }
  \new Staff \relative {
    \set Score.extraNatural = ##f
    aeses'2 aes
  }
>>
```



Com un exemple més, si s'estableix `clefTransposition` dins del context de **Score**, aquesta instrucció canvia immediatament el valor de la transposició en tots els pentagrames en curs i estableix un nou valor predeterminat que s'aplicarà a tots els pentagrames.

La instrucció oposada, `\unset`, té l'efecte de suprimir la propietat del context, el que ocasiona que la major part de les propietats tornin al seu valor predeterminat. Normalment no és necessari l'ús de `\unset`, atès que una nova instrucció `\set` farà l'ajust desitjat.

Les instruccions `\set` i `\unset` poden aparèixer en qualsevol lloc del fitxer d'entrada i tindran un efecte a partir del temps on es troben i fins al final de la partitura o fins que la propietat es torni a establir mitjançant `\set` o `\unset`. Provem a modificar la mida de la font tipogràfica, el que afecta la mida dels caps de les notes (entre altres coses) diverses vegades. El canvi s'agafa a partir del valor predeterminat, no el valor en curs.

```
c4 d
% fes que els caps de nota siguin més petits
\set fontSize = #-4
e4 f |
% fes que els caps de nota siguin més grans
\set fontSize = #2.5
g4 a
% torna a la mida predeterminada
\unset fontSize
b4 c |
```



Hem pogut veure com establir els valors de diversos tipus de propietat diferents. Observeu que els nombres enters i reals van sempre precedits d'un símbol de coixinet, #, mentre que un valor booleà vertader o fals s'especifica mitjançant `##t` i `##f`, amb dos coixinets. Una propietat de test s'ha de tancar entre cometes dobles, com abans, tot i que veurem més endavant que el text realment es pot especificar d'una forma molt més general utilitzant la molt potent instrucció `markup`.

Canviar les propietats d'un context amb `\with`

El valor predeterminat de les propietats de context es pot establir en el moment que es crea el context. A vegades aquesta forma d'establir el valor d'una propietat és molt més clara, si ha de quedar fix durant tot el temps que duri el context. Quan es crea un context amb una instrucció `\new` pot anar immediatament seguit d'un bloc `\with { ... }` en el que s'estableix els valors predeterminats de les propietats. Per exemple, si volem suprimir la impressió de bequadres addicionals per a tota la duració d'un pentagrama, podem escriure:

```
\new Staff \with { extraNatural = ##f }
```

de la forma següent:

```
<<
  \new Staff {
    \relative {
      gisis'4 gis aeses aes
    }
  }
  \new Staff \with { extraNatural = ##f } {
    \relative {
      gisis'4 gis aeses aes
    }
  }
>>
```



Les propietats ajustades d'aquesta manera encara poden canviar-se dinàmicament utilitzant `\set` i tornar-se al valor predeterminat que es va establir al bloc `\with` mitjançant `\unset`.

Així doncs, si la propietat `fontSize` s'ajusta dins d'una instrucció `\with`, té l'efecte de reiniciar el valor predeterminat de la mida de la font tipogràfica. Si més tard es modifica amb `\set`, aquest nou valor predeterminat pot restablir-se amb la instrucció `\unset fontSize`.

Canviar las propietats d'un context amb `\context`

Els valors de propietat dels contextos es poden establir per a *tots* els contextos d'un tipus determinat, com per exemple tots els contextos de `Staff`, amb una única instrucció. El tipus de context s'identifica mitjançant la utilització del nom del seu tipus, com `Staff`, precedit d'una barra invertida: `\Staff`. L'enunciat que estableix el valor de la propietat és el mateix que el que està en un bloc `\with`, presentat anteriorment. Es col·loca en un bloc `\context` dins d'un bloc `\layout`. Cada bloc `\context` afecta a tots els contextos del tipus especificat al llarg del bloc `\score` o `\book` en el que apareix el bloc `\layout`. A continuació presentem un exemple que mostra el format:

```
\score {
  \new Staff {
    \relative {
      cisis''4 e d cis
    }
  }
  \layout {
    \context {
      \Staff
      extraNatural = ##t
    }
  }
}
```



Si es vol aplicar la sobreescritura de propietats a tots els pentagrames de la partitura:

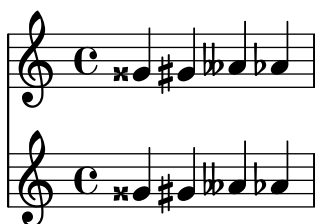
```
\score {
  <<
    \new Staff {
      \relative {
        gisis'4 gis aeses aes
      }
    }
    \new Staff {
      \relative {
        gisis'4 gis aeses aes
      }
    }
  >>
}
```



```

\layout {
  \context {
    \Score extraNatural = ##f
  }
}

```



Les propietats de context establertes d'aquesta forma es poden sobre escriure per a exemples concrets de contextos mitjançant enunciats dins d'un bloc `\with`, i mitjançant instruccions `\set` intercalades dins d'enunciats musicals.

Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Changing context default settings” in *Referència de la notació*. Secció “The set command” in *Referència de la notació*

Referència de funcionament intern: Secció “Contexts” in *Referència de funcionament intern*, Secció “Tunable context properties” in *Referència de funcionament intern*.

3.3.5 Afegir i eliminar gravadors

Hem vist que cada un dels contextos conté diversos gravadors, cada u dels quals és al seu cop responsable de la producció d'una fracció particular del resultat imprès, com ara línies divisòries, pentagrames, caps, pliques, etc. Si un gravador és eliminat d'un context, ja no podrà produir la seva sortida impresa. És una forma una mica radical de modificar la sortida, però algunes vegades pot ser útil.

Canviar un sol context

Per eliminar un gravador d'un context únic, usem la instrucció `\with` situada immediatament després de la instrucció que crea el context, com a la secció anterior.

Com a il·lustració, repetim un exemple estret de la secció anterior amb les línies del pentagrama eliminades. Recordeu que les línies del pentagrama estan dibuixades pel gravador `Staff_symbol_engraver`.

```

\new Staff \with {
  \remove "Staff_symbol_engraver"
}
\relative {
  c'4 d
  \set fontSize = #-4 % fes més petits els caps de les notes
  e4 f |
  \set fontSize = #2.5 % fes més grans els caps de les notes
  g4 a
  \unset fontSize % retorna a la mida predeterminada
  b4 c |
}

```



Els gravadors també es poden afegir als contextos individuals. La instrucció que ho fa és `\consists Nom_del_gravador`,

situada dins d'un bloc `\with`. Certes partitures vocals tenen una indicació d'àmbit o tessitura situada al principi del pentagrama per indicar l'àmbit de notes en aquest pentagrama, vegeu Secció "ambitus" in *Glossari musical*. L'*ambitus* es produeix per part del gravador `Ambitus_engraver`, que normalment no està inclòs en cap context. Si l'afegim al context `Voice`, calcula el rang a partir d'aquesta única veu:

```
\new Staff <<
  \new Voice \with {
    \consists "Ambitus_engraver"
  } {
    \relative {
      \voiceOne
      c''4 a b g
    }
  }
  \new Voice {
    \relative {
      \voiceTwo
      c'4 e d f
    }
  }
>>
```



però si afegim el gravador d'àmbit al context de `Staff`, calcula el rang de totes les notes en totes les veus d'aquest pentagrama:

```
\new Staff \with {
  \consists "Ambitus_engraver"
}
<<
  \new Voice {
    \relative {
      \voiceOne
      c''4 a b g
    }
  }
  \new Voice {
    \relative {
      \voiceTwo
      c'4 e d f
    }
  }
>>
```



Canviar tots els contextos del mateix tipus

Els exemples anteriors mostren la manera d'eliminar o afegir gravadors als contextos individuals. També és possible eliminar o afegir gravadors a tots els contextos d'un tipus específic, situant les instruccions al context corresponent dins d'un bloc `\layout`. Per exemple, si volem mostrar els rangs de tessitura per a tots els pentagrames d'una partitura de quatre pautes, podem escriure

```
\score {
  <<
    \new Staff {
      \relative {
        c''4 a b g
      }
    }
    \new Staff {
      \relative {
        c'4 a b g
      }
    }
    \new Staff {
      \clef "G_8"
      \relative {
        c'4 a b g
      }
    }
    \new Staff {
      \clef "bass"
      \relative {
        c4 a b g
      }
    }
  >>
  \layout {
    \context {
      \Staff
      \consists "Ambitus_engraver"
    }
  }
}
```



Els valors predeterminats de les propietats dels contextos també es poden establir per a tots els contextos d'un tipus en particular incloent-hi la instrucció `\set` dins d'un bloc `\context` de la mateixa forma.

Vegeu també

Referència de la notació: Secció “Modifying context plug-ins” in *Referència de la notació*, Secció “Changing context default settings” in *Referència de la notació*.

Advertiments i problemes coneguts

Els gravadors `Stem_engraver` i `Beam_engraver` (de plica i de barra) adjunten al cap de les notes els objectes que creen. Si es suprimeix el gravador de caps de nota `Note_heads_engraver`, no es produeix cap cap i per tant no es creen tampoc pliques ni barres.

3.4 Extensió de les plantilles

Heu llegit el tutorial i ara sabeu escriure música. Però, com podeu posar els pentagrames que voleu? Les plantilles estan molt bé, però què passa si voleu alguna cosa que està en cap plantilla? Bé, podeu trobar muntanyes de plantilles (vegeu Secció “Plantilles” in *Manual d'aprenentatge*) que us poden servir com a punt de partida. Però i si voleu quelcom que no està contemplat aquí? Continueu llegint.

3.4.1 Soprano i violoncel

Per començar, agafeu la plantilla que us sembli més semblant a allò que voleu aconseguir. Diguem-ne que voleu escriure alguna cosa per a soprano i violoncel. En aquest cas començaríem amb la plantilla ‘Notes i lletra’ (per a la part de soprano).

```
\version "2.19.26"
melodia = \relative {
  \clef "treble"
  \key c \major
  \time 4/4
  a4 b c d
}

text = \lyricmode {
  Aaa Bee Cee Dee
}

\score {
  <<
  \new Voice = "u" {
```

```

        \autoBeamOff
        \melodia
    }
    \new Lyrics \lyricsto "u" \text
>>
\layout { }
\midi { }
}

```

Ara volem afegir una part de violoncel. Vegem l'exemple 'Sols notes':

```

\version "2.19.26"
melodia = \relative {
  \clef "treble"
  \key c \major
  \time 4/4
  a4 b c d
}

\score {
  \new Staff \melodia
  \layout { }
  \midi { }
}

```

No necessitem dues instruccions `\version`. Ens caldrà la secció `melodia`. No volem dues seccions `\score` (si tinguéssim dues `\scores`, acabariem amb dues partícels per separat.) Volem les dues juntes, com un duo. Dins de la secció `\score`, no ens fan falta dos `\layout` ni dos `\midi`.

Si ens limitéssim a copiar i enganxar la secció `melodia`, acabariem amb dues seccions `melodia` separades, així que anem a canviar-los el nom. Anomenarem `musicaSoprano` a la secció de la soprano i `musicaVioloncel` a la secció de violoncel. Al mateix temps canviarem el nom de `text` a `lletraSoprano`. Recordeu canviar el nom a les dues aparicions de totes aquests noms – tant la definició inicial (la part `melodia = relative c' { }`) – com l'ús d'aquest nom (en la secció `\score`).

També aprofitarem per canviar el pentagrama de la part del violoncel (els violoncels s'escriuen normalment en clau de Fa). Així mateix, canviarem algunes del violoncel.

```

\version "2.19.26"
musicaSoprano = \relative {
  \clef "treble"
  \key c \major
  \time 4/4
  a4 b c d
}

lletraSoprano = \lyricmode {
  Aaa Bee Cee Dee
}

musicaVioloncel = \relative {
  \clef "bass"
  \key c \major
  \time 4/4

```

```

    d4 g fis8 e d4
}

\score{
  <<
    \new Voice = "u" {
      \autoBeamOff
      \musicaSoprano
    }
    \new Lyrics \lyricsto "u" \llettraSoprano
  >>
  \layout { }
  \midi { }
}

```

Això té una aparença prometedora, però la part del violoncel no surt a la partitura (no l'hem posada a la secció `\score`). Si volem que la part del violoncel aparegui a sota de la de soprano, hem d'afegir

```
\new Staff \musicaVioloncel
```

just a sota de tot el codi de la soprano. També hem de posar `<< i >>` abans i després de la música – el que indica al LilyPond que hi ha més d'una cosa (en aquest cas, **Staff**) succeint al mateix moment –. La `\score` s'assemblarà ara a això:

```

\score {
  <<
  <<
    \new Voice = "u" {
      \autoBeamOff
      \musicaSoprano
    }
    \new Lyrics \lyricsto "u" \llettraSoprano
  >>
  \new Staff \musicaVioloncel
  >>
  \layout { }
  \midi { }
}

```

Això sembla una mica enrevessat; el marges estan desquadrats. Això té fàcil solució. Presentem aquí la plantilla completa per a soprano i violoncel.

```

\version "2.19.26"

musicaSoprano = \relative {
  \clef "treble"
  \key c \major
  \time 4/4
  a4 b c d
}

llettraSoprano = \lyricmode {
  Aaa Bee Cee Dee
}

musicaVioloncel = \relative {

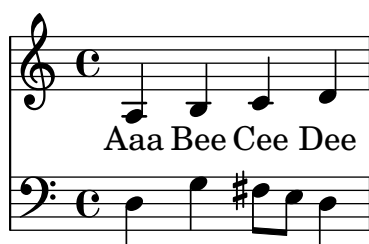
```

```

\clef "bass"
\key c \major
\time 4/4
d4 g fis8 e d4
}

\score {
  <<
    <<
      \new Voice = "u" {
        \autoBeamOff
        \musicaSoprano
      }
      \new Lyrics \lyricsto "u" \llettraSoprano
    >>
    \new Staff \musicaVioloncel
  >>
  \layout { }
  \midi { }
}

```



Vegeu també

Les plantilles d'inici es poden trobar a l'apèndix 'Plantilles', vegeu Secció "Plantilles de pentagrama únic" in *Manual d'aprenentatge*.

3.4.2 Partitura vocal a quatre veus SATB

La major part de les partitures vocals escrites per a cor mixt a quatre veus amb acompanyament orquestral, com l'«Elies» de Mendelssohn o el «Messies» de Haendel, tenen la música coral i la lletra en quatre pentagrames S, A, T i B, respectivament, amb una reducció de piano de l'acompanyament d'orquestra, per sota. Heus aquí un exemple del «Messies» de Haendel:

Soprano
Worthy is the lamb that was slain

Alto
Worthy is the lamb that was slain

Tenor
Worthy is the lamb that was slain

Baix
Worthy is the lamb that was slain

Piano

Cap de les plantilles proporciona aquesta disposició amb exactitud. La més semblant és Secció “Partitura vocal SATB i reducció per a piano automàtica” in *Manual d’aprenentatge*, però necessitem canviar la disposició i afegir un acompanyament de piano que no estigui derivat automàticament de les parts vocals. Les variables que contenen la música i la lletra de les parts vocals és adequat, però haurem d’afegir variables per a la reducció de piano.

L’ordre en què apareixen els contextos al ChoirStaff de la plantilla no es correspon amb l’ordre de la partitura vocal que hem mostrat més amunt. Hem de reordenar-los perquè hi hagi quatre pentagrames amb la lletra escrita directament a sota de les notes de cada part. Totes les veus han de ser `\voiceOne`, que és la predeterminada, perquè les instruccions `\voiceXXX` es puguin eliminar. També hem d’especificar la clau de tenor (clau de sol octava baixa) a les parts de tenor. Encara no hem trobat la forma que la lletra s’especifica a la plantilla, així que hem d’utilitzar el mètode que ens resulta familiar. També hem d’escriure els noms de cada pentagrama.

En fer-lo així obtenim el ChoirStaff següent:

```
\new ChoirStaff <<
  \new Staff = "sopranos" <<
    \set Staff.instrumentName = #"Soprano"
    \new Voice = "sopranos" {
      \global
      \musicaSoprano
    }
  >>
  \new Lyrics \lyricsto "sopranos" {
    \lletraSoprano
  }
  \new Staff = "altos" <<
    \set Staff.instrumentName = #"Alto"
    \new Voice = "altos" {
      \global
      \musicaAlto
    }
  >>
```



```

>>
\new Lyrics \lyricsto "altos" {
  \llettraAlto
}
\new Staff = "tenors" <<
  \set Staff.instrumentName = #"Tenor"
  \new Voice = "tenors" {
    \global
    \musicaTenor
  }
>>
\new Lyrics \lyricsto "tenors" {
  \llettraTenor
}
\new Staff = "baixos" <<
  \set Staff.instrumentName = #"Baix"
  \new Voice = "baixos" {
    \global
    \musicaBaix
  }
>>
\new Lyrics \lyricsto "baixos" {
  \llettraBaix
}
>> % fi del ChoirStaff

```

A continuació podem treballar sobre la part de piano. És fàcil: tan sols s'ha de treure la part de piano de la plantilla de 'Piano solista':

```

\new PianoStaff <<
  \set PianoStaff.instrumentName = #"Piano"
  \new Staff = "superior" \superior
  \new Staff = "inferior" \inferior
>>

```

i escriure les definicions de variable per a **superior** i **inferior**.

Els grups **ChoirStaff** i **PianoStaff** s'han de combinar utilitzant angles dobles, atès que els volem apilar l'un sobre l'altre

```

<< % combina els grups ChoirStaff i PianoStaff l'un sobre l'altre
\new ChoirStaff <<
  \new Staff = "sopranos" <<
    \new Voice = "sopranos" {
      \global
      \musicaSoprano
    }
  >>
  \new Lyrics \lyricsto "sopranos" {
    \llettraSoprano
  }
  \new Staff = "altos" <<
    \new Voice = "altos" {
      \global
      \musicaAlto
    }
  >>
>>

```

```

>>
\new Lyrics \lyricsto "altos" {
  \llettraAlto
}
\new Staff = "tenores" <<
  \clef "G_8" % clave de tenor
  \new Voice = "tenores" {
    \global
    \musicaTenor
  }
>>
\new Lyrics \lyricsto "tenores" {
  \llettraTenor
}
\new Staff = "baixos" <<
  \clef "bass"
  \new Voice = "baixos" {
    \global
    \musicaBaix
  }
>>
\new Lyrics \lyricsto "baixos" {
  \llettraBaix
}
>> % fi del ChoirStaff

\new PianoStaff <<
  \set PianoStaff.instrumentName = #"Piano"
  \new Staff = "upper" \upper
  \new Staff = "lower" \lower
>>
>>

```

En combinar tot això junt i escriure la música dels tres compassos de l'exemple anterior, obtenim:

```

\version "2.19.26"

global = { \key d \major \time 4/4 }
musicaSoprano = \relative {
  \clef "treble"
  r4 d''2 a4 | d4. d8 a2 | cis4 d cis2 |
}
llettraSoprano = \lyricmode {
  Wor -- thy | is the lamb | that was slain |
}
musicaAlto = \relative {
  \clef "treble"
  r4 a'2 a4 | fis4. fis8 a2 | g4 fis fis2 |
}
llettraAlto = \llettraSoprano
musicaTenor = \relative {
  \clef "G_8"
  r4 fis'2 e4 | d4. d8 d2 | e4 a, cis2 |
}

```

```

}
llettraTenor = \llettraSoprano
musicaBaix = \relative {
  \clef "bass"
  r4 d'2 cis4 | b4. b8 fis2 | e4 d a'2 |
}
llettraBaix = \llettraSoprano
upper = \relative {
  \clef "treble"
  \global
  r4 <a' d fis>2 <a e' a>4 |
  <d fis d'>4. <d fis d'>8 <a d a'>2 |
  <g cis g'>4 <a d fis> <a cis e>2 |
}
lower = \relative {
  \clef "bass"
  \global
  <d, d'>4 <d d'>2 <cis cis'>4 |
  <b b'>4. <b' b'>8 <fis fis'>2 |
  <e e'>4 <d d'> <a' a'>2 |
}

\score {
  << % combina el ChoirStaff i PianoStaff en paral·lel
  \new ChoirStaff <<
    \new Staff = "sopranos" <<
      \set Staff.instrumentName = #"Soprano"
      \new Voice = "sopranos" {
        \global
        \musicaSoprano
      }
    >>
    \new Lyrics \lyricsto "sopranos" {
      \llettraSoprano
    }
    \new Staff = "altos" <<
      \set Staff.instrumentName = #"Alto"
      \new Voice = "altos" {
        \global
        \musicaAlto
      }
    >>
    \new Lyrics \lyricsto "altos" {
      \llettraAlto
    }
    \new Staff = "tenors" <<
      \set Staff.instrumentName = #"Tenor"
      \new Voice = "tenors" {
        \global
        \musicaTenor
      }
    >>
  }
}

```

```

\new Lyrics \lyricsto "tenors" {
  \lletraTenor
}
\new Staff = "baixos" <<
  \set Staff.instrumentName = #"Baix"
  \new Voice = "baixos" {
    \global
    \musicaBaix
  }
>>
\new Lyrics \lyricsto "baixos" {
  \lletraBaix
}
>> % fi ChoirStaff

\new PianoStaff <<
  \set PianoStaff.instrumentName = #"Piano "
  \new Staff = "upper" \upper
  \new Staff = "lower" \lower
>>
>>
}

```

The image shows a musical score for a choir and piano. The choir part is written for four voices: Soprano, Alto, Tenor, and Baix (Bass). The piano part is written for two staves (upper and lower). The music is in G major (one sharp) and common time (C). The lyrics for all voices are "Worthy is the lamb that was slain". The piano part features chords in the right hand and a bass line in the left hand.

3.4.3 Crear una partitura partint de zero

Després d'adquirir una mica de soltesa en l'escriptura del codi del LilyPond, us adonareu que és més fàcil construir completament una partitura partint de zero, que modificar una plantilla. També podeu desenvolupar el vostre propi estil de forma que s'adapti al tipus de música que

us agradi. Vegem a continuació com confeccionar una partitura per a un preludi d'òrgan, com a exemple.

Comencem amb una secció per al encapçalament. Aquí és on van el títol, nom del compositor, etc., després van les definicions de les variables, i finalment el bloc de partitura. Comencem a veure-les per sobre i més tard completarem els detalls.

Utilitzarem els dos primers compassos del preludi de Bach basat en *Jesu, meine Freude*, que està escrit per a òrgan amb dos manuals i pedal. Conté els dos compassos següents de música al final de la secció. La part del manual superior té dues veus, i l'inferior i el pedal, una veu cada u. Així doncs, necessitem quatre definicions per a la música i una més per definir el compàs i la tonalitat:

```
\version "2.19.26"
\header {
  title = "Jesu, meine Freude"
  composer = "J S Bach"
}
keyTime = { \key c \minor \time 4/4 }
MusicaManualUVeuU = { s1 }
MusicaManualUVeuDos = { s1 }
MusicaManualDos = { s1 }
MusicaOrganPedal = { s1 }

\score {
}
```

De moment hem escrit tan sols una nota espaiadora, `s1`, en lloc de la música de veritat. Li afegirem més endavant.

A continuació vegem què va al bloc de partitura. Senzillament, reflectirem l'estructura de pentagrames que desitgem. La música d'òrgan s'escriu en general en tres pentagrames, un per cada un dels manuals i l'altre pel pedal. Els pentagrames dels manuals s'abasten amb una clau, així que els inclourem en un grup `PianoStaff`. La primera part de manual té dues veus, i la segona una sola.

```
\new PianoStaff <<
  \new Staff = "ManualU" <<
    \new Voice {
      \MusicaManualUVeuU
    }
    \new Voice {
      \MusicaManualUVeuDos
    }
  >> % fi del context de Staff ManualU
  \new Staff = "ManualDos" <<
    \new Voice {
      \MusicaManualDos
    }
  >> % fi del context de Staff ManualDos
>> % fi del context de PianoStaff
```

Després, hem d'afegir un pentagrama per a l'òrgan de pedal. Això va per sota del `PianoStaff`, però ha de ser simultani amb ell, per la qual cosa escrivim angles dobles rodejant als dos. Si ens oblidem d'això, es produirà un error al fitxer log de registre. És un error molt comú que cometrà abans o després! Intenteu copiar l'exemple final que apareix al final de la secció, esborreu els dobles angles i processeu el fitxer per veure quin error produeix.

```

<< % el grup PianoStaff i el pentagrama de Pedal son simultanis
\new PianoStaff <<
  \new Staff = "ManualU" <<
    \new Voice {
      \MusicaManualUVeuU
    }
    \new Voice {
      \MusicaManualUVeuDos
    }
  >> % fi del context de Staff ManualU
\new Staff = "ManualDos" <<
  \new Voice {
    \MusicaManualDos
  }
  >> % fi del context de Staff ManualDos
>> % fi del context de PianoStaff
\new Staff = "OrganPedal" <<
  \new Voice {
    \MusicaOrganPedal
  }
>>
>>

```

No és necessari utilitzar la construcció simultània `<< ... >>` per al pentagrama del manual dos i el pentagrama del òrgan de pedal, atès que contenen una única expressió, però no fa mal, i és un bon costum utilitzar sempre dobles angles després de `\new Staff` quan hi diverses veus. El contrari és cert per a les veus: normalment han d'anar seguides de claudàtors `{ ... }` en cas que tinguem música codificada com a variables diferents que s'han de situar consecutivament.

Afegim aquesta estructura al bloc de partitura, i ajustem el sagnat dels marges. També escrivim els claudàtors corresponents, ens assegurem que les pliques i lligadures d'unió i expressió en cada una de les veus del pentagrama superior apunten en la direcció adequada amb `\voiceOne` i `\voiceTwo` i escrivim el compàs i la tonalitat en cadascú dels pentagrames usant la nostra variable prèviament definida `\TimeKey`.

```

\score {
  << % el grup PianoStaff i el pentagrama de Pedal són simultanis
  \new PianoStaff <<
    \new Staff = "ManualU" <<
      \keyTime % establir compàs i tonalitat
      \clef "treble"
      \new Voice {
        \voiceOne
        \MusicaManualUVeuU
      }
      \new Voice {
        \voiceTwo
        \MusicaManualUVeuDos
      }
    >> % fi del context de Staff ManualU
  \new Staff = "ManualDos" <<
    \keyTime
    \clef "bass"
    \new Voice {

```

```

        \MusicaManualDos
    }
    >> % fi del context de Staff ManualDos
>> % fi del context de PianoStaff
\new Staff = "OrganPedal" <<
    \keyTime
    \clef "bass"
    \new Voice {
        \MusicaOrganPedal
    }
>> % fi del pentagrama de OrganPedal
>>
} % fi del context Score

```

La disposició anterior dels pentagrames d'òrgan és gairebé perfecta; tanmateix, hi ha un lleuger defecte que no és visible quan s'observa un sol sistema: la distància entre el pentagrama de pedal i el de la mà esquerra hauria de ser aproximadament la mateixa que la que hi ha entre els pentagrames de les mans esquerra i dreta. Concretament, la ampliabilitat dels pentagrames dins d'un context `PianoStaff` és limitada (de forma que la distància entre els pentagrames de les mans esquerra i dreta mai no creixin excessivament), i el pentagrama dels pedals hauria de comportar-se de una manera semblant.

El grau d'ampliabilitat i separabilitat dels pentagrames es pot controlar amb la propietat `staff-staff-spacing` de l'objecte gràfic `VerticalAxisGroup` (els objectes gràfics reben en general el nom de 'grob's a la documentació del LilyPond); no us preocupeu de moment dels detalls, ja que això s'explica més tard de forma exhaustiva. Els més curiosos podeu donar una ullada a Secció "Overview of modifying properties" in *Referència de la notació*. En aquest cas volem modificar solament la sub-propietat `stretchability`. Un altre cop, els curiosos trobareu els valors predeterminats per a la propietat `staff-staff-spacing` al fitxer `scm/define-grobs.scm` examinant la definició del grob `VerticalAxisGroup`. El valor de `stretchability` s'agafa de la definició del context `PianoStaff` (al fitxer `ly/engraver-init.ly`) de forma que els valors siguin idèntics.

```

\score {
  << % el grup PianoStaff i el pentagrama de Pedal son simultanis
    \new PianoStaff <<
      \new Staff = "ManualU" <<
        \keyTime % establir compàs y tonalitat
        \clef "treble"
        \new Voice {
          \voiceOne
          \MusicaManualUVeuU
        }
        \new Voice {
          \voiceTwo
          \MusicaManualUVeuDos
        }
      >> % % fi del context de Staff ManualU
    \new Staff = "ManualDos" \with {
      \override VerticalAxisGroup.staff-staff-spacing.stretchability = 5
    } <<
      \keyTime
      \clef "bass"
      \new Voice {

```

```

        \MusicaManualDos
    }
    >> % fi del context de Staff ManualDos
>> % fi del context de PianoStaff
\new Staff = "OrganPedal" <<
    \keyTime
    \clef "bass"
    \new Voice {
        \MusicaOrganPedal
    }
>> % fi del pentagrama de OrganPedal
>>
} % fi del context Score

```

Amb això es completa l'estructura. Tota música per a òrgan de tres pentagrames tindrà una estructura semblant, tot i que el nombre de veus pot variar. Tot el que ens queda és afegir la música, i combinar totes les parts.

```

\version "2.19.26"
\header {
    title = "Jesu, meine Freude"
    composer = "J S Bach"
}
keyTime = { \key c \minor \time 4/4 }
MusicaManualUVeuU = \relative {
    g'4 g f ees |
    d2 c |
}
MusicaManualUVeuDos = \relative {
    ees'16 d ees8~ 16 f ees d c8 d~ d c~ |
    8 c4 b8 c8. g16 c b c d |
}
MusicaManualDos= \relative {
    c'16 b c8~ 16 b c g a8 g~ 16 g aes ees |
    f16 ees f d g aes g f ees d ees8~ 16 f ees d |
}
MusicaOrganPedal = \relative {
    r8 c16 d ees d ees8~ 16 a, b g c b c8 |
    r16 g ees f g f g8 c,2 |
}

\score {
    << % PianoStaff i Pedal Staff han de ser simultanis
    \new PianoStaff <<
        \new Staff = "ManualU" <<
            \keyTime % establir la clau i l'armadura
            \clef "treble"
            \new Voice {
                \voiceOne
                \MusicaManualUVeuU
            }
            \new Voice {
                \voiceTwo

```



```

        \MusicaManualUveuDos
    }
    >> % fi del context Staff ManualU
    \new Staff = "ManualDos" \with {
        \override VerticalAxisGroup.staff-staff-spacing.stretchability = 5
    } <<
        \keyTime
        \clef "bass"
        \new Voice {
            \MusicaManualDos
        }
    >> % fi del context Staff ManualDos
    >> % fi del context PianoStaff
    \new Staff = "PedalOrgan" <<
        \keyTime
        \clef "bass"
        \new Voice {
            \MusicaOrganPedal
        }
    >> % fi del context Staff PedalOrgan
    >>
} % fi del context Score

```

Jesu, meine Freude

J S Bach



Vegeu també

Glossari musical: Secció “system” in *Glossari musical*.

3.4.4 Estalvi de tecleig mitjançant variables i funcions

Arribats a aquest punt, heu vist coses d'aquest tipus:

```
hornNotes = \relative { c''4 b dis c }
```

```
\score {
  {
    \hornNotes
  }
}
```



Fins i tot us adonareu que això pot ser útil en música minimalista:

```
fragmentA = \relative { a'4 a8. b16 }
fragmentB = \relative { a'8. gis16 ees4 }
```

```
violí = \new Staff {
  \fragmentA \fragmentA |
  \fragmentB \fragmentA |
}
```

```
\score {
  {
    \violí
  }
}
```



Tot i així també es pot fer servir aquests identificadors (que també es coneixen com a variables, macros o instruccions definides per l'usuari) per fer trucs:

```
dolce = \markup { \italic \bold dolce }
```

```
padText = { \once \override TextScript.padding = #5.0 }
fthenp = \markup {
  \dynamic f \italic \small { 2nd } \hspace #0.1 \dynamic p
}
```

```
violí = \relative {
  \repeat volta 2 {
    c''4. \dolce b8 a8 g a b |
    \padText
    c4. ^"hi there!" d8 e' f g d |
    c,4. \fthenp b8 c4 c-. |
  }
}
```

```
\score {
  {
    \violí
  }
  \layout { ragged-right = ##t }
}
```



Òbviament aquests identificadors són útils per estalviar tecleig. Però són dignes de tenir en compte fins i tot si s'utilitzaran un sol cop: redueixen la complexitat. Examinem l'exemple anterior reescrit sense cap identificador. Trobareu que és molt més difícil de llegir, sobretot l'última línia.

```
violí = \relative {
  \repeat volta 2 {
    c'4._\markup { \italic \bold dolce } b8 a8 g a b |
    \once \override TextScript.padding = #5.0
    c4.^"hi there!" d8 e' f g d |
    c,4.\markup {
      \dynamic f \italic \small { 2nd } \hspace #0.1 \dynamic p
    }
    b8 c4 c-. |
  }
}
```

Fins ara hem contemplat la substitució estàtica: quan el LilyPond es troba amb `\padText`, el substitueix amb allò que hem definit que sigui (és a dir, tot el que està a la dreta de `padtext=`).

El LilyPond també pot gestionar substitucions no estàtiques (penseu en elles com funcions).

```
padText =
#(define-music-function
  (padding)
  (number?)
  #{
    \once \override TextScript.padding = #padding
  #})

\relative {
  c''4^"piu mosso" b a b |
  \padText #1.8
  c4^"piu mosso" d e f |
  \padText #2.6
  c4^"piu mosso" fis a g |
}
```



La utilització d'identificadors també és una bona forma de reduir el treball si la sintaxis d'entrada del LilyPond canvia (vegeu Secció “Actualització de fitxers amb convert-ly” in *Utilització del programa*). Si teniu una sola definició (com ara `\dolce`) per a tots els fitxers (vegeu Secció “Fulls d'estil” in *Manual d'aprenentatge*), i després la sintaxis es modifica, sols haurà d'actualitzar la seva definició `\dolce` única, enlloc de haver de fer canvis a cadascú dels fitxers `.ly`.

3.4.5 Partitures i partícels

En música orquestral, totes les notes s'imprimeixen dues vegades. Un cop en les partícels per a tots els músics, i una altra per a la partitura del director. Els identificadors es poden usar per evitar la duplicació del treball. La música s'escriu un cop s'emmagatzema en una variable. El contingut d'aquesta variable s'usa després per generar tant la partícula com la partitura del director.

És molt convenient definir les notes en un fitxer especial. Per exemple, suposem que el fitxer `trompa.ly` conté la següent part d'un duo per a trompa i fagot:

```
notesTrompa = \relative {
  \time 2/4
  r4 f8 a | cis4 f | e4 d |
}
```

Després es fa una partícula escrivint en un fitxer el següent:

```
\include "trompa.ly"

\header {
  instrument = "Trompa en Fa"
}

{
  \transpose f c' \notesTrompa
}
```

La línia

```
\include "trompa.ly"
```

substitueix el contingut de `trompa.ly` en aquesta posició dins del fitxer, així que `notesTrompa` es defineix amb posterioritat. La instrucció `\transpose f c'` indica que l'argument constituït per `\notesTrompa` s'ha de transposar una quina cap amunt. El que sona com `f` s'escriu com `c'`, el que correspon amb el to d'afinació d'una trompa normal en Fa. La transposició es pot veure a la següent sortida



A peces per a conjunt, amb freqüència una de les veus no sona durant molts compassos. Això queda denotat per un silenci especial, el silenci multicompass. S'introdueix amb una `R` majúscula seguida d'una duració (1 en el cas de la rodona, 2 en el caso de una blanca, etc.). Multiplicant la duració es poden construir silencis més llargs. Per exemple, aquest silenci ocupa 3 compassos de 2/4

$$R2*3$$

Quan s'imprimeix la partícula s'han de comprimir els silencis multicompass. Això es fa establint una variable de temps d'execució

```
\set Score.skipBars = ##t
```

Aquesta instrucció estableix el valor de la propietat `skipBars` al context de `Score` a vertader (`##t`). Anteposant el silenci i aquesta opció a la música anterior, arribem al següent resultat



Aquesta partitura es fa combinant tota la música junta. Suposant que l'altra veu es troba dins de `notesFagot` al fitxer `fagot.ly`, la partitura es fa amb

```
\include "fagot.ly"
\include "trompa.ly"
```

```
<<
    \new Staff \notesTrompa
    \new Staff \notesFagot
>>
```

el que ens porta a



4 Ajustament de la sortida

Aquest capítol tracta de com modificar la sortida. El LilyPond és extremadament configurable; pràcticament tots els fragments de la sortida es poden canviar.

4.1 Elements de l'ajustament

4.1.1 Introducció a l'ajustament

L'‘Ajustament’ és un terme del LilyPond que denota els diversos mètodes que l'usuari té a la seva disposició per modificar el procés d'interpretació del fitxer d'entrada i canviar l'aparença de la sortida impresa. Alguns trucs són molt fàcils d'usar; d'altres són més complexes. Però en el seu conjunt, els mètodes d'ajustament disponibles possibiliten aconseguir gairebé qualsevol aparença que desitgem a la música impresa.

En aquesta secció estudiarem els conceptes bàsics que es necessiten per comprendre l'ajustament. Més tard donarem un ampli ventall d'ordres llestes per usar, que podreu simplement copiar per obtenir el mateix efecte a les vostres partitures, i al mateix temps mostrarem la forma de construir aquestes ordres perquè podeu aprendre com desenvolupar els vostres propis trucs.

Abans de començar aquest capítol, potser voleu donar una ullada a la secció Secció 3.3 [Contextos i gravadors], pàgina 59, atès que els contextos, els gravadors i les propietats contingudes en ells són fonamentals per comprendre i construir els trucs.

4.1.2 Objectes i interfícies

L'ajustament consisteix de modificar el funcionament i estructura interna del programa LilyPond, per la qual cosa en primer lloc introduïrem alguns termes que s'usen per descriure aquestes operacions i estructures internes.

El terme ‘Objecte’ és un terme genèric que s'usa per referir-se a la multitud d'estructures internes que el LilyPond construeix durant el processament d'un fitxer d'entrada. Així, quan es troba una ordre com ara `\new Staff`, es construeix un objecte no del tipus `Staff`. Així doncs, aquest objecte `Staff` conté totes les propietats associades amb aquest pentagrama en particular, per exemple, el seu nom i la seva armadura, a més d'altres detalls dels gravadors que s'han assignat perquè operin dins del context del pentagrama. De forma semblant, hi ha objectes que emmagatzemen les propietats de tots els altres contextos, com ara objectes de `Voice`, objectes de `Score`, objectes de `Lyrics`, així com objectes que representen tots els elements notacionals com ara línies divisòries, caps de les notes, lligadures, indicacions dinàmiques, etc. Cada objecte té el seu propi conjunt de valors de propietat.

Certs tipus d'objectes reben noms especials. Els objectes que representen elements de notació sobre la sortida impresa com ara caps de notes, pliques, lligadures d'expressió i d'unió, digitacions, claus, etc., reben el nom de ‘Objectes de presentació’, sovint coneguts com ‘Objectes gràfics’, o abreviadament ‘Grobs’. Encara són objectes en el sentit genèric que hem mencionat, i també tots ells tenen propietats associades, com la seva posició, mida, color, etc.

Certs objectes de presentació són encara més especialitzats. Les lligadures de fraseig, els reguladors, les indicacions d'octava alta i baixa, i molts altres objectes gràfics on estan situats en un sol lloc: tenen un punt d'inici, un punt de final, i potser altres propietats relacionades amb la seva formam. Els objectes amb una forma estesa com aquests, reben el nom de «Objectes de extensió» o ‘Spanners’.

Encara falta per explicar que són les ‘Interfícies’. Molts objectes, tot i ser força diferents, comparteixen funcionalitats que s'han de processar de la mateixa manera. Per exemple, tots els objectes gràfics tenen un color, una mida, una posició, etc., i totes aquestes propietats es processen de la mateixa forma durant la interpretació del fitxer d'entrada per part del LilyPond.

Per simplificar aquestes operacions internes, aquestes accions i propietats comuns s'agrupen en un objecte anomenat **grob-interface**, interfície de grob. Hi ha moltes altres agrupacions de propietats comuns com aquesta, i cada una rep un nom que acaba en **interface**. En total hi ha més de 100 interfícies d'aquest tipus. Veurem més endavant perquè és d'interès i d'utilitzar per a l'usuari.

Aquest són, doncs, els termes principals relatius als objectes que utilitzarem en aquest capítol.

4.1.3 Convencions de noms d'objectes i propietats

Ja hem vist certes convencions de nomenclatura d'objectes, a la secció Secció 3.3 [Contextos i gravadors], pàgina 59. En aquest lloc, per a més fàcil referència, presentem una llista dels tipus d'objectes i propietats més comuns, junt amb les convencions segons les quals reben el seu nom, i un parell d'exemples de noms reals. Hem utilitzat una 'A' majúscula per denotar els caràcters alfabètics en majúscules, i 'aaa' per qualsevol nombre de caràcters alfabètics en minúscules. Altres caràcters s'utilitzen literalment tal com estan.

Objecte o tipus de propietat	Convenció de nomenclatura	Exemples
Contextos	Aaaa o AaaaAaaaAaaa	Staff, GrandStaff
Objectes de presentació	Aaaa o AaaaAaaaAaaa	Slur, NoteHead
Gravadors	Aaaa_aaa_engraver	Clef_engraver, Note_heads_engraver
Interfícies	aaa-aaa-interface	grob-interface, break-aligned-interface
Propietats de contextos	aaa o aaaAaaaAaaa	alignAboveContext, skipBars
Propietats d'objectes de presentació	aaa o aaa-aaa-aaa	direction, beam-thickness

Com podrem veure en breu, les propietats de diferents tipus d'objecte es modifiquen per part de diferents ordres; així doncs, és útil poder reconèixer el tipus d'objectes i propietats a partir dels seus noms.

4.1.4 Mètodes d'ajustament

L'ordre `\override`

L'ordre `\override`

Ja hem vist les ordres `\set` i `\with`, que s'usen per canviar les propietats dels **contextos** i per treure o posar **gravadors**, a Secció 3.3.4 [Modificar les propietats dels contextos], pàgina 63 i Secció 3.3.5 [Afegir i eliminar gravadors], pàgina 68. Ara hem d'examinar algunes altres ordres importants.

L'ordre que canvia les propietats dels **objectes de presentació** és `\override`. Atès que aquesta ordre ha de modificar propietats internes que es troben a un lloc profund dins del LilyPond, la seva sintaxi no és tan simple com la de la resta de les ordres que hem usat fins ara. Heu de saber exactament quina propietat, de quin objecte i en quin context s'ha de modificar, i quin ha de ser el seu nou valor. Vegem com es fa.

La sintaxi genèrica d'aquesta ordre és:

```
\override Context.ObjecteDePresentació.propietat-de-presentació =
#valor
```

Això establirà la propietat de nom *propietat-de-presentació* de l'objecte de presentació amb el nom *ObjecteDePresentació*, que és membre del context *Context*, al valor *valor*.

El *context* es pot ometre (i normalment així es fa) quan el context requerit es troba implicat sense ambigüitat i és un dels contextos del nivell més baix, és a dir: **Voice**, **ChordNames** o **Lyrics**, i l'ometrem a molts dels exemples següents. Veurem més endavant quan s'ha d'especificar.

Les últimes seccions tracten de forma exhaustiva les propietats i els seus valors, vegeu Secció 4.2.3 [Tipus de propietats], pàgina 100. Però en aquesta secció usarem sols unes quantes propietats i valors senzills que siguin fàcils d'entendre, per il·lustrar el format i la utilització d'aquestes ordres.

Les expressions principals del LilyPond són elements musicals com ara notes, duracions i elements d'etiquetatge. Les expressions més bàsiques com ara números, cadenes de caràcters i llistes es processen en el 'mode del Scheme', que s'invoca mitjançant el prefix '#' escrit abans del valor. Tot i que els valors poden tenir a vegades una representació vàlida en el mode de música del LilyPond, aquest manual utilitza sempre '#' per a l'escriptura, per coherència. Per veure més informació sobre el mode del Scheme, consulteu Secció "Sintaxi de l'Scheme del LilyPond" in *Extensions*.

`\override` és l'ordre d'ús més comú dins dels ajustaments, i durant la major part de la resta d'aquest capítol mostrarem presentarem exemples de com es fa servir. A continuació hi ha un exemple senzill per canviar el color d'un cap:

```
\relative {
  c'4 d
  \override NoteHead.color = #red
  e4 f |
  \override NoteHead.color = #green
  g4 a b c |
}
```



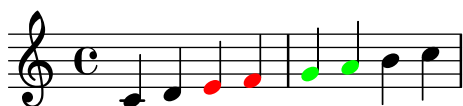
L'ordre `\revert`

Un cop sobreescrita, la propietat reté el seu nou valor fins que es sobreescriu de nou o es troba una ordre `\revert`. L'ordre `\revert` té la sintaxi següent i fa que el valor de la propietat es retorni al seu valor predeterminat original; observeu que no serà el seu valor previ si s'han utilitzat diverses ordres `\override`.

```
\revert Context.ObjectDePresentació.propietat-de-presentació
```

Un cop més, igual que *Context* dins de l'ordre `\override`, amb freqüència no cal especificar el *Context*. S'ometrà en molts dels exemples següents. Aquí retornem el color del cap al valor predeterminat per a les dues últimes notes:

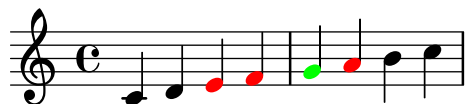
```
\relative {
  c'4 d
  \override NoteHead.color = #red
  e4 f |
  \override NoteHead.color = #green
  g4 a
  \revert NoteHead.color
  b4 c |
}
```



El prefix `\once`

Tant l'ordre `\override` com `\set` es poden precedir per `\once`. Això fa que la següent ordre `\override` o `\set` sigui efectiva sols durant el temps musical en curs i abans que la propietat torni a tenir un altre cop el seu valor anterior (que pot ser diferent del seu valor predeterminat si encara s'està aplicant una altra ordre `\override` de sobreescritura). Utilitzant el mateix exemple, podem canviar el color d'una sola nota de la manera següent:

```
\relative {
  c'4 d
  \override NoteHead.color = #red
  e4 f |
  \once \override NoteHead.color = #green
  g4 a
  \revert NoteHead.color
  b c |
}
```



El prefix `\once` també es pot usar davant de moltes ordres predefinides per limitar el seu efecte a un sol element musical:

```
c4 d
\once \stemDown
e4 f |
g4 a
\once \hideNotes
b c |
```



Tot i així, les ordres predefinides de la forma `\...Neutral`, `\...Off` i `\un...` utilitzen internament `\revert` en comptes de `\override`, per la qual cosa afegir `\once` com a prefix ací no té cap efecte.

L'ordre `\overrideProperty`

Hi ha una altra forma per a l'ordre de sobreescritura, `\overrideProperty`, que ocasionalment és necessària. La mencionem ací amb un propòsit d'exhaustivitat, però per veure més detalls consulteu Secció "Ajustaments difícils" in *Extensions*.

L'ordre `\tweak`

La última ordre d'ajustament que està disponible és `\tweak`. S'ha d'utilitzar quan diversos objectes tenen lloc al mateix moment musical però sols volem canviar les propietats d'alguns d'ells, com una sola nota dins d'un acord. L'ús de `\override` per a la sobreescritura afectaria a totes les notes de l'acord, mentre que `\tweak` afecta sols al següent element del flux d'entrada.

Vet aquí un exemple. Supposeu que volem canviar la mida del cap de la nota intermèdia (el Mi) a un acord de Do major. En primer lloc, vegem el que faria `\once \override`:

```
\relative {
  <c' e g>4
  \once \override NoteHead.font-size = #-3
  <c e g>4
  <c e g>4
}
```



Veiem que la sobreescritura amb `override` afecta a *tots* els caps de les notes de l'acord. Això és així perquè totes les notes d'un acord passen en el mateix *moment musical*, i l'acció de `\once` és aplicar la sobreescritura a tots els objectes de presentació del tipus especificat que passen en el mateix moment musical que la pròpia ordre de sobreescritura `\override`.

L'ordre `\tweak` opera d'una manera diferent. Actua sobre l'element immediatament següent dins del flux d'entrada. En la seva forma més senzilla és efectiu sols sobre objectes que es creen directament a partir de l'element següent, en essència els caps i les articulacions.

Així doncs, tornant al nostre exemple, la mida de la nota intermèdia es canviaria de la forma següent:

```
\relative {
  <c' e g>4
  <c \tweak font-size #-3 e g>4
}
```



Observeu que la sintaxi de `\tweak` no és igual que la de `\override`. El context no s'ha d'especificar; de fet, es generaria un error si es fa. Tant el context com l'objecte de presentació estan implícits pel següent element del flux d'entrada. Observeu també que no ha d'haver un signe d'igual. En conseqüència la sintaxi de l'ordre `\tweak` en la seva forma senzilla és:

```
\tweak propietat-de-presentació #valor
```

Una ordre `\tweak` també es pot usar per modificar sols una d'una sèrie d'articulacions, com es mostra aquí:

```
a'4~"Black"
-\tweak color #red ~"Red"
-\tweak color #green _"Green"
```



Observeu que l'ordre `\tweak` ha de venir precedida d'una marca d'articulació perquè la pròpia expressió ajustada s'ha d'aplicar com una articulació. En el cas de més d'una sobreescritura de direcció (`~` o `_`), guanya la sobreescritura ubicada més a l'esquerra perquè s'aplica en últim lloc.

Els objectes com ara pliques i alteracions accidentals es creen més tard, i no directament a partir de l'esdeveniment que ve a continuació. Per aquesta causa és possible utilitzar `\tweak`

sobre aquests objectes creats indirectament mitjançant el nomenament explícit de l'objecte de presentació, sempre i quan el LilyPond pugui rastrejar el seu origen fins l'esdeveniment original:

```
<\tweak Accidental.color #red cis''4
\tweak Accidental.color #green es''
g''>
```



Aquesta forma extensa de l'ordre `\tweak` es pot descriure com

```
\tweak objecte-de-presentació.propietat-de-presentació valor
```

L'ordre `\tweak` també es pot usar per canviar l'aparença d'un sol d'un conjunt de grups excedents niuats que comencin en el mateix instant musical. Al següent exemple, el claudàtor de treset llarg i el primer dels tres claudàtors curts comencen al mateix moment musical, i per això qualsevol ordre `\override` s'aplicaria als dos. A l'exemple s'usa `\tweak` per distingir entre ells. La primera ordre `\tweak` especifica que el claudàtor del treset llarg s'ha de col·locar a dalt de les notes i el segon especifica que el número del treset s'ha d'imprimir en vermell sobre el claudàtor del primer treset curt.

```
\relative c'' {
  \tweak direction #up
  \tuplet 3/4 {
    \tweak color #red
    \tuplet 3/2 { c8[ c c] }
    \tuplet 3/2 { c8[ c c] }
    \tuplet 3/2 { c8[ c c] }
  }
}
```



Si els grups niuats no comence al mateix moment, la seva aparença es pot modificar de la forma usual mitjançant ordres `\override`:

```
\relative {
  \tuplet 3/2 { c'8[ c c] }
  \once \override TupletNumber.text = #tuplet-number::calc-fraction-text
  \tuplet 3/2 {
    c8[ c]
    c8[ c]
    \once \override TupletNumber.transparent = ##t
    \tuplet 3/2 { c8[ c c] }
    \tuplet 3/2 { c8[ c c] }
  }
}
```



Vegeu també

Referència de la notació: Secció “L’ordre tweak” in *Referència de la notació*.

4.2 Manual de referència de funcionament intern

4.2.1 Propietats dels objectes de presentació

Suposeu que teniu una partitura amb una lligadura d’expressió que per al vostre gust és massa fina i voleu dibuixar-la una mica més gruixuda. Com heu de procedir? Ja sabeu, per les afirmacions anteriors sobre la flexibilitat del LilyPond, que aquests tipus de coses es poden fer, i segurament penseu que una certa ordre de sobreescritura `\override` serà necessària. Però, hi ha una propietat de gruix per a les lligadures? I si n’hi ha, com es pot modificar? Aquí és on intervé el Manual de Funcionament Intern. Conté tota la informació que necessiteu per construir aquesta ordre i totes les ordres `\override` de sobreescritura.

Un advertiment abans de dirigir la nostra mirada cap a la referència de funcionament intern. Aquest és un document de **referència**, el que significa que hi ha poques o cap explicació en ell: el seu propòsit és presentar la informació de forma precisa i concisa. Per tant, us pot semblar descoratjador inicialment. No us preocupeu! La guia i les explicacions que presentem aquí us permetran extraure la informació de la referència de funcionament intern per sí mateix amb tans sols una mica de pràctica.

Utilitzem un exemple concret amb un senzill fragment de música real:

```
{
  \key es \major
  \time 6/8
  \relative {
    r4 bes'8 bes[( g)] g |
    g8[( es)] es d[( f)] as |
    as8 g
  }
  \addlyrics {
    The man who | feels love's sweet e -- | mo -- tion
  }
}
```



Suposeu ara que decidim que ens agraden les lligadures una mica més gruixudes. És possible? La lligadura és, certament, un objecte de presentació, així que la qüestió és ‘Hi ha una propietat pertanyent a les lligadures d’expressió que controli el seu gruix?’ Per respondre a aquesta pregunta hem de mirar el manual de Referència de Funcionament Intern, abreviadament RFI.¹

El RFI de la versió del LilyPond que esteu usant es pot trobar a la pàgina web del LilyPond a <http://lilypond.org>. Aneu a la pàgina de documentació i seguiu l’enllaç Manual de Referència de Funcionament Intern (RFI). Per als nostres propòsits pedagògics fora millor que utilitzéssiu la versió en HTML, no la ‘en una sola pàgina’ ni el PDF. Perquè els següents paràgrafs tinguin algun sentit haureu de consultar-lo realment al mateix temps que llegiu.

Sota el capçalament **Top** podreu veure cinc enllaços. Seleccioneu l’enllaç *Backend*, que és don es troba la informació sobre els objectes de presentació. Un cop aquí, sota el capçalament

¹ **IR** (Internals Reference) en anglès

Backend, seguiu l'enllaç *All layout objects*. La pàgina que apareix relaciona tots els objectes de presentació que s'usen en la vostra versió del LilyPond, en ordre alfabètic. Seguiu l'enllaç *Slur* (lligadura d'expressió), i apareixeran relacionades les propietats de les lligadures d'expressió o *Slurs*.

Una forma alternativa de trobar aquesta pàgina és a partir de la Referència de la Notació. A una d'aquestes pàgines que tracten de les lligadures d'expressió, podreu trobar un enllaç al manual de referència del funcionament intern. Aquest enllaç us portarà directament a aquesta pàgina, tot i que si teniu una idea del nom de l'objecte de presentació que preteneu ajustar, us resultarà més fàcil anar directament al RFI i buscar allà.

Aquesta pàgina sobre les lligadures d'expressió dins del manual RFI ens diu en primer lloc que els objectes *Slur* es creen mitjançant el gravador *Slur_engraver*. A continuació relaciona els ajustos estàndard. Navegueu per ells buscant una propietat que pugui controlar el gruix de les lligadures, i trobareu

`thickness (number)`

1.2

Line thickness, generally measured in line-thickness

Això promet ser una bona opció per canviar el gruix. Ens diu que el valor de `thickness` és un simple *nombre*, que el valor predeterminat és 1.2, i que les unitats estan dins d'una altra propietat nomenada `line-thickness`.

Com hem dit abans, hi ha enter poques i cap explicació en el RFI, però ja tenim informació suficient per a provar a canviar el gruix de la lligadura. Veiem que el nom de l'objecte de presentació és *Slur*, que el nom de la propietat que hem de canviar és `thickness` i que el nou valor ha de ser un nombre més gran que 1.2 si volem fer les lligadures més gruixudes.

Ara podem contruir l'ordre de sobreescritura `\override` simplement mitjançant la substitució dels valors que hem trobar per als noms, ometent el context. Usarem un valor molt gran per al gruix al principi, per estar segurs que l'ordre està funcionant. Obtenim el següent:

```
\override Slur.thickness = #5.0
```

No oblideu i `#` abans del valor nou!

La pregunta final és 'On s'ha de col·locar aquesta ordre?' Tot i que ens falta seguretat i encara estem aprenent, la millor resposta és: 'Dins de la música, abans de la primera lligadura i a prop d'ella.' Fem-lo així:

```
{
  \key es \major
  \time 6/8
  \relative {
    % Increase thickness of all following slurs from 1.2 to 5.0
    \override Slur.thickness = #5.0
    r4 bes'8 bes[( g)] g |
    g8[( es)] es d[( f)] as |
    as8 g
  }
  \addlyrics {
    The man who | feels love's sweet e -- | mo -- tion
  }
}
```



i podem veure que la lligadura és, sense dubte, més gruixuda.

Així doncs, aquesta és la forma bàsica de construir ordres `\override` o de sobreescritura. Hi ha unes quantes complicacions més amb les quals ens trobarem a seccions posteriors, però ara coneixeu tots els principis essencials que necessiteu per fer-lo vos mateix (tot i que necessiteu encara quelcom més de pràctica). Els exemples següents us proporcionaran més pràctica.

Cerca del context

Però en primer lloc, què hagués passat si haguéssim hagut d'especificar el context? Quin seria? Podem suposar que les lligadures estan al context `Veu`, per estar clarament associats de manera estreta amb les línies individuals de música, però, podem estar segurs? Per esbrinar-ho, anem de nou a l'inici de la pàgina del RFI que descriu les lligadures d'expressió (`Slur`), on diu 'Slur objects are created by: `Slur engraver`' («Els objectes de lligadura d'expressió es creen per: el gravador `Slur`»). Així doncs, les lligadures d'expressió es creen en qualsevol context en el qual es trobi el gravador `Slur_engraver`. Seguiu l'enllaç a la pàgina del gravador `Slur_engraver`. Al final del tot, diu que el gravador `Slur_engraver` és part de set contextos de veu, incloent-hi el context de veu estàndard, `Voice`, per la qual cosa la nostra suposició és correcta. I atès que `Voice` és un dels contextos de més baix nivell que es troba implícit sense ambigüïtat pel fet que estem escrivint notes, podem ometre'l en aquest lloc concret.

Sobreescritura per un sol cop

Com es pot veure, *totes* les lligadures són més gruixudes a l'últim exemple. Però, i si voléssim que sols la primera lligadura fos més gruixuda? Això s'aconsegueix amb l'ordre o prefix `\once`. Col·locant immediatament abans de l'ordre `\override` s'aconsegueix que sols canviï la lligadura que comença a la nota **immediata següent**. Si la nota immediata següent no inicia una lligadura, l'ordre no té cap efecte en absolut: no es recorda fins que es trobi alguna lligadura, simplement s'ignora. Així doncs l'ordre que porta `\once` s'ha de reposicionar de la forma següent:

```
{
  \key es \major
  \time 6/8
  \relative {
    r4 bes'8
    % Increase thickness of immediately following slur only
    \once \override Slur.thickness = #5.0
    bes8[( g)] g |
    g8[( es)] es d[( f)] as |
    as8 g
  }
  \addlyrics {
    The man who | feels love's sweet e -- | mo -- tion
  }
}
```



Hem fet que ara sols la primera lligadura sigui més gruixuda.

L'ordre o prefix `\once` també es pot usar abans de l'ordre `\set`.

Recuperació de l'ajust

Finalment, i si volguéssim que sols les dues primeres lligadures fossin més gruixudes? En fi, podríem usar dues ordres, cada una d'elles precedida pel prefix `\once`, situades immediatament abans de cada una de les notes en les quals comencen les lligadures:

```
{
  \key es \major
  \time 6/8
  \relative {
    r4 bes'8
    % Increase thickness of immediately following slur only
    \once \override Slur.thickness = #5.0
    bes[( g]) g |
    % Increase thickness of immediately following slur only
    \once \override Slur.thickness = #5.0
    g8[( es]) es d[( f]) as |
    as8 g
  }
  \addlyrics {
    The man who | feels love's sweet e -- | mo -- tion
  }
}
```



o podríem ometre l'ordre o prefix `\once` i utilitzar l'ordre `\revert` (restablir) per revertir la propietat del gruix, `thickness`, al seu valor predeterminat després de la segona lligadura:

```
{
  \key es \major
  \time 6/8
  \relative {
    r4 bes'8
    % Increase thickness of all following slurs from 1.2 to 5.0
    \override Slur.thickness = #5.0
    bes[( g]) g |
    g8[( es]) es
    % Revert thickness of all following slurs to default of 1.2
    \revert Slur.thickness
    d8[( f]) as |
    as8 g
  }
  \addlyrics {
    The man who | feels love's sweet e -- | mo -- tion
  }
}
```



L'ordre `\revert` es pot utilitzar per revertir qualsevol propietat que s'hagi canviat amb `\override` al seu valor predeterminat. Podeu utilitzar el mètode que millor s'adapti a això que voleu fer.

Així finalitza la nostra ordre al manual de RFI, i el mètode bàsic d'ajustament. A continuació, a les últimes seccions d'aquest capítol, trobareu diversos exemples, en part per introduir-vos a algunes de les possibilitats addicionals del manual RFI, i en part per proporcionar-vos més pràctica sobre com extraure informació d'ell. Aquests exemples aniran contenint cada cop menys paraules de guia i explicació.

4.2.2 Propietats de les interfícies

Suposeu ara que volem imprimir la lletra de la cançó en cursiva. Quina forma d'ordre `\override` necessitem per fer-lo? En primer lloc mireu a la pàgina del RFI que relaciona tots els objectes, 'All layout objects', com abans, i busquem un objecte que pugui controlar la lletra de la cançó. Trobem `LyricText`, que sembla adequat. En seguir aquest enllaç es presenten les propietats ajustables per al text de la lletra. Aquestes propietats inclouen `font-series` i `font-size`, però res que podem usar per ajustar una forma cursiva. La causa d'això és que la propietat de la forma és comuna a tots els objectes de tipus de lletra, i per tant, en comptes de incloure-la en cada un dels objectes de presentació, s'agrupa junt amb altres propietats comunes similars i es deposita en un **Interface**, la interfície dels tipus de lletra `font-interface`.

Així doncs, ara necessitem aprendre com trobar les propietats de les interfícies, i descobrir quins objectes usen aquestes propietats de la interfície.

Mireu de nou la pàgina del RFI que descriu a `LyricText`. Al final de la pàgina hi ha una llista d'enllaços a les interfícies que `LyricText` contempla. La llista té set elements, entre ells `font-interface`. En seguir aquest enllaç arribem a les propietats associades amb aquesta interfície, que també són propietats de tots els objectes que la porten, entre ells `LyricText`.

Ara veiem totes les propietats ajustables per l'usuari que controlen els tipus de lletra, entre elles `font-shape(symbol)`, on `symbol` es pot establir a `upright` (recta), `italics` (cursiva) o `caps` (majúscules petites).

Observareu que `font-series` i `font-size` també es troben mencionades aquí. Això immediatament fa que es plantegi la pregunta: Perquè estan les propietats comunes de tipografia `font-series` i `font-size` mencionades sota `LyricText` així com sota la interfície `font-interface` però `font-shape` no ho està? La resposta és que `font-series` i `font-size` es canvien a partir dels seus valor predeterminats globals quan es crea un objecte `LyricText`, però `font-shape` no ho fa. Llavors els elements de la llista `LyricText` us indiquen els valors per a aquestes dues propietats que són d'aplicació per a `LyricText`. Altres objectes que prenen en compte `font-interface` establiran aquestes propietats de forma diferent quan es creen.

Vegem si ara podem construir l'ordre `\override` per canviar la lletra a cursiva. L'objecte és `LyricText`, la propietat és `font-shape` i el valor és `italic`. Com abans, ometrem el context.

Com a nota a part, tot i que és important, observeu que certes propietats prenen valors que són símbols, com ara `italic`, i han d'anar precedits d'un apòstrof, `'`. Els símbols es llegeixen a continuació internament.

Com a nota a part, tot i que és important, observeu que certes propietats prenen valors que són símbols, com ara `italic`, i han d'anar precedits d'un apòstrof, `'`. Els símbols es llegeixen a continuació internament per part del LilyPond. Tingueu en compte la diferència amb les cadenes de text arbitràries, que apareixeran com a "una cadena de text"; per veure més detalls sobre els símbols i les cadenes, consulteu Secció "Tutorial de l'Scheme" in *Extensions*.

Així doncs, l'ordre `\override` necessària per imprimir la lletra en cursiva és:

```
\override LyricText.font-shape = #'italic
```

Això s'ha d'escriure just davant de la lletra a la qual ha d'afectar, d'aquesta forma:


```
{
  \key es \major
  \time 6/8
  \relative {
    r4 bes'8 bes[( g)] g |
    g8[( es)] es d[( f)] as |
    as8 g
  }
  \addlyrics {
    \override LyricText.font-shape = #'italic
    The man who | feels love's sweet e -- | mo -- tion
  }
}
```



i tota la lletra s'imprimeix en cursiva.

Nota: Dins de la lletra, deixeu sempre espais entre la síl·laba final i el claudàtor de tancament.

Vegeu també

Manual d'extensió: Secció “Tutorial de l'Scheme” in *Extensions*.

4.2.3 Tipus de propietats

Fins ara hem vist dos tipus de propietat: **número** i **símbol**. Perquè sigui vàlid, el valor que es dona a una propietat ha de ser del tipus correcte i obeir les regles d'aquest tipus. El tipus de la propietat es mostra sempre entre parèntesis després del nom de la propietat al RFI. Vet aquí una llista dels tipus que us caldrà, junt amb les regles d'aquest tipus, i alguns exemples. Heu d'escriure sempre un símbol amb coixinet, #, per suposat, davant d'aquests valors quan s'introdueixen a l'ordre `\override`, fins i tot si el propi valor ja comença per #. Sols oferim aquí exemples per a constants; si voleu calcular un valor usant l'Scheme, consulteu Secció “Càlculs a l'Scheme” in *Extensions*.

Tipus de propietat	Regles	Exemples
Booleà	Vertader o Fals, representat per #t o #f	#t, #f
Dimensió (en espais de pentagrama)	Un nombre decimal (en unitats d'espais de pentagrama)	2.5, 0.34
Direcció	Una constant vàlida de direcció o el seu equivalent numèric (0 o CENTER indiquen una direcció neutra)	LEFT, CENTER, UP, 1, -1
Enter	Un nombre enter positiu	3, -1
Llista	Una seqüència de constants o símbols separats per espais, tancat entre parèntesis i precedit d'un apòstrof o cometa simple	'(left-edge staff-bar), '(1), '(), '(1.0 0.25 0.5)

Etiquetatge	Qualsevol element vàlid d'etiquetatge de text	<code>\markup { \italic "cresc." }, "gralla"</code>
Moment	Una fracció de rodona construïda amb la funció <code>make-moment</code>	<code>(ly:make-moment 1/4),</code> <code>(ly:make-moment 3/8)</code>
Nombre	Qualsevol valor positiu o negatiu, possiblement decimal	<code>3, -2.45</code>
Parella (de nombres)	Dos nombres separats per un 'espai . espai', tancat entre parèntesis i precedit per un apòstrof	<code>'(2 . 3.5), '(0.1 . -3.2)</code>
Símbol	Qualsevol del conjunt de símbols permesos per a aquesta propietat, precedit d'un apòstrof	<code>'italic, 'inside</code>
Desconegut	Un procediment o <code>#f</code> per no produir cap acció	<code>bend::print,</code> <code>ly:text-interface::print,</code> <code>#f</code>
Vector	Constants tancades entre <code>#(. .)</code> .	<code>#(#t #t #f)</code>

Vegeu també

Manual d'Extensió: Secció "Tutorial de l'Scheme" in *Extensions*.

4.3 Aparença dels objectes

Ara anem a posar en pràctica el que hem après amb uns quants exemples que mostren com es poden usar els ajustaments per canviar l'aspecte de la música impresa.

4.3.1 Visibilitat i color dels objectes

Dins d'un ús educatiu de la música, podríem desitjar imprimir una partitura amb certs elements omesos com a exercici per a l'alumne, a qui se'l demana que els completi. Com a exemple senzill, suposem que l'exercici és escriure les línies divisòries que falten a un fragment musical. Però les línies divisòries normalment s'insereixen automàticament. Com fem perquè no s'imprimeixin?

Abans d'embolicar-nos amb això, recordem que les propietats dels objectes s'agrupen en el que hem anomenat *interfaces* (vegeu Secció 4.2.2 [Propietats de les interfícies], pàgina 99). Això és simplement agrupar les propietats que es poden usar juntes per ajustar un objecte gràfic: si cal una d'elles per a un objecte, també les altres. Així, certs objectes usen les propietats d'algunes interfícies, uns altres usen les d'unes altres interfícies. Les interfícies que contenen les propietats que un determinat objecte gràfic (grob) necessita es troben relacionades al manual RFI al final de la pàgina que descriu aquest objecte gràfic, i aquestes propietats es poden veure mirant aquestes interfícies.

Hem explicat com trobar informació sobre els objectes gràfics en Secció 4.2.1 [Propietats dels objectes de presentació], pàgina 95. Usant el mateix enfoc, anem al RFI per buscar l'objecte de presentació que imprimeix les línies divisòries. A través de l'enllaç *Backend* i *All layout objects* trobem que hi ha un objecte de presentació anomenat **BarLine**. Entre les seves propietats es troben dos que controlen la visibilitat: **break-visibility** i **stencil**. Les línies divisòries també contemplen un nombre de interfícies, entre elles **transparent** i **color**. Totes elles poden afectar la visibilitat de les barres de compàs (i, per suposat, per extensió, també la de molts altres objectes de presentació). Anem a considerar cadascú d'ells en ordre.

La propietat **stencil** (segell)

Aquesta propietat controla l'aparença de les barres de compàs mitjançant l'especificació del símbol (o «glif») que s'ha d'imprimir. Igual que amb altres moltes propietats, es poden establir

de forma que no imprimeixi res ajustant el seu valor a **#f**. Comprovem-ho, com abans, ometent el context implícit, **Voice**:

```
\relative {
  \time 12/16
  \override BarLine.stencil = ##f
  c' '4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



Les barres de compàs encara s'imprimeixen. Què és el està malament? Torneu al RFI i mireu un altre cop la pàgina que ofereix les propietats de l'objecte **BarLine**. Al principi de la pàgina diu "Barline objects are created by: **Bar_engraver**" (els objectes **Barline** es creen pel gravador **Bar_engraver**). Aneu a la pàgina del gravador **Bar_engraver** seguint l'enllaç. Al final dóna una llista de contextos en els quals opera el gravador de línies divisòries. Tots ells són del tipus **Staff**, i així la raó que l'ordre **\override** no funcionarà com esperàvem, és perquè **Barline** no es troba en el context predeterminat **Voice**. Si el context no s'especifica correctament, l'ordre simplement no funciona. No es produeix cap missatge d'error, i no es registra res al fitxer log de registre. Anem a intentar corregir-lo escrivint el context correcte:

```
\relative {
  \time 12/16
  \override Staff.BarLine.stencil = ##f
  c' '4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



Ara les barres de compàs han desaparegut. L'operació de fixar la propietat **stencil** al valor **#f** és tan freqüent que existeix una abreviatura per a ella, anomenada **\omit** (ometre):

```
\relative {
  \time 12/16
  \omit Staff.BarLine
  c' '4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



Tot i així, observeu que l'establiment de la propietat **stencil** al valor **#f** produeix errors quan calen les dimensions de l'objecte per a un processament correcte. Per exemple, es generen errors si la propietat **stencil** de l'objecte **NoteHead** s'estableix al valor **#f**. Si és el cas, podem

en comptes d'això utilitzar la funció `point-stencil`, que estableix el segell a un objecte amb mida nul·la:

```
\relative {
  c''4 c
  \once \override NoteHead.stencil = #point-stencil
  c4 c
}
```



La propietat `break-visibility` (visibilitat en els salts)

A les propietats de `BarLine` que apareixen en el RFI veiem que la propietat `break-visibility` requereix un vector de tres valors booleans. Controlen respectivament si les barres de compàs se imprimeixen al final d'una línia, a la meitat d'una línia, i al principi de les línies. Per al nostre exemple, volem que totes les barres de compàs se suprimeixin, per la qual cosa el valor que ens cal és `##(#f #f #f)` (disponible també sota el nom `all-invisible`, totes invisibles). Provem-ho, tot recordant incloure el context de `Staff`. Observeu també que en escriure aquest valor tenim `##` abans del parèntesis d'obertura. Cal un `#` com a par de la sintaxi de les constants vectorials, i el primer símbol de coixinet `#` cal, com sempre, per precedir el valor en sí dins de l'ordre `\override`.

```
\relative {
  \time 12/16
  \override Staff.BarLine.break-visibility = ##(#f #f #f)
  c''4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



I podem veure que això també elimina totes les línies divisòries.

La propietat `transparent`

En la relació de propietats que s'especifiquen a la pàgina del `grob-interface` del RFI podem veure que la propietat `transparent` és un valor booleà. Això s'ha d'establir a `#t` per fer que el grob sigui transparent. A l'exemple següent farem que la indicació de compàs, i no les línies divisòries, sigui transparent. Per fer-lo hem de buscar el nom de l'objecte gràfic de la indicació de compàs. Tornant a la pàgina 'All layout objects' del RFI, busquem les propietats de l'objecte de presentació `TimeSignature`. El produeix el gravador `Time_signature_engraver` que com podeu comprovar viu dins del context `Staff` y també contempla la interfície `grob-interface`. Així doncs, l'ordre que fa transparent la indicació de compàs és:

```
\relative {
  \time 12/16
  \override Staff.TimeSignature.transparent = ##t
  c''4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```

}



Un cop més, l'establiment de la propietat **transparent** és una operació força freqüent, de manera que tenim una abreviatura anomenada `\hide` (amagar):

```
\relative {
  \time 12/16
  \hide Staff.TimeSignature
  c''4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



En cap dels dos casos apareix ja la indicació de compàs, però aquesta ordre deixa una separació al lloc on abans hi havia la indicació de compàs. Potser això és el que volem per a un exercici en el qual l'alumne ha d'escriure'l, però en altres circumstàncies aquesta separació podria no ser desitjable. En comptes d'això, per treure-la, el stencil o «segell» de la indicació de compàs s'ha d'establir al valor **#f**:

```
\relative {
  \time 12/16
  \omit Staff.TimeSignature
  c''4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



i la diferència és òbvia: en establir el segell al valor `#f` (possiblement per mitjà de `\omit` traiem l'objecte completament; en fer l'objecte `transparent` (el que es pot fer utilitzant `\hide`) el deixem on és, però el fem invisible.

La propietat color

Per finalitzar, intentem fer invisibles les barres de compàs pintant-les de color blanc (hi ha un problema relacionat, que consisteix que la línia divisòria blanca pot tapar o no tapar les línies del pentagrama a les que creua. Podreu observar en alguns dels exemples que apareixen a continuació, que això succeeix de forma impredecible. Els detalls de perquè passa això, i com controlar-ho, s'estudien a Secció “Pintar els objectes de blanc” in *Referència de la notació*; de moment estem estudiant el color, per la qual cosa us preguem que per ara accepteu aquesta limitació).

La interfície **grob-interface** especifica que la propietat del color és una llisa, però no hi ha cap explicació sobre el que ha d'anar a aquesta llista. La llista que requereix és realment una llista de valors en unitats internes, però per evitar tenir que saber quines són, s'ofereixen

diverses vies per a l'especificació dels colors. La primera via és utilitzar un dels colors 'normals' que estan relacionats amb la primera taula de la Secció "Llista de colors" in *Referència de la notació*. Per a posar les línies divisòries de color blanc, escrivim:

```
\relative {
  \time 12/16
  \override Staff.BarLine.color = #white
  c''4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



i de nou podem comprovar que les barres de compàs no són visibles. Observeu que *white* no ve precedit d'un apòstrof: no és un símbol, sinó una *variable*. Quan s'avalua, proporciona la llista de valors interns que es requereixen per establir el color a blanc. Els altres colors de la llista normal també són variables. Per convèncer-vos que això funciona, potser voleu canviar el color d'una de les altres variables de la llista.

La segona via de canviar el color és utilitzar la llista de noms de colors de X11 que apareixen a la segona llista de Secció "Llista de colors" in *Referència de la notació*. De totes maneres, es fan correspondre als valors reals per mitjà de la funció `x11-color` que converteix els símbols de color de X11 a la llista de valors interns d'aquests colors:

```
\relative {
  \time 12/16
  \override Staff.BarLine.color = #(x11-color 'white)
  c''4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



Observeu que en aquest cas la funció `x11-color` agafa un símbol com argument, de manera que el símbol ha d'anar precedit per un apòstrof per evitar que resulti avaluat com si fos una variable, i tota la crida de la funció s'ha de tancar entre parèntesis.

Encara hi ha una altra funció, que converteix valors RGB en colors interns: la funció `rgb-color`. Agafa tres arguments que donen les intensitats de vermell, verd i blau. Cada u d'ells pot agafar valors entre 0 i 1. Per tant, per establir el color a vermell el valor ha de ser (`rgb-color 1 0 0`) i per a blanc ha de ser (`rgb-color 1 1 1`):

```
\relative {
  \time 12/16
  \override Staff.BarLine.color = #(rgb-color 1 1 1)
  c''4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



Finalment, hi ha també una escala de grisos com a part del conjunt de colors de X11. Varien des del negre, 'grey0, fins el blanc, 'grey100, en passos d'1. Il·lustrarem això establint tots els objectes de presentació del nostre exemple a diverses gradacions de gris:

```
\relative {
  \time 12/16
  \override Staff.StaffSymbol.color = #(x11-color 'grey30)
  \override Staff.TimeSignature.color = #(x11-color 'grey60)
  \override Staff.Clef.color = #(x11-color 'grey60)
  \override Voice.NoteHead.color = #(x11-color 'grey85)
  \override Voice.Stem.color = #(x11-color 'grey85)
  \override Staff.BarLine.color = #(x11-color 'grey10)
  c'4 b8 c d16 c d8 |
  g,8 a16 b8 c d4 e16 |
  e8
}
```



Observeu els contextos associats amb cada un dels objectes de presentació. És important que estiguin correctament escrits, o les ordres no funcionaran! Recordeu que el context és aquell en el qual es troba el gravador corresponent. El context predeterminat per als gravadors pot trobar-se començant per l'objecte de presentació, això porta al gravador que el produeix, i a la pàgina del gravador del RFI apareix en quin context es pot trobar normalment el gravador.

4.3.2 Mida dels objectes

Començarem examinant de nou un exemple anterior (vegeu Secció 3.1.3 [Niuat d'expressions musicals], pàgina 46 que ens mostrava com introduir un pentagrama temporal, com a un Secció “ossia” in *Glossari musical*.

```
\new Staff ="main" {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
    e4 r8
    <<
    { f8 c c }
    \new Staff \with {
      alignAboveContext = #"main" }
    { f8 f c }
    >>
    r4 |
  }
}
```



Els fragments d'Ossia s'escriuen normalment sense clau ni compàs, i normalment s'escriuen més petits que el pentagrama principal. Ja sabem com treure la clau i el compàs: simplement establim el segell de cadascú d'ells a **#f**, com segueix:

```
\new Staff ="main" {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
    e4 r8
    <<
    { f8 c c }
    \new Staff \with {
      alignAboveContext = #"main"
    }
    {
      \omit Staff.Clef
      \omit Staff.TimeSignature
      { f8 f c }
    }
    >>
    r4 |
  }
}
```



on el parell de claudàtors addicionals després de la clàusula **\with** és necessari per assegurar que la sobreescritura tancada i la música s'apliquen al pentagrama d'ossia.

Però, quina és la diferència entre modificar el context de pentagrama usant **\with** i modificar els segells de clau i de compàs amb **\override**, o en aquest cas **\omit**? La diferència principal és que els canvis es realitzen a una clàusula **\with** es fan al moment que es crea el context, i romanen actius com a valors **predeterminats** durant tota la duració d'aquest context, mentre que les ordres **\set** o **\override** incloses dins de la música són dinàmiques: fan canvis sincronitzats amb un punt concret de la música. Si els canvis es desfan o es revertixen mitjançant **\unset** o **\revert** tornaran al seu valor predeterminat que serà l'establert a la clàusula **\with**, o si no s'ha establert cap en aquest lloc, els valors predeterminats normals.

Certes propietats de context es poden modificar sols dins de clàusules **\with**. Aquestes propietats són les que no es poden canviar després que el context s'ha creat. **alignAboveContext** i el seu company, **alignBelowContext**, són dues d'aquestes propietats: un cop el pentagrama s'ha creat, la seva alineació està decidida i no tindria sentit intentar canviar-la més tard.

Els valors predeterminats de les propietats dels objectes de presentació també es poden establir dins de clàusules **\with**. Simplement utilitzeu l'ordre **\override** normal deixant a part el nom del context, atès que està definit sense ambigüitat com el context que la clàusula **\with** està modificant. De fet, es produirà un error si s'especifica un context en aquest lloc.

Així doncs, podem reemplaçar l'exemple anterior amb

```
\new Staff ="main" {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
```



```

e4 r8
<<
  { f8 c c }
  \new Staff \with {
    alignAboveContext = #"main"
    % Don't print clefs in this staff
    \override Clef.stencil = ##f
    % Don't print time signatures in this staff
    \override TimeSignature.stencil = ##f
  }
  { f8 f c }
>>
r4 |
}

```



Fixeu-vos que aquí també podem usar les abreviatures `\hide` i `\omit` per fixar la propietat `transparent` i esborrar el `stencil`, cosa que porta al resultat següent:

```

\new Staff ="main" {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
    e4 r8
    <<
      { f8 c c }
      \new Staff \with {
        alignAboveContext = #"main"
        % Don't print clefs in this staff
        \omit Clef
        % Don't print time signatures in this staff
        \omit TimeSignature
      }
      { f8 f c }
    >>
    r4 |
  }
}

```



Finalment arribarem a la forma de canviar la mida dels objectes de presentació.

Certs objectes de presentació es creen com glifs trets d'un tipus de lletra. Entre ells es troben els caps, les alteracions, elements d'etiquetatge, claus, indicacions de temps, indicacions dinàmiques i la lletra de les cançons. La seva mida es canvia mitjançant la modificació de la propietat `font-size`, com veurem a la brevetat. Altres objectes de presentació com ara les lligadures d'unió i d'expressió (en general, els objectes d'extensió) es tracen individualment, per la qual cosa no hi ha una mida de tipus de lletra `font-size` associats a ells. Aquests objectes generalment deriven la seva mida dels objectes als que estan annexats, i per això normalment no hi ha necessitat de canviar la seva mida manualment. A més altres propietats com la longitud de les pliques i les barres de compàs, el gruix de les barres de corxera i altres línies, i la separació de les línies del pentagrama, s'han de modificar usant altres procediments especials.

Tornant a l'exemple de l'ossia, canviarem en primer lloc la mida del tipus de lletra. Podem fer-lo de dues formes. Podem canviar la mida del tipus de lletra de cadascú dels tipus d'objecte com els caps (`NoteHead`) amb ordres com ara

```
\override NoteHead.font-size = #-2
```

o podem canviar la mida de tots els tipus de lletra establint una propietat especial, `fontsize`, utilitzant `\set`, o mitjançant la seva inclusió dins d'una clàusula `\with` (però sense el `\set`).

```
\set fontSize = #-2
```

Els dos enunciats produiran una reducció de la mida del tipus de lletra en dos passos del seu valor previ, on cada pas redueix o augmenta la mida aproximadament un 12%.

Provem-lo en el nostre exemple de l'ossia:

```
\new Staff = "main" {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
    e4 r8
    <<
    { f8 c c }
    \new Staff \with {
      alignAboveContext = #"main"
      \omit Clef
      \omit TimeSignature
      % Reduce all font sizes by ~24%
      fontSize = #-2
    }
    { f8 f c }
    >>
    r4 |
  }
}
```



Encara no està massa bé. Els caps i els claudàtors de les notes són més petits, però les pliques són massa llargues en proporció, i les línies del pentagrama estan massa separades entre sí. S'ha de reduir la seva escala en proporció a la reducció del tipus de lletra. El següent apartat tracte sobre com fer això.

4.3.3 Longitud i gruix dels objectes

Les distàncies i longituds al LilyPond es mesuren generalment en espais de pentagrama, la distància entre línies adjacents de la pauta (o de manera ocasional mig espais), mentre que la majoria de les propietats de **thickness** (gruix) es mesuren en unitats d'una propietat interna anomenada **line-thickness**. Per exemple, de forma predeterminada, a les línies dels reguladors se'ls dona un gruix d'una unitat de **line-thickness**. Per exemple, de forma predeterminada, a les línies dels reguladors se'ls dona un gruix d'una unitat de **line-thickness**, mentre que el **thickness** d'una plica és 1.3. Observeu tanmateix que certes propietats de gruix són diferents; per exemple, el gruix de les barres de corxera es control·la per mitjà del valor **beam-thickness**, que es mesura en espais de pentagrama.

Aleshores, com s'han d'escalar les longituds en proporció a la mida del tipus de lletra? Es pot fer amb l'ajuda d'una funció especial que es diu **magstep**, pensada especialment per a aquest propòsit. Agafa un argument, el canvi de mida del tipus de lletra (**#-2** en el nostre exemple) i retorna un factor d'escalat adequat per reduir uns altres objectes en la mateixa proporció. S'usa de la següent forma:

```
\new Staff = "main" {
  \relative {
    r4 g'8 g c4 c8 d |
    e4 r8
  }
  { f8 c c }
  \new Staff \with {
    alignAboveContext = #"main"
    \omit Clef
    \omit TimeSignature
    fontSize = #-2
    % Reduce stem length and line spacing to match
    \override StaffSymbol.staff-space = #(magstep -2)
  }
  { f8 f c }
}
>>
r4 |
}
```



Atès que la longitud de les pliques i moltes altres propietats relacionades amb les longituds es calculen sempre amb relació al valor de la propietat **staff-space**, l'escala de la seva longitud també es veu reduïda automàticament. Observeu que això afecta sols a l'escala vertical de l'ossia: l'escala horitzontal es determina per mitjà de la disposició de la música principal amb l'objecte de mantenir-se en sincronia amb ella, de forma que no resulti afectada per cap d'aquests canvis de mida. Òbviament, si l'escala de tota la música principal es canviés d'aquesta forma, llavors l'espaiat horitzontal es veuria afectat. Tractarem d'això més endavant a la secció sobre la disposició.

Això, finalment, completa la creació d'un ossia. Les mides i longituds de la resta dels objectes es poden modificar de manera anàloga.

Per a canvis d'escala petits, com a l'exemple de dalt, el gruix de les diverses línies dibuixades com a divisòries, barres de corxera, reguladors, lligadures, etc., no requereixen normalment d'ajustament global. Si al gruix de qualsevol objecte de presentació en particular li cal ajustar-se, es pot fer millor mitjançant la sobreescritura de la seva propietat **thickness**. Anteriorment vam mostrar un exemple de canvi de gruix a les lligadures, a Secció 4.2.1 [Propietats dels objectes de presentació], pàgina 95. El gruix de tots els objectes traçats, és a dir, els objectes que no es produeixen a partir d'un tipus de lletra, es poden canviar de la mateixa forma.

4.4 Col·locació dels objectes

4.4.1 Comportament automàtic

Hi ha certs objectes a la notació musical que pertanyen al pentagrama i d'altres el lloc dels quals se situa fora del pentagrama. Reben el nom de objectes dins del pentagrama i objectes fora del pentagrama, respectivament.

Els objectes dins del pentagrama són els que se situen sobre la pauta: caps, pliques, alteracions, etc. Les seves posicions normalment es fixen per la pròpia música; es posicionen verticalment sobre línies específiques del pentagrama o estan units a d'altres objectes posicionats d'aquesta forma. Les col·lisions entre caps, pliques i alteracions a acords de notes molt juntes, normalment s'eviten automàticament. Hi ha ordres i sobreescritures que poden modificar aquest comportament automàtic, com veurem en breu.

Entre els objectes que pertanyen a l'exterior de la pauta es troben elements com les marques d'assaig, les marques de text i les de dinàmica. La regla del LilyPond per a la col·locació vertical dels objectes fora-del-pentagrama és col·locar-los tan a prop del pentagrama com sigui possible, però no tan a prop com perquè puguin xocar amb algun altre objecte. El LilyPond utilitza la propietat **outside-staff-priority** per determinar l'ordre que s'han de situar els objectes, com veurem ara.

En primer lloc, el LilyPond situa tots els objectes dins-del-pentagrama. Després ordena els objectes fora-del-pentagrama d'acord amb la seva prioritat **outside-staff-priority**. Els objectes fora-del-pentagrama s'agafen d'un en un, començant pel que té la prioritat **outside-staff-priority** més baixa, i se situen de forma que no col·lisionin amb cap objecte que ja s'hagi col·locat. Així doncs, si dos objectes gràfics fora-del-pentagrama competeixen pel mateix espai, el que té la prioritat **outside-staff-priority** més baixa es col·locarà més a prop del pentagrama. Si dos objectes tenen la mateixa **outside-staff-priority**, el que s'ha trobat primer se situarà més a prop de la pauta.

Al següent exemple, tots els textos d'etiquetatge tenen la mateixa prioritat (ja que no s'ha establert explícitament). Observeu que 'Text3' es posiciona de nou automàticament a prop del pentagrama, ajustat per sota de 'Text2'.

```
c''2^"Text1"
c''2^"Text2" |
c''2^"Text3"
c''2^"Text4" |
```



Els pentagrames també es posicionen, de forma predeterminada, tan a prop uns dels altres com sigui possible (subjecte a una separació mínima). Si les notes es projecten molt lluny en direcció a un pentagrama adjacent, forçaran a allunyar-se als pentagrames sols si en cas contrari

fos a produir-se un solapament de la notació. L'exemple següent mostra aquest ajustament 'niuat' de les notes sobre pentagrames adjacents:

```
<<
\new Staff {
  \relative { c'4 a, }
}
\new Staff {
  \relative { c''''4 a, }
}
>>
```



4.4.2 Objectes interiors al pentagrama

Ja hem vist com les ordres `\voiceXXX` afecten a la direcció de les lligadures d'expressió i d'unió, digitacions i tota la resta que depengui de la direcció de les pliques (vegeu Secció 3.2.2 [Veus explícites], pàgina 53). Quan s'escriu música polifònica, aquestes ordres són essencials perquè es puguin distingir diverses línies melòdiques entrelaçades. Però ocasionalment pot ser necessari sobreescriure aquest comportament automàtic. Es pot fer per seccions de música completes o fins i tot per una nota individual. La propietat que controla aquest comportament és la propietat de `direction` (direcció) de cada objecte de presentació. En primer lloc explicarem que fa això, i després introduïrem algunes ordres preparades per usar que us evitaran haver de codificar sobreescriptures explícites per a les modificacions més comuns.

Alguns objectes de presentació com les lligadures es corben cap amunt o cap avall: d'altres, com les pliques i els claudàtors, també es mouen cap a la dreta i cap a l'esquerra quan apunten cap amunt o cap avall. Això es controla automàticament quan està establerta la propietat `direction`.

La propietat `direction` (direcció)

L'exemple següent mostra al compàs 1 el comportament predeterminada de les pliques, amb les de les altres notes agudes apuntant cap avall i els greus cap amunt, seguides de quatre notes amb totes les pliques forçades cap avall, quatre notes amb les pliques forçades cap amunt, i per últim quatre notes amb el comportament predeterminat.

```
a4 g c a |
\override Stem.direction = #DOWN
a4 g c a |
\override Stem.direction = #UP
a4 g c a |
\revert Stem.direction
a4 g c a |
```



Aquí utilitzem les constants `DOWN` (avall) i `UP` (amunt). Aquestes constants tenen els valors `-1` i `+1` respectivament, i aquests valors numèrics també es poder usar directament. El valor `0` també es pot usar en alguns casos. S'interpreta amb el significat de `UP` per a les pliques, però per a alguns objectes té el significat de 'centrat'. Hi ha una constant `CENTER` que té el valor `0`.

Tot i així, aquestes sobreescriptures no s'usen massa sovint perquè hi ha ordres predefinides equivalent més senzilles. Aquí podem veure una taula de les més comuns. Es menciona el significat de cada una als llocs on no és obvi.

A sota o Esquerra	A dalt o Dreta	Anul·lar	Efecte
<code>\arpeggioArrowDown</code>	<code>\arpeggioArrowUp</code>	<code>\arpeggioNormal</code>	La fletxa està a sota, a dalt o no hi ha fletxa
<code>\dotsDown</code>	<code>\dotsUp</code>	<code>\dotsNeutral</code>	Direcció del desplaçament per evitar les línies del pentagrama
<code>\dynamicDown</code>	<code>\dynamicUp</code>	<code>\dynamicNeutral</code>	
<code>\phrasingSlurDown</code>	<code>\phrasingSlurUp</code>	<code>\phrasingSlurNeutral</code>	Nota: diferent de les intruccions de lligadures d'expressió
<code>\slurDown</code>	<code>\slurUp</code>	<code>\slurNeutral</code>	
<code>\stemDown</code>	<code>\stemUp</code>	<code>\stemNeutral</code>	
<code>\textSpannerDown</code>	<code>\textSpannerUp</code>	<code>\textSpannerNeutral</code>	El text introduït com objecte d'extensió està a sota o a dalt del pentagrama
<code>\tieDown</code>	<code>\tieUp</code>	<code>\tieNeutral</code>	
<code>\tupletDown</code>	<code>\tupletUp</code>	<code>\tupletNeutral</code>	Els grups especials estan a sota o a dalt de les notes

Les variants neutres o normals d'aquestes ordres estan implementades usant `\revert` i `no` poden anar precedides de `\once`. Si voleu limitar l'efecte de les altres ordres (que estan implementades usant `\override`) a un únic pas de temps, podeu precedir-la de `\once` de la mateixa forma que ho faríeu amb les sobreescriptures explícites.

Digitacions

La col·locació de les digitacions sobre notes aïllades també es pot controlar mitjançant la propietat `direction`, però els canvis sobre `direction` no tenen cap efecte sobre les notes dels acords. Com veurem, hi ha ordres especials que permeten controlar les digitacions de notes individuals, situant la digitació a sobre, a sota, a l'esquerra o a la dreta de cada nota.

En primer lloc, heus ací l'efecte de `direction` sobre les digitacions aplicades a notes aïllades. Es mostra al primer compàs el comportament predeterminat, i en els dos compassos següents l'efecte d'especificar `DOWN` i `UP`:

```
\relative {
  c'4-5 a-3 f-1 c'-5 |
  \override Fingering.direction = #DOWN
  c4-5 a-3 f-1 c'-5 |
  \override Fingering.direction = #UP
  c4-5 a-3 f-1 c'-5 |
}
```



Tot i així, la sobreescriptura de la propietat `direction` no és la forma més senzilla d'especificar manualment la digitació per sobre o per sota de les notes; sol ser preferible us-

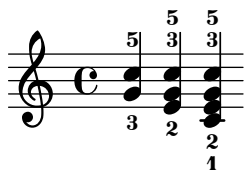
ar _ o ^ en lloc de -, abans del número de digitació. Aquest és l'exemple anterior utilitzant aquest mètode:

```
\relative {
  c''4-5 a-3 f-1 c'-5 |
  c4_5 a_3 f_1 c'_5 |
  c4^5 a^3 f^1 c'^5 |
}
```



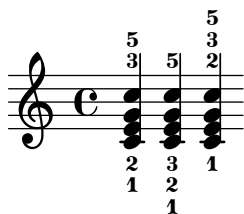
La propietat `direction` s'ignora per als acords, però els prefixos direccionals _ i ^ sí funcionen. De forma predeterminada, les digitacions es col·loquen automàticament a sobre i a sota de les notes d'un acord, com es mostra aquí:

```
\relative {
  <c''-5 g-3>4
  <c-5 g-3 e-2>4
  <c-5 g-3 e-2 c-1>4
}
```



però es poden forçar de manera que tots o alguns dels números de digitació estan per sobre o per sota:

```
\relative {
  <c''-5 g-3 e-2 c-1>4
  <c^5 g_3 e_2 c_1>4
  <c^5 g^3 e^2 c_1>4
}
```



És possible exercir un control encara més gran sobre la col·locació de les digitacions mitjançant la utilització de l'ordre `\set fingeringOrientations`. El format d'aquesta ordre és:

```
\set fingeringOrientations = #'([up] [left/right] [down])
```

S'utilitza `\set` perquè `fingeringOrientations` és una propietat del context `Voice`, creat i usat pel gravador `New_fingering_engraver`.

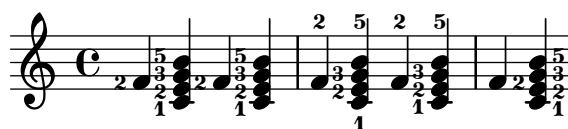
La propietat es pot establir al valor d'una llista d'entre u i tres valors. Controla si les digitacions es poden col·locar per sobre (si `up` apareix a la llista), per sota (si apareix `down`), a l'esquerra (si apareix acord d'una sola nota envoltant-la entre angles simples).

Aquí podem veure alguns exemples:

```

\relative {
  \set fingeringOrientations = #'(left)
  <f'-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4
  \set fingeringOrientations = #'(left)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4 |
  \set fingeringOrientations = #'(up left down)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4
  \set fingeringOrientations = #'(up left)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4 |
  \set fingeringOrientations = #'(right)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4
}

```

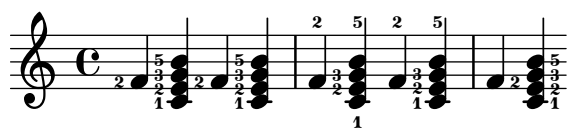


Si la digitació sembla una mica atapeïda, es pot reduir la mida font-size. El valor predeterminat pot veure's a l'objecte `Fingering` del RFI que és -5, així que provarem -7:

```

\relative {
  \override Fingering.font-size = #-7
  \set fingeringOrientations = #'(left)
  <f'-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4
  \set fingeringOrientations = #'(left)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4 |
  \set fingeringOrientations = #'(up left down)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4
  \set fingeringOrientations = #'(up left)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4 |
  \set fingeringOrientations = #'(right)
  <f-2>4
  <c-1 e-2 g-3 b-5>4
}

```



4.4.3 Objectes fora del pentagrama

Els objectes fora-del-pentagrama s'ubiquen automàticament per evitar les col·lisions. Hi ha diverses formes de sobreesciure la col·locació automàtica si la posició no resulta òptima.

La propietat `outside-staff-priority` (prioritat fora del pentagrama)

Els objectes fora-del-pentagrama es col·loquen automàticament per evitar les col·lisions. Els objectes que tenen el valor més baix de la propietat `outside-staff-priority` s'ubiquen més a prop del pentagrama, i així altres objectes fora-del-pentagrama s'elevan tant com sigui necessari per evitar la col·lisió. La propietat `outside-staff-priority` es defineix al `grob-interface` i així és una propietat de tots els objectes de presentació. De forma predeterminada s'estableix a `#f` per a tots els objectes dins-del-pentagrama, i a un valor numèric adequat a cada objecte fora del pentagrama quan es crea l'objecte. La taula següent presenta els valors numèrics predeterminats per a alguns dels objectes fora-del-pentagrama més comuns.

Observeu els noms una mica inusuals d'alguns dels objectes: els objectes d'extensió es creen automàticament per controlar el posicionament vertical dels objectes gràfics que (potser) comencen i acaben en diferents moments musicals, de manera que qualsevol modificació a la propietat `outside-staff-priority` de l'objecte gràfic subjacent no té cap efecte. Per exemple, canviar la `outside-staff-priority` de l'objecte de regulador `Hairpin` no té efecte sobre la posició vertical dels reguladors: en comptes d'això, hem de canviar la `outside-staff-priority` de l'objecte associat `DynamicLineSpanner`. Aquesta sobreescritura s'ha d'escriure al començament de l'objecte d'extensió, que podria incloure diversos reguladors o matissos dinàmics encadenats.

Objecte de presentació	Prioritat	Controla la posició de:
<code>RehearsalMark</code>	1500	Lletres d'assaig
<code>MetronomeMark</code>	1000	Indicacions metronòmiques
<code>VoltaBracketSpanner</code>	600	Capsetes de primera i segona vegada
<code>TextScript</code>	450	Text a elements d'etiquetatge
<code>MultiMeasureRestText</code>	450	Text sobre silencis de compàs complet
<code>OttavaBracket</code>	400	Claudàtors d'octava alta i baixa
<code>TextSpanner</code>	350	Objectes d'extensió de text
<code>DynamicLineSpanner</code>	250	Totes les indicacions dinàmiques
<code>VoltaBracketSpanner</code>	100	Números de compàs
<code>TrillSpanner</code>	50	Trinats mantinguts

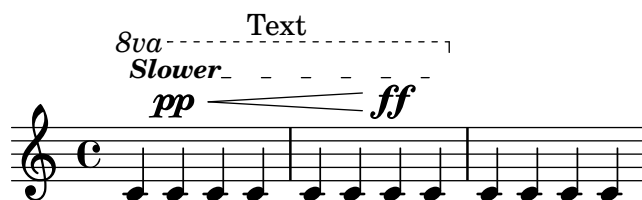
Heus ací un exemple que mostra la situació predeterminada d'alguns d'ells.

```
% Set details for later Text Spanner
\override TextSpanner.bound-details.left.text
  = \markup { \small \bold Slower }
% Place dynamics above staff
\dynamicUp
% Start Ottava Bracket
\ottava #1
c''4 \startTextSpan
% Add Dynamic Text and hairpin
c''4\pp\<
c''4
% Add Text Script
c''4^Text |
```

```

c''4 c''
% Add Dynamic Text and terminate hairpin
c''4\ff c'' \stopTextSpan |
% Stop Ottava Bracket
\ottava #0
c'4 c' c' c' |

```



Aquest exemple també mostra com crear textos amb extensió (Text Spanners): textos amb línies extensores a dalt d'una secció de música. L'extensor abasta des de l'ordre `\startTextSpan` fins l'ordre `\stopTextSpan`, i la composició del text es defineix mitjançant l'ordre `\override TextSpanner`. Per veure més detalls, consulteu Secció “Extensions de text” in *Referència de la notació*.

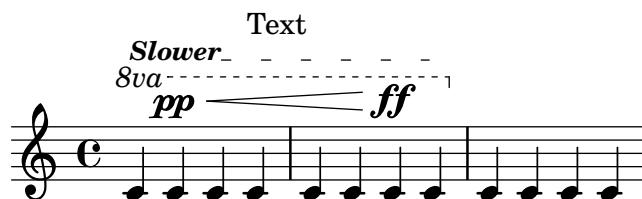
També es mostra la manera de crear claudàtors d'octava alta i baixa.

Si els valors predeterminats de `outside-staff-priority` no us ofereixen les col·locacions desitjades es pot sobreesciure la prioritat de qualssevol dels objectes. Suposeu que volguéssim que el claudàtor d'octava estigués situat per sota de l'element extensor de text a l'exemple de dalt. Tot el que hem de fer és localitzar la prioritat de `OttavaBracket` al RFI o en les taules anteriors, i reduir-lo a un valor inferior al de `TextSpanner`, recordant que `OttavaBracket` es crea dins del context de `Staff`:

```

% Set details for later Text Spanner
\override TextSpanner.bound-details.left.text
  = \markup { \small \bold Slower }
% Place dynamics above staff
\dynamicUp
% Place following OttavaBracket below Text Spanners
\once \override Staff.OttavaBracket.outside-staff-priority = #340
% Start Ottava Bracket
\ottava #1
c''4 \startTextSpan
% Add Dynamic Text
c''4\pp
% Add Dynamic Line Spanner
c''4\<
% Add Text Script
c''4^Text |
c''4 c''
% Add Dynamic Text
c''4\ff c'' \stopTextSpan |
% Stop Ottava Bracket
\ottava #0
c'4 c' c' c' |

```



Observeu que alguns d'aquests objectes, concretament els números de compàs, les indicacions metronòmiques i les lletres d'assaig, s'acullen de forma predeterminada dins del context **Score**; així doncs, heu d'assegurar-vos que utilitzeu el context adequat quan se sobreescrueixen les seves propietats.

De forma predeterminada, les lligadures d'expressió estan classificades com a objectes dins-del-pentagrama, però sovint apareixen a sobre del pentagrama si les notes que uneix són molt agudes. Això pot portar a una posició molt elevada els objectes fora-del-pentagrama com les articulacions, ja que la lligadura es col·locarà en primer lloc. Es pot establir la propietat **avoid-slur** de l'articulació al valor **'inside** (per dins) per portar-la a l'interior de la lligadura, però la propietat **avoid-slur** és efectiva sols si la propietat **outside-staff-priority** està també ajustada al valor **#f**. De forma alternativa, la prioritat **outside-staff-priority** de la lligadura es pot fixar a un valor numèric per fer que es col·loqui en línia amb altres objectes fora del pentagrama d'acord amb aquest valor. Heus ací un exemple que mostra l'efecte dels dos mètodes:

```
\relative c'' {
  c4( c^\markup { \tiny \sharp } d4.) c8 |
  c4(
    \once \override TextScript.avoid-slur = #'inside
    \once \override TextScript.outside-staff-priority = ##f
    c4^\markup { \tiny \sharp } d4.) c8 |
  \once \override Slur.outside-staff-priority = #500
  c4( c^\markup { \tiny \sharp } d4.) c8 |
}
```



Els canvis a **outside-staff-priority** també es pode usar per controlar la situació vertical dels objectes individuals, tot i que els resultats poden no sempre ser desitjables. Supposeu que voleu que “Text3” se situï por sobre de “Text4” a l'exemple sota l'epígraf Comportament Automàtic de més a dalt (vegeu Secció 4.4.1 [Comportament automàtic], pàgina 111). Tot el que hem de fer és localitzar la prioritat de **TextScript** al RFI o a les taules de dalt, i augmentar la prioritat de “Text3” fins un valor superior:

```
c''2^"Text1"
c''2^"Text2" |
\once \override TextScript.outside-staff-priority = #500
c''2^"Text3"
c''2^"Text4" |
```



Això, certament, eleva a “Text3” per sobre de “Text4” però també l'eleva per sobre de “Text2”, i “Text4” ara cau cap avall. Potser no sigui tan bona idea. I si el que realment volem

fer és posicionar totes les anotacions a la mateixa distància per sobre del pentagrama? Per fer-lo, ens caldrà clarament posar més espai entre les notes en sentit horitzontal per fer lloc per al text. Això es fa usant l'ordre `\textLengthOn`.

L'ordre `\textLengthOn`

De forma predeterminada, el text produït mitjançant l'etiquetatge no ocupa cap espai horitzontal pel que fa a la disposició de la música. L'ordre `\textLengthOn` inverteix aquest comportament, fent que les notes portin tant d'espai com sigui necessari per acomodar el text:

```
\textLengthOn % Cause notes to space out to accommodate text
c''2^"Text1"
c''2^"Text2" |
c''2^"Text3"
c''2^"Text4" |
```



L'ordre per tornar al comportament predeterminat és `\textLengthOff`. De forma alternativa, es pot usar `\once` amb `\textLengthOn` si l'efecte s'ha de limitar a un sol moment musical. El comportament corresponent per posar espai per a les marques d'assaig i les indicacions de temps es control·la independentment amb les ordres `\markLengthOn` i `\markLengthOff`.

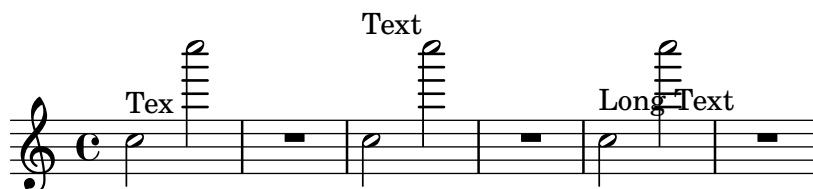
El text d'etiquetatge també evita les notes que es projecten per sobre del pentagrama. Si això no és el que desitgem, el desplaçament automàtic cap a dalt es pot desactivar mitjançant l'establiment de la prioritat a `#f`. Heus així un exemple que mostra com el text d'etiquetatge interactua amb aquestes notes.

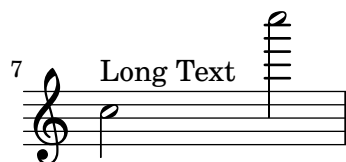
```
\relative {
  % This markup is short enough to fit without collision
  c''2^"Tex" c'' |
  R1 |

  % This is too long to fit, so it is displaced upwards
  c,,2^"Text" c'' |
  R1 |

  % Turn off collision avoidance
  \once \override TextScript.outside-staff-priority = ##f
  c,,2^"Long Text" c'' |
  R1 |

  % Turn off collision avoidance
  \once \override TextScript.outside-staff-priority = ##f
  \textLengthOn % and turn on textLengthOn
  c,,2^"Long Text" % Spaces at end are honored
  c''2 |
}
```

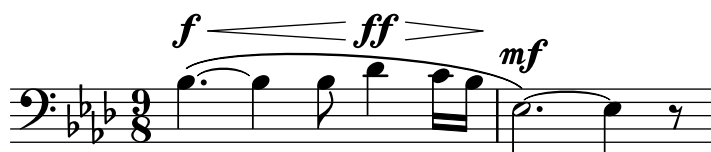




Posicionament dels matisos dinàmics

Les indicacions de matís dinàmic normalment es col·locaran per sota del pentagrama, però es poden posicionar per sobre amb l'ordre `\dynamicUp`. Se situaran verticalment respecte a la nota a la que van adossades, i flotaran per sota (o per sobre) de tots els objectes dins-del-pentagrama tals com lligadures de fraseig i números de compàs. Això pot oferir resultats força acceptables, com mostra aquest exemple:

```
\relative {
  \clef "bass"
  \key aes \major
  \time 9/8
  \dynamicUp
  bes4.~\f< \(\ bes4 bes8 des4\ff\> c16 bes\! |
  ees,2.~\)\mf ees4 r8 |
}
```



Tot i així, si les notes i les seves indicacions dinàmiques adossades estan molt a prop, la col·locació automàtic evitarà les col·lisions desplaçant les marques dinàmiques posteriors més lluny, tot i que pot no ser el lloc òptim, com mostra l'exemple següent més aviat artificial:

```
\dynamicUp
\relative { a'4\f b\mf a\mp b\p }
```



Si es presentés una situació semblant a música 'real', podria ser preferible posar més espai entre les notes, de forma que totes les marques dinàmiques puguin cabre a la mateixa distància vertical des del pentagrama. Hem sigut capaços de fer això al text d'etiquetatge utilitzant l'ordre `\textLengthOn`, però no existeix una ordre equivalent per a les indicacions de matís dinàmic. Per tant, haurem d'esbrinar com fer-ho utilitzant ordres `\override`.

Escalat d'un objecte gràfic (grob)

En primer lloc hem d'aprendre com s'especifica la mida dels objectes gràfics (grobs). Tots els objectes gràfics (grobs) tenen un punt de referència definit dins d'ells que s'usa per col·locar-los respecte al seu objecte pare. Aleshores, aquest punt del grob es posiciona a una distància horitzontal, `X-offset`, i una distància vertical, `Y-offset`, a partir del seu pare. La dimensió horitzontal de l'objecte ve donada per una parella de números, `X-extent`, que diu on estan els límits esquerra i dreta respecte del punt de referència. L'amplitud vertical es defineix de forma semblant mitjançant una parella de números, `Y-extent`. Aquestes són propietats de tots els objectes gràfics (grobs) que contempnen el `grob-interface`.

De forma predeterminada, els objectes fora-del-pentagrama reben una amplada zero, de manera que poden solapar-se en la direcció horitzontal. Això es fa mitjançant l'ajustament de fer

que la dimensió més a l'esquerra sigui igual a infinit i que la dimensió més a la dreta sigui igual a menys infinit, establint el valor a `extra-spacing-width` a `'(+inf.0 . -inf.0)`. Així, per assegurar que se superposen en la direcció horitzontal haurem de sobreesciure aquest valor de `extra-spacing-width` per donar-los una mica d'espai addicional. Les unitats són l'espai entre dues línies del pentagrama, de forma que hauria de ser suficient moure el límit esquerra mitja unitat a l'esquerra i el límit dret mitja unitat a la dreta:

```
\override DynamicText.extra-spacing-width = #'(-0.5 . 0.5)
```

Vegem si funciona en el nostre exemple anterior:

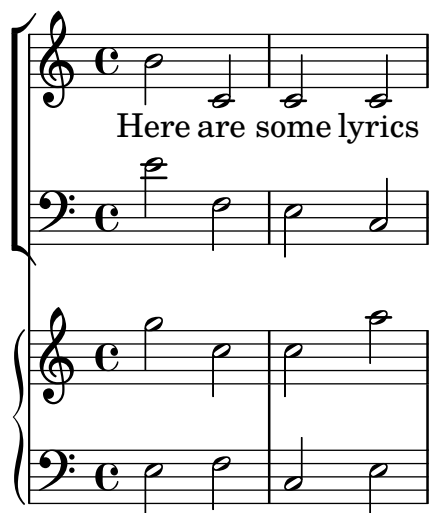
```
\dynamicUp
% Extend width by 1 staff space
\override DynamicText.extra-spacing-width = #'(-0.5 . 0.5)
\relative { a'4\ff b\mf a\mp b\p }
```



Això té un aspecte millor, però potser hauríem preferit que les indicacions de dinàmica estiguessin alineats sobre la mateixa línia de base en lloc d'anar cap amunt i cap avall amb les notes. La propietat que ho fa és `staff-padding` (emplenament del pentagrama) que s'estudia en la secció dedicada a les col·lisions (vegeu Secció 4.6 [Col·lisions d'objectes], pàgina 125).

4.5 Espaiat vertical

En general, l'espaiat vertical dels objectes musicals que el LilyPond fa és força bo. Vegem com es comporta amb una cançó senzilla, amb dues veus i acompanyament de piano:

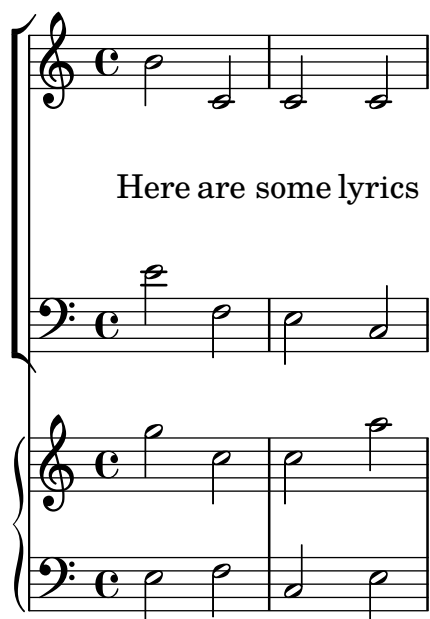


No hi ha cap problema amb l'espaiat vertical predeterminat. Tot i així, suposem que estem treballant amb un editor que té certs requisits específics per a l'espaiat vertical dels pentagrames i la lletra: vol que la lletra estigui més separada de les notes, que l'acompanyament de piano estigui més separat de la línia vocal i que els dos pentagrames de piano estiguin més junts entre sí. Començarem amb la lletra.

La lletra es troba a l'interior d'un sistema, i per tant les ordres per aplicar-li l'espaiat estaran en Secció "Espaiat vertical flexible dins dels sistemes" in *Referència de la notació*. Allà es diu que el text són línies del tipus "no-pauta" i per tant l'ordre per canviar el seu espaiat

farà referència a la propietat `nonstaff`. Per separar-les del pentagrama al que pertanyen (la pauta superior) usarem la propietat `relatedstaff`. Per separar-les de la línia inferior usarem la propietat `unrelatedstaff`. Les parts vocals pertanyen a un grup vertical `VerticalAxisGroup`, per la qual cosa hem d'ajustar les seves propietats. Provem-lo i vegem si funciona.

```
<<
  \new ChoirStaff
  <<
    \new Staff {
      \new Voice = "music" {
        b'2 c' c' c'
      }
    }
    \new Lyrics \with {
      \override VerticalAxisGroup.
        nonstaff-relatedstaff-spacing.padding = #5
      \override VerticalAxisGroup.
        nonstaff-unrelatedstaff-spacing.padding = #5
    }
    \lyricsto "music" {
      Here are some lyrics
    }
    \new Staff {
      \clef bass e'2 f e c
    }
  >>
  \new PianoStaff
  <<
    \new Staff {
      g''2 c'' c'' a''
    }
    \new Staff {
      \clef bass e2 f c e
    }
  >>
>>
```



Bé: sí, funciona, però potser massa bé. Quan establim el **padding** (farciment) a 5, el LilyPond afegeix 5 espais de pentagrama a la distància entre els objectes, cosa que és excessiva per nosaltres en aquest cas. Usarem un valor de 2.

A continuació, desplaçarem la música de piano per separar-la de les parts vocals. La música vocal és una **ChoirStaff** (un context de sistema coral), i per tant hem d'augmentar l'espai entre aquest grup de pentagrames i el sistema de piano que es troba a sota. Ho farem canviant la **basic-distance** (distància bàsica) del **StaffGrouper** del **staffgroup-staff-spacing**.

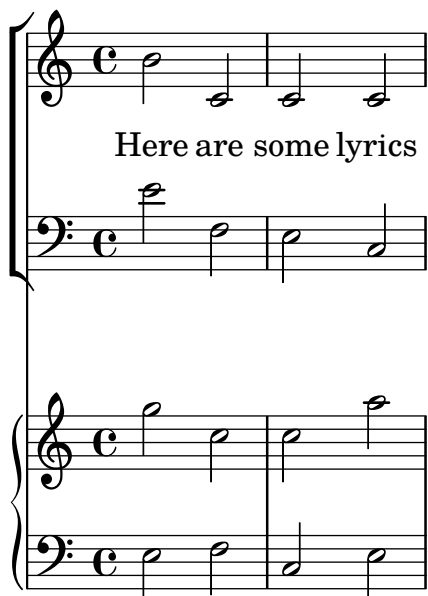
```
<<
  \new ChoirStaff \with {
    \override StaffGrouper.
      staffgroup-staff-spacing.basic-distance = #15
  }
<<
  \new Staff {
    \new Voice = "music" {
      b'2 c' c' c'
    }
  }
  \new Lyrics \with {
    \override VerticalAxisGroup.
      nonstaff-relatedstaff-spacing.padding = #2
    \override VerticalAxisGroup.
      nonstaff-unrelatedstaff-spacing.padding = #2
  }
  \lyricsto "music" {
    Here are some lyrics
  }
  \new Staff {
    \clef bass e'2 f e c
  }
>>
\new PianoStaff
<<
  \new Staff {
    g''2 c'' c'' a''
  }
```



```

\new Staff {
  \clef bass e2 f c e
}
>>
>>

```



Molt bé. Ara sols ens queda l'últim requisit de fer que els pentagrames de piano estiguin més junts. Per aconseguir-lo, de nou alterem les propietats del **StaffGrouper**, però aquesta vegada reduïrem tant la **basic-distance** (distància bàsica) com el **padding** (farciment). Podem fer-lo com es mostra a continuació.

```

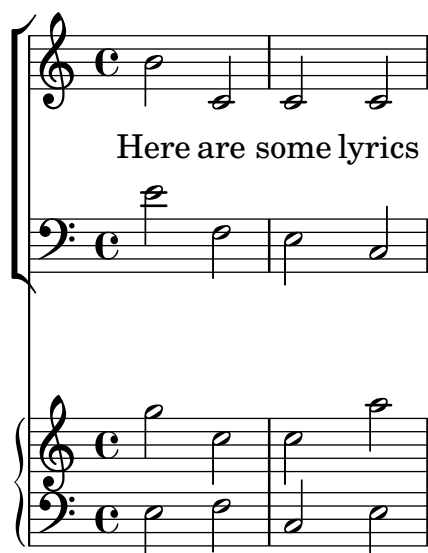
<<
\new ChoirStaff \with {
  \override StaffGrouper.
    staffgroup-staff-spacing.basic-distance = #15
}
<<
\new Staff {
  \new Voice = "music" {
    b'2 c' c' c'
  }
}
\new Lyrics \with {
  \override VerticalAxisGroup.
    nonstaff-relatedstaff-spacing.padding = #2
  \override VerticalAxisGroup.
    nonstaff-unrelatedstaff-spacing.padding = #2
}
\lyricsto "music" {
  Here are some lyrics
}
\new Staff {
  \clef bass e'2 f e c
}
>>

```

```

\new PianoStaff \with {
  \override StaffGrouper.staff-staff-spacing = #'(
    (basic-distance . 0)
    (padding . 0))
}
<<
  \new Staff {
    g''2 c'' c'' a''
  }
  \new Staff {
    \clef bass e2 f c e
  }
>>
>>

```



Amb això els hem col·locat molt junts entre sí (però és el que l'editor volia). Es podria haver separat més alterant el farciment, **padding**, o la distància bàsica, **basic-distance**, si volguéssim. Hi ha moltes formes d'alterar l'espaiat vertical. Un punt clau que hem de recordar és que l'espaiat entre objectes dins d'un **StaffGroup** (com els grups **GrandStaff** o **PianoStaff**) es controla amb les variables d'espaiat del **StaffGrouper**. L'espaiat dels pentagrames no agrupats (como **Lyrics** i **Staff**) es controla amb les variables del **VerticalAxisGroup**. per veure més detalls consulteu Secció “Variables d'espaiat de paper verticals flexibles” in *Referència de la notació* i Secció “vertical flexible dins dels sistemes” in *Referència de la notació*.

4.6 Col·lisions d'objectes

4.6.1 Moviment d'objectes

Tot i que us pugui sorprendre, el LilyPond no és perfecte. Certs elements de notació es poden superposar, el que és una llàstima, però en realitat és força poc freqüent. Normalment la necessitat de moure objectes és per claredat o raons estètiques: l'aspecte és millor amb una mica més o una mica menys d'espai de separació.

Hi ha tres enfocaments principals que porten a la resolució de superposicions en la notació. Es poden considerar en l'ordre següent:

1. La **direcció** d'un dels objectes que se superposen es pot canviar usant les ordres predefinides que estan relacionades a dalt per als objectes dins-del-pentagrama (vegeu Secció 4.4.2 [Objectes interiors al pentagrama], pàgina 112). Es poden recol·locar fàcilment les pliques, lligadures d'expressió i d'unió, barres de corxera, indicacions dinàmiques, text i grups de valoració especial d'aquesta forma. La limitació és que sols teniu la possibilitat d'elegir entre dues posicions, i podria fer que cap d'elles fos l'adequada.
2. Les **propietats de l'objecte**, que el LilyPond usa quan està col·locant els objectes de presentació, es poden modificar usant l'ordre de sobreescritura `\override`. Els avantatges de fer canvis d'aquest tipus de propietat són: a) que algun altre objecte es mourà automàticament si és necessari, per deixar-li lloc, i b) una única sobreescritura es pot aplicar a totes les instàncies del mateix tipus d'objecte. Entre tals propietats es troben:

- **direction** (direcció)

Ja s'ha estudiat amb cert detall: vegeu Secció 4.4.2 [Objectes interiors al pentagrama], pàgina 112.

- **padding** (farciment), **right-padding** (farciment per la dreta) **staff-padding** (farciment de pentagrama)

Segons s'està col·locant un objecte, el valor de la seva propietat de farciment **padding** especifica l'espai intermedi que s'ha de deixar entre ell mateix i el límit més pròxim de l'objecte contra el que s'està col·locant. Observeu que és el valor de **padding** de l'objecte **que s'està col·locant** el que s'usa; el valor de **padding** de l'objecte que ja està col·locat s'ignora. Els espais intermedis especificats mitjançant **padding** es poden aplicar a tots els objectes que responen a la interfície **side-position-interface**.

En lloc de amb **padding**, la col·locació dels grups d'alteracions es controla amb **right-padding**. Aquesta propietat es troba a l'objecte **AccidentalPlacement** que, observeu, viu dins del context de **Staff**. Durant el procés tipogràfic, els caps de les notes es componen tipogràficament en primer lloc, i després les alteracions, si hi ha, s'afegeixen a l'esquerra dels caps utilitzant la propietat de farciment per la dreta **right-padding** per determinar la separació entre l'alteració i el cap, i de les alteracions entre sí. Així doncs, sols la propietat de farciment per la dreta **right-padding** de l'objecte **AccidentalPlacement** té efecte sobre la col·locació de les alteracions.

La propietat **staff-padding** està estretament relacionada amb la propietat **padding**: **padding** controla la separació mínima entre qualsevol objecte que respongui a la interfície **side-position-interface** i l'objecte més proper (generalment la nota o les línies del pentagrama); **staff-padding** s'aplica sols als objectes que sempre se situen fora del pentagrama: controla la separació mínima entre aquest objecte i el pentagrama. Observeu que **staff-padding** no té cap efecte sobre objectes que es posicionen respecte a la nota en comptes de fer-lo respecte al pentagrama, fins i tot malgrat pugui ser sobreescrit sense error per aquests objectes: simplement s'ignora.

Per descobrir quina propietat de farciment es necessita per a l'objecte que voleu recol·locar, heu de tornar al manual de RFI i buscar les propietats de l'objecte. Aneu amb compte perquè les propietats de farciment podrien no estar a l'objecte més obvi, així que busqueu en els objectes que puguin tenir alguna relació amb ell.

Tots els valors de farciment es mesuren en espais del pentagrama. Per la major part dels objectes el valor s'estableix de forma predeterminada en aproximadament 1.0 o menys (varia amb cada objecte). Es pot sobreescriure si es necessita una separació intermèdia major (o menor).

- **self-alignment-X** (Alineament automàtic a l'eix X)

Aquesta propietat es pot usar per alinear l'objecte a l'esquerra, a la dreta, o centrar-lo amb respecte al punt de referència de l'objecte «pare». Es pot usar amb tots els objectes que contemplen la interfície **self-alignment-interface**. En general són objectes que

contenen text. Els valors són `LEFT`, `RIGHT` o `CENTER`. De forma alternativa es pot especificar un valor numèric entre -1 i $+1$, on -1 és alineat per l'esquerra, $+1$ és alineat per la dreta, i els números intermedis mouen el text progressivament des d'alineat per l'esquerra fins alineat per la dreta. Es poden especificar valors numèrics més grans de 1 per moure el text fins i tot més lluny cap a l'esquerra, o menys de -1 per allunyar-lo més cap a la dreta. Un canvi en 1 al valor correspon a un moviment de la meitat de la longitud total del propi text.

- **extra-spacing-width** (amplada de separació addicional)

Aquesta propietat està disponible per a tots els objectes que respecten la interfície `item-interface`. Agafa dos números, el primer se suma al límit esquerre i el segon se suma al límit dret. Els números negatius desplacen el límit a l'esquerra i els positius a la dreta, per la qual cosa per fer més ample un objecte el primer número ha de ser negatiu i el segon positiu. Observeu que no tots els objectes necessiten els dos números. Per exemple, l'objecte `Accidental` (alteració) sols respon al primer número (la vora esquerra).

- **staff-position** (posició de pentagrama)

`staff-position` és una propietat de la interfície `staff-symbol-referencer-interface`, que està contemplat pels objectes que es col·loquen amb relació al pentagrama. Especifica la posició vertical de l'objecte amb relació a la tercera línia del pentagrama en mig espais de pentagrama. És útil en la resolució de col·lisions entre objectes de presentació com silencis multicompass, lligadures d'unió i notes en diferents veus.

- **horizontal-shift**

Dins d'una veu totes les notes que es produeixen al mateix moment s'agrupen en una columna de notes, i es crea un objecte `NoteColumn` per controlar el posicionament horitzontal d'aquest grup de notes (vegeu “Columnes de nota” a Secció 3.2.2 [Veus explícites], pàgina 53). Si *i* sols *si* dues o més columnes de nota apareixen al mateix moment musical i les dues tenen les pliques en la mateixa direcció, els valors de les seves propietats `horizontal-shift` s'usen per assignar-los una puntuació i les columnes amb puntuacions més altes es desplacen progressivament per evitar les col·lisions entre els caps de les notes. Aquesta propietat s'estableix amb les ordres `\voiceXXX` i es poden sobreescure directament amb una ordre `\override` o, de forma més comú amb les ordres `\shiftOn`. Observeu que aquesta propietat s'usa per *qualificar* les columnes de nota o per aplicar desplaçaments: no especifica la magnitud del desplaçament, que es va incrementant progressivament en passos en base a l'amplada dels caps de nota per a cada puntuació. Els passos són normalment de la meitat d'amplada d'un cap de nota, però pot ser l'amplada completa del cap d'una nota quan està implicat un grup de notes molt ajustades entre sí.

- **force-hshift** (desplaçament horitzontal forçat)

La propietat `force-hshift` és una propietat d'una `NoteColumn` (en realitat és una propietat de la interfície `note-column-interface`). Modificar-lo permet moure una columna de notes en situacions on les columnes de notes se superposen. Observeu que no té efecte sobre les columnes de nota que no se superposen. S'especifica en unitats adequats a una columna de notes, per exemple l'amplada del cap de la nota de la primera veu. S'ha d'usar en situacions complexes on les ordres `\shiftOn` normals (vegeu Secció 3.2.2 [Veus explícites], pàgina 53) no resolen el conflicte entre les notes de forma satisfactòria. És preferible a la propietat `extra-offset` per a aquest propòsit perquè no hi ha necessitat d'esbrinar la distància en espais de pentagrama, i moure les notes dins o fora d'una `NoteColumn` afecta a altres accions com a la fusió entre caps de nota.

- Finalment, quan tota la resta falla, els objectes es poden tornar a posicionar manualment amb relació a la tercera línia del pentagrama verticalment, o desplaçant-los una certa distància a una nova posició. Els avantatges són que els valors correctes per a tornar a posicionar els objectes s'han d'esbrinar, sovint per prova i error, per a cada objecte individual i, atès que el moviment es fa després que el LilyPond hagi col·locat tots els altres objectes, l'usuari és responsable d'evitar qualsevol col·lisió que pugui produir-se. Però la dificultat principal amb aquest enfocament és que els valors de posicionat podria tenir que ser tornats a calcular si la música es modifica més tard. Les propietats que es poden usar per aquest tipus de posicionament manual són:

extra-offset (desplaçament addicional)

Aquesta propietat s'aplica a qualsevol objecte de presentació que contempli el **grob-interface**. Agafa una parella de números que especifiquen el desplaçament addicional en les direccions horitzontal i vertical. Els números negatius mouen l'objecte a l'esquerra o cap avall. Les unitats són espais de pentagrama. El desplaçament addicional es fa després que la composició tipogràfica dels objectes ha terminat, així que un objecte pot ser tornat a posicionar a qualsevol lloc sense afecta a cap altra cosa.

positions (posicions)

Aquesta propietat és de la major utilitat per ajustar manualment la inclinació i l'alçada de les barres de corxera, lligadures d'expressió i claudàtors de grups excedents. Agafa una parella de números que donen la posició dels extrems esquerra i dreta de la barra, lligadura, etc. amb relació a la tercera línia del pentagrama. Les unitats són espais de pentagrama. Observeu, però, que les lligadures d'expressió i de fraseig no es poden tornar a posicionar en quantitats arbitràriament grans. El LilyPond en primer lloc genera una llista de posicions possibles per a la lligadura i de forma predeterminada troba la lligadura que té el "millor aspecte". Si la propietat **positions** s'ha sobreescrit, la lligadura que està més a prop de les posicions que s'han sol·licitat, se selecciona de la llista.

Un objecte en particular podria no tenir totes aquestes propietats. És necessari anar al manual RFI per buscar quines propietats es troben disponible per a l'objecte en qüestió.

Aquí presentem una llista dels objectes que és més probable que estiguin implicats en col·lisions, amb el nom de l'objecte que hauria de buscar-se en el RFI per descobrir quines propietats s'han d'usar per moure'ls.

Tipus d'objecte	Nom de l'objecte
Articulacions	Script
Barres	Beam
Dinàmica (verticalment)	DynamicLineSpanner
Dinàmica (horitzontalment)	DynamicText
Digitacions	Fingering
Marques d'assaig i textuais	RehearsalMark
Lligadures d'expressió	Slur
Text, per exemple <code>~"text"</code>	TextScript
Lligadures d'unió	Tie
Grups de valoració especial	TupletBracket

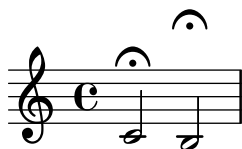
4.6.2 Arreglar notació amb superposicions

Vegem ara com poden ser d'ajuda les propietats que hem vist en la secció anterior, per resoldre problemes de notació que se superposa.

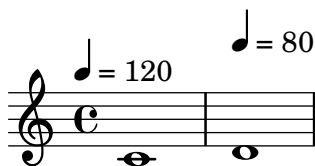
La propietat padding (farciment)

La propietat `padding` es pot ajustar per augmentar (o disminuir) la distància entre símbols impresos a sobre o a sota de les notes.

```
c'2\fermata
\override Script.padding = #3
b2\fermata
```



```
% This will not work, see below
\override MetronomeMark.padding = #3
\tempo 4 = 120
c'1 |
% This works
\override Score.MetronomeMark.padding = #3
\tempo 4 = 80
d'1 |
```



Observeu que al segon exemple la gran importància que té saber quin context manega un determinat objecte. Posat que l'objecte `MetronomeMark` es manega dins del context `Score`, els canvis de propietats en el context `Voice` passaran inadvertits. Per veure més detalls, consulteu Secció “Modificació de les propietats” in *Referència de la notació*.

Si la propietat de farciment `padding` d'un objecte s'incrementa quan aquest objecte es troba a una pila d'objectes que s'estan col·locant d'acord amb la seva prioritat `outside-staff-priority`, aleshores aquest objecte es mourà, i també tots els que estan per fora d'ell.

La propietat right-padding (farciment per la dreta)

La propietat `right-padding` afecta l'espaiat entre l'alteració i la nota a la qual s'aplica. Normalment no és necessària, però l'espaiat predeterminat pot estar malament per a certs glifs d'alteracions o combinacions de glifs que s'usen en música microtonal. Aquests glifs s'han d'introduir sobreescrivint el segell de l'alteració amb un element d'etiquetatge que contingui els símbols desitjats, com segueix:

```
sesquisharp = \markup { \sesquisharp }
\relative {
  c''4
  % This prints a sesquisharp but the spacing is too small
  \once \override Accidental.stencil = #ly:text-interface::print
  \once \override Accidental.text = #sesquisharp
  cis4 c
  % This improves the spacing
  \once \override Score.AccidentalPlacement.right-padding = #0.6
  \once \override Accidental.stencil = #ly:text-interface::print
```

```
\once \override Accidental.text = #sesquisharp
cis4 |
}
```



Això utilitza necessàriament una sobrescriptura per al segell de l'alteració que no s'estudiarà fins més endavant. El tipus de segell ha de ser un procediment, aquí modificat perquè s'imprimeixi el contingut de la propietat `text` de l'objecte `Accidental`, que al seu cop està establert com un signe de sesquisostingut. Aleshores el signe es pot separar del cap de la nota sobreescrivint `right-padding`.

La propietat `staff-padding` (farciment de pentagrama)

`staff-padding` es pot usar per alinear objectes com matisos dinàmics al llarg d'una línia de base a una distància fixa del pentagrama, sempre que no existeixi cap altre element de notació que forci una distància més gran al pentagrama. No és una propietat de `DynamicText` sinó de `DynamicLineSpanner`. Això és així perquè la línia de base ha d'aplicar-se per igual a **totes** les dinàmiques, entre elles les que s'han creat com objectes d'extensió. Així que aquesta es la forma d'alinear les indicacions de matís a l'exemple de la secció anterior:

```
\override DynamicLineSpanner.staff-padding = #3
\relative { a'4\f b\mf a\p b\mp }
```



La propietat `self-alignment-X` (auto-alineació en X)

L'exemple següent mostra com ajustar la posició d'un objecte de digitació de corda en relació a la plica d'una nota mitjançant l'alineament del límit dret amb el punt de referència de la nota «pare»:

```
\voiceOne
<a''\2>
\once \override StringNumber.self-alignment-X = #RIGHT
<a''\2>
```



La propietat `staff-position` (posició al pentagrama)

Els silencis multi-compàs a una veu poden xocar amb les notes en una altre veu. Atès que aquests silencis es composin centrats entre les barres de compàs es necessitaria força esforç perquè el LilyPond esbrini quines altres notes poden xocar amb ells, ja que en realitat tota la gestió de col·lisions entre notes i silencis es fa solament per a notes i silencis que passen al mateix moment. Heus ací un exemple de col·lisió d'aquest tipus:

```
<< \relative { c'4 c c c } \\ { R1 } >>
```



La millor solució aquí és moure el silenci multi-compàs cap avall, ja que el silenci està en la veu dos. L'ajustament predeterminat per a `\voiceTwo` (és a dir, en la segona veu d'una construcció `<<{...} \\ {...}>>`) és que `staff-position` tingui el valor -4 per a `MultiMeasureRest`, així que hem de baixar-lo, diguem-ne quatre semiespais de pentagrama, al valor -8.

```
<<
  \relative { c'4 c c c }
  \\
  \override MultiMeasureRest.staff-position = #-8
  { R1 }
>>
```



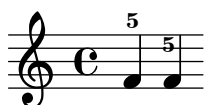
Això és millor que utilitzar, per exemple, `extra-offset`, perquè la línia addicional per sobre del silenci s'insereix automàticament.

La propietat `extra-offset` (desplaçament addicional)

La propietat `extra-offset` dona un complet control sobre el posicionament d'un objecte tant vertical com horitzontalment.

A l'exemple següent, la segona digitació es desplaça lleugerament a l'esquerra, i 1,8 espais de pentagrama cap avall:

```
\stemUp
f4-5
\once \override Fingering.extra-offset = #'(-0.3 . -1.8)
f4-5
```



La propietat `positions` (posicions)

La propietat `positions` permet controlar manualment la posició vertical i d'aquesta manera també la inclinació dels tresets, lligadures d'expressió i de fraseig, i barres de corxera.

Heus ací un exemple en el qual les lligadures de fraseig i d'expressió xoquen entre sí:

```
\relative { a'8 \(( ( a'16 ) a \) }
```



Una possibilitat seria moure els dos extrems de la lligadura de fraseig cap amunt. Podem intentar establir l'extrem esquerre a 2,5 espais de pentagrama per sobre de la tercera línia i l'extrem dret de 4,5 també cap amunt, i el LilyPond seleccionaria la lligadura de fraseig d'entre les candidates que ha trobat amb els seus extrems més propers a ells:


```
\once \override PhrasingSlur.positions = #'(2.5 . 4.5)
a'8 \(( a''16 ) a'' \)
```



Això suposa una millora, però perquè no baixar una mica l'extrem dret de la lligadura d'expressió? Si ho provem, veurem que no es pot fer així. Això és degut a què no hi ha lligadures d'expressió candidates que estiguin més baixes que la que ja s'ha seleccionat, i en aquest cas la propietat `positions` no té cap efecte. Malgrat això, les lligadures d'unió, d'expressió i de fraseig *es poden* col·locar i ajustar de manera molt exacta quan cal. Per aprendre la manera de fer-lo, consulteu Secció “Modificació de lligadures d'unió i d'expressió” in *Referència de la notació*.

A continuació presentem un altre exemple. Vegem que la barra xoca amb les lligadures:

```
{
  \time 4/2
  <<
    { c'1 ~ 2. e'8 f' }
    \\
    { e''8 e'' e'' e'' e'' e'' e'' e'' f''2 g'' }
  >>
  <<
    { c'1 ~ 2. e'8 f' }
    \\
    { e''8 e'' e'' e'' e'' e'' e'' e'' f''2 g'' }
  >>
}
```



Això es pot resoldre manualment elevat els dos extrems de la barra des de la seva posició a 1,81 espais de pentagrama sota la línia central fins, diguem-ne, 1 espai:

```
{
  \time 4/2
  <<
    { c'1 ~ 2. e'8 f' }
    \\
    {
      \override Beam.positions = #'(-1 . -1)
      e''8 e'' e'' e'' e'' e'' e'' e'' f''2 g''
    }
  >>
  <<
    { c'1 ~ 2. e'8 f' }
    \\
    { e''8 e'' e'' e'' e'' e'' e'' e'' f''2 g'' }
  >>
}
```



Observeu que la sobreescritura segueix aplicant-se a la primera veu del segon compàs de corxeres, però no a cap de les barres de la segona veu.

La propietat `force-hshift` (forçament del desplaçament horitzontal)

Ara podrem veure com aplicar les correccions finals a l'exemple de Chopin que present al final de Secció 3.2.1 [Sento veus], pàgina 48, que vam deixar amb aquest aspecte:

```
\new Staff \relative {
  \key aes \major
  <<
    { c''2 aes4. bes8 }
    \\\
    { <ees, c>2 des }
    \\\
    \\\
    { aes'2 f4 fes }
  >> |
  <c ees aes c>1 |
}
```



És necessari que la nota interior del primer acord (el La bemoll de la quarta veu) no s'aparti de la columna vertical de la nota aguda. Podríem esperar corregir-lo mitjançant l'ús de `\shiftOff`, però això produeix advertiments sobre columnes de notes que col·lisionen. En lloc d'això, ajustem a zero el valor per a aquesta nota de `force-hshift`, que és una propietat de `NoteColumn`.

En el segon acord preferim que el Fa estigui alineat amb el La bemoll i que la nota greu es col·loqui lleugerament a la dreta per evitar una col·lisió de les pliques. Ho aconseguim ajustant el valor de `force-hshift` a la `NoteColumn` del Re bemoll greu per moure'l a la dreta mig espai de pentagrama, i establint `force-hshift` per al Fa al valor zero. Observeu que usem `\once` per evitar que els ajustos es propaguin més enllà del moment musical immediat, tot i que a aquest exemple podrien ometre's el `\once` i el segon `\override` de la quarta veu. Això no suposaria una bona pràctica.

Presentem a continuació el resultat final:

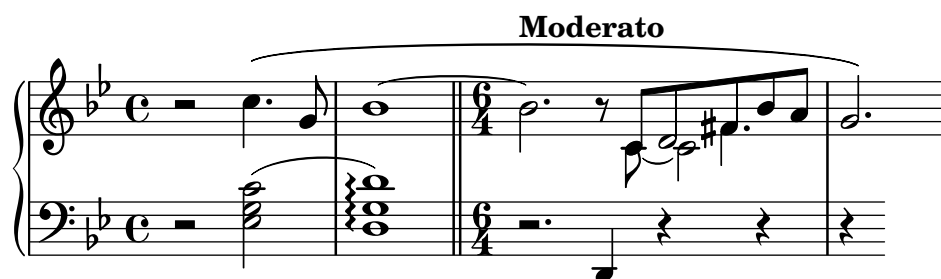
```
\new Staff \relative {
  \key aes \major
  <<
    { c''2 aes4. bes8 }
    \\\
    { <ees, c>2 \once \override NoteColumn.force-hshift = 0.5 des }
    \\\
    \\\
    { \once \override NoteColumn.force-hshift = 0 aes'2
      \once \override NoteColumn.force-hshift = 0 f4 fes }
  >> |
  <c ees aes c>1 |
}
```



4.6.3 Exemples reals de música

Acabarem aquesta secció sobre els ajustaments mostrant els passos que s'han de prendre per resoldre un exemple complicat al qual li calen diversos ajustaments per produir el resultat desitjat. L'exemple s'ha escollit deliberadament per il·lustrar l'ús de la Referència de la Notació per resoldre problemes de notació pocs comuns. No es representatiu del procés de gravat més usual, per la qual cosa us recomanem que no deixeu que aquestes dificultats us desanimin. Afortunadament, les dificultats com aquestes són molt comunes.

L'exemple està tret de la Primera Balada de Chopin, Op. 23, compassos 6 al 9, la transició en el Lento inicial i el Moderato. Presentem en primer lloc l'aspecte que volem que tingui el resultat, però per evitar complicar massa l'exemple hem tret les indicacions dinàmiques, les digitacions i el pedal.



Observem en primer lloc que la part de la mà dreta del tercer compàs requereix quatre veus. Són les cinc corxeres unides per una barra, la nota Do lligada, el Re blanca que es fusiona amb el Re corxera, i el Fa sostingut negra amb puntet, que també està fosa amb la corxera de la mateixa altura. Tota la resta està en una sola veu, així que el més fàcil és introduir aquestes tres veus addicionals, al moment que es necessiten i de forma temporal. Si heu oblidat com fer-lo, llegiu les seccions Secció 3.2.1 [Sento veus], pàgina 48 i Secció 3.2.2 [Veus explícites], pàgina 53. Aquí prenem la decisió d'utilitzar veus instanciades explícitament per al passatge polifònic, atès que el LilyPond és més probable que pugui evitar les col·lisions si totes les veus s'instancien explícitament d'aquesta forma.

Començarem introduint les notes com a dues i disposant l'estructura de pentagrames en un bloc Score, i veurem què produeix el LilyPond de forma predeterminada:

```
rhMusic = \relative {
  \new Voice {
    r2 c''4. g8 |
    bes1~ |
    \time 6/4
    bes2. r8
    % Start polyphonic section of four voices
    <<
    { c,8 d fis bes a } % continuation of main voice
    \new Voice {
      \voiceTwo
      c,8~ 2
    }
    \new Voice {
      \voiceThree
      s8 d2
    }
  }
```

```

        \new Voice {
          \voiceFour
          s4 fis4.
        }
      >> |
      g2. % continuation of main voice
    }
  }

  lhMusic = \relative {
    r2 <c' g ees>2 |
    <d g, d>1 |
    r2. d,,4 r4 r |
    r4
  }

  \score {
    \new PianoStaff <<
      \new Staff = "RH" <<
        \key g \minor
        \rhMusic
      >>
      \new Staff = "LH" <<
        \key g \minor
        \clef "bass"
        \lhMusic
      >>
    >>
  }

```



Totes les notes són correctes, però l'aspecte està lluny de ser satisfactori. La lligadura d'unió xoca amb el canvi de compàs, certes notes no es fusionen correctament, i falten alguns elements de notació. En primer lloc tractarem amb el més fàcil. Podem afegir fàcilment la lligadura d'expressió de la mà esquerra i la lligadura de fraseig de la mà dreta, ja que tot això es va estudiar al Tutorial. En fer-lo, obtenim:

```

rhMusic = \relative {
  \new Voice {
    r2 c''4.\( g8 |
    bes1~ |
    \time 6/4
    bes2. r8
    % Start polyphonic section of four voices
    <<
    { c,8 d fis bes a } % continuation of main voice
  }

```

```

\new Voice {
  \voiceTwo
  c,8~ 2
}
\new Voice {
  \voiceThree
  s8 d2
}
\new Voice {
  \voiceFour
  s4 fis4.
}
>> |
g2.\) % continuation of main voice
}
}

lhMusic = \relative {
  r2 <c' g ees>2( |
  <d g, d>1) |
  r2. d,,4 r4 r |
  r4
}

\score {
  \new PianoStaff <<
    \new Staff = "RH" <<
      \key g \minor
      \rhMusic
    >>
    \new Staff = "LH" <<
      \key g \minor
      \clef "bass"
      \lhMusic
    >>
  >>
}

```



El primer compàs ara és correcte. El segon compàs conté un arpegi i acaba amb una doble barra. Com els fem, atès que no s'han mencionat al Manual d'Aprenentatge? Aquí és on hem de tornar a la Referència de la Notació. Buscant la paraula 'arpeggio' i 'línia divisòria' a l'índex ens mostra ràpidament que un arpeggio es fa afegint `\arpeggio` a un acord, i la doble barra es produeix mitjançant l'ordre `\bar "||"`. Això ho podem fer fàcilment. A continuació hem de corregir la col·lisió entre la lligadura d'unió i la indicació de compàs. Això es fa millor movent la

lligadura cap amunt. Vam estudiar com moure objectes anteriorment a Secció 4.6.1 [Moviment d'objectes], pàgina 125, on diu que els objectes que estan situats de forma relativa al pentagrama es poden moure verticalment sobreescrivint la seva propietat **staff-position**, que s'especifica en unitats de mig espai de pentagrama respecte de la línia central del pentagrama. Això doncs, la sobreescritura següent col·locada just abans de la primera nota lligada pujarà la lligadura 3,5 mig espais de pentagrama per sobre de la línia central:

```
\once \override Tie.staff-position = #3.5
```

Amb això es completa el compàs dos, produint el següent resultat:

```
rhMusic = \relative {
  \new Voice {
    r2 c''4.\( g8 |
    \once \override Tie.staff-position = #3.5
    bes1~ |
    \bar "||"
    \time 6/4
    bes2. r8
    % Start polyphonic section of four voices
    <<
      { c,8 d fis bes a } % continuation of main voice
      \new Voice {
        \voiceTwo
        c,8~ 2
      }
      \new Voice {
        \voiceThree
        s8 d2
      }
      \new Voice {
        \voiceFour
        s4 fis4.
      }
    >> |
    g2.\) % continuation of main voice
  }
}

lhMusic = \relative {
  r2 <c' g ees>2( |
  <d g, d>1)\arpeggio |
  r2. d,,4 r4 r |
  r4
}

\score {
  \new PianoStaff <<
    \new Staff = "RH" <<
      \key g \minor
      \rhMusic
    >>
    \new Staff = "LH" <<
      \key g \minor
```

```

\clef "bass"
\lhMusic
>>
>>
}

```



Anem ara al tercer compàs i començament de la secció Moderato. El tutorial ens va ensenyar com escriure text en negreta mitjançant l'ordre `\markup`, per la qual cosa afegir “Moderato” en negreta és fàcil. Però ara, com fusionem notes que estan en diferents veus? Aquí és on hem de tornar a buscar ajuda al manual de Referència de la notació. En buscar la paraula “merge” (mescla) a l'índex de la Referència de la notació arribem ràpidament a les ordres per mesclar notes amb cap diferent i amb o sense puntet, a Secció “Resolució de les col·lisions” in *Referència de la notació*. Al nostre exemple hem de fusionar ambdós tipus de nota al transcurs de la secció polifònica del compàs 3; per tant, en virtut de la informació que apareix a la Referència de la Notació, escrivim

```

\mergeDifferentlyHeadedOn
\mergeDifferentlyDottedOn

```

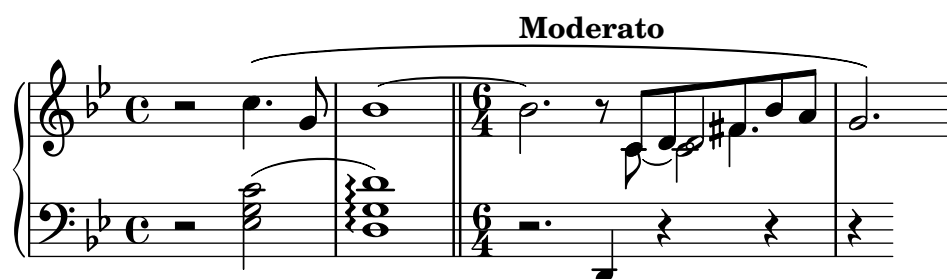
al principi de la secció, i

```

\mergeDifferentlyHeadedOff
\mergeDifferentlyDottedOff

```

al final, obtenint com a resultat:



Aquestes sobreescriptures han fusionat els dos Fa sostingut, però no els dos Re. Perquè no? La resposta està a la mateixa secció de la Referència de la Notació: les notes que es fusionen han de tenir les pliques en direccions oposades i dues notes no es poden fusionar bé si hi ha una tercera nota en la mateixa columna. Aquí els dos Re tenen les pliques cap amunt i hi ha una tercera nota: el Do. Sabem com canviar la direcció de la plica usant `\stemDown`, i la Referència de la Notació també explica com moure el Do: s'ha d'aplicar un desplaçament usant una de les ordres `\shift`. Però, quina? El Do està a la veu dos que té desactivat el desplaçament, i els dos Re estan en les veus u i tres, que tenen el desplaçament desactivat i activat, respectivament. Per això hem de desplaçar el Do un nivell més encara, usant `\shiftOnn` per evitar que interfereixi amb els dos Re. En aplicar aquests canvis obtenim:

```

rhMusic = \relative {
  \new Voice {

```

```

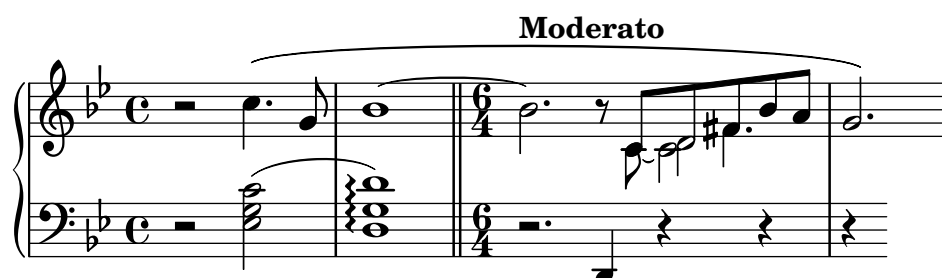
r2 c''4.\( g8 |
\once \override Tie.staff-position = #3.5
bes1~ |
\bar "||"
\time 6/4
bes2.^ \markup { \bold "Moderato" } r8
\mergeDifferentlyHeadedOn
\mergeDifferentlyDottedOn
% Start polyphonic section of four voices
<<
  { c,8 d fis bes a } % continuation of main voice
  \new Voice {
    \voiceTwo
    % Move the c2 out of the main note column
    % so the merge will work
    c,8~ \shiftOnn c2
  }
  \new Voice {
    \voiceThree
    % Stem on the d2 must be down to permit merging
    s8 \stemDown d2
  }
  \new Voice {
    \voiceFour
    s4 fis4.
  }
>> |
\mergeDifferentlyHeadedOff
\mergeDifferentlyDottedOff
g2.\) % continuation of main voice
}
}

lhMusic = \relative {
  r2 <c' g ees>2( |
  <d g, d>1)\arpeggio |
  r2. d,,4 r4 r |
  r4
}

\score {
  \new PianoStaff <<
    \new Staff = "RH" <<
      \key g \minor
      \rhMusic
    >>
    \new Staff = "LH" <<
      \key g \minor
      \clef "bass"
      \lhMusic
    >>
  >>
}

```


}



Ja gairebé està. Sols queden dos problemes: la plica cap avall sobre el Re fusionat no hauria d'ésser aquí, i el Do estaria millor col·locat a la dreta dels Re. Sabem com fer les des coses a partir dels ajustaments anteriors: fem la plica transparent, i movem el Do amb la propietat `force-hshift`. Heus ací el resultat final:

```
rhMusic = \relative {
  \new Voice {
    r2 c''4.\( g8 |
    \once \override Tie.staff-position = #3.5
    bes1~ |
    \bar "||"
    \time 6/4
    bes2.^ \markup { \bold "Moderato" } r8
    \mergeDifferentlyHeadedOn
    \mergeDifferentlyDottedOn
    % Start polyphonic section of four voices
    <<
    { c,8 d fis bes a } % continuation of main voice
    \new Voice {
      \voiceTwo
      c,8~
      % Reposition the c2 to the right of the merged note
      \once \override NoteColumn.force-hshift = #1.0
      % Move the c2 out of the main note column
      % so the merge will work
      \shiftOnn
      c2
    }
    \new Voice {
      \voiceThree
      s8
      % Stem on the d2 must be down to permit merging
      \stemDown
      % Stem on the d2 should be invisible
      \tweak Stem.transparent ##t
      d2
    }
    \new Voice {
      \voiceFour
      s4 fis4.
    }
  }
  >> |
```

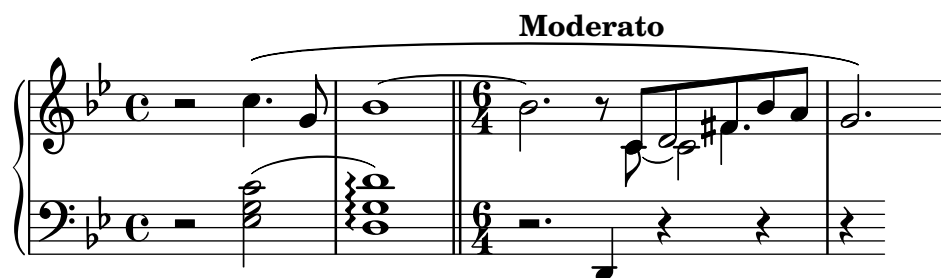
```

\mergeDifferentlyHeadedOff
\mergeDifferentlyDottedOff
g2.\) % continuation of main voice
}
}

lhMusic = \relative {
  r2 <c' g ees>2( |
  <d g, d>1)\arpeggio |
  r2. d,,4 r4 r |
  r4
}

\score {
  \new PianoStaff <<
    \new Staff = "RH" <<
      \key g \minor
      \rhMusic
    >>
    \new Staff = "LH" <<
      \key g \minor
      \clef "bass"
      \lhMusic
    >>
  >>
}

```



4.7 Ajustaments addicionals

4.7.1 Altres aplicacions dels ajustaments

Unió de notes entre veus diferents

L'exemple següent mostra com connectar notes que estiguin a diferents veus utilitzant lligadures d'unió. Normalment sol es poden connectar mitjançant lligadures d'unió dues notes que estiguin en la mateixa veu. Usant dues veus, amb les notes lligades en una d'elles:



i esborrant la primera plica cap amunt a aquesta veu, dona la impressió que la lligadura es creua entre les veus:

```
<<
{
  \tweak Stem.transparent ##t
  b8~ 8\noBeam
}
\\
{ b8[ g] }
>>
```



Per tenir seguretat que la plica que acabem d'esborrar no prem massa la lligadura, podem allargar la plica establint el seu valor de longitud `length` a 8,

```
<<
{
  \tweak Stem.transparent ##t
  \tweak Stem.length #8
  b8~ 8\noBeam
}
\\
{ b8[ g] }
>>
```



Ara bé, per a la *sobreescritura* de la transparència d'un objecte gràfic, podríem haver usar l'abreviatura `\hide` com es va explicar anteriorment. L'ajustament mitjançant `@tweak` és una operació diferent que afecta sols a les propietats generades a partir d'una sola expressió musical. Resulta que podem convertir els overrides o sobreescritures a tweaks o ajustaments utilitzant `\single`, fent possible tornar a escriure l'exemple anterior com

```
<<
{
  \single \hide Stem
  \single \hide Flag
  \tweak Stem.length #8
  b8~ 8\noBeam
}
\\
{ b8[ g] }
>>
```



En aquest cas particular, la diferència amb `\once \hide` no és massa apreciable. És important quan existeixen diversos objectes al mateix punt del temps musical (com ara les notes d'un acord). En aquest cas, `\once` afecta a tots els objectes, mentre que `\single` sols afecta un, l'objecte que es genera per part de l'expressió musical que li segueix immediatament.

Simulació d'un calderó al MIDI

Per als objectes fora-del-pentagrama, normalment és millor sobreesciure la propietat `stencil` («segell») de l'objecte que la seva propietat `transparent` quan vulgueu treure'ls de la sortida impresa. Mitjançant l'establiment de la propietat `stencil` d'un objecte al valor `#f` podem treure l'objecte per complet de la sortida impresa. Això significa que no té efecte sobre la col·locació d'altres objectes que es poguessin col·locar en relació a ell.

Per exemple, si volguéssim canviar la indicació de metrònom amb el propòsit de simular un calderó a la sortida MIDI, segurament no voldríem que la indicació de metrònom aparegui a la sortida impresa, i no voldríem influir sobre la separació entre els dos sistemes ni sobre la col·locació de les anotacions adjacents sobre el pentagrama. Per tant, establir la seva propietat `stencil` al valor `#f` seria la millor manera. Mostrem aquí l'efecte dels dos mètodes:

```
\score {
  \relative {
    % Visible tempo marking
    \tempo 4=120
    a'4 a a
    \once \hide Score.MetronomeMark
    % Invisible tempo marking to lengthen fermata in MIDI
    \tempo 4=80
    a4\fermata |
    % New tempo for next section
    \tempo 4=100
    a4 a a a |
  }
  \layout { }
  \midi { }
}
```



```
\score {
  \relative {
    % Visible tempo marking
    \tempo 4=120
    a'4 a a
    \once \override Score.MetronomeMark.stencil = ##f
    % Invisible tempo marking to lengthen fermata in MIDI
    \tempo 4=80
    a4\fermata |
    % New tempo for next section
    \tempo 4=100
    a4 a a a |
  }
  \layout { }
  \midi { }
}
```



Els dos mètodes treuen de la sortida impresa la indicació de metrònom que allarga el calderó, i els dos afecten al tempo del MIDI tal i com volíem, però la indicació de metrònom transparent de la primera línia força una col·locació molt alta de la indicació de tempo que segueix, mentre que la segona (amb el segell suprimit) no ho fa.

Vegeu també

Glossari musical: Secció “sistema” in *Glossari musical*.

4.7.2 Ús de variables per als ajustaments de disposició

Les ordres de sobreescritura són amb freqüència llargues i tedioses d’escriure, i s’han d’escriure de forma absolutament correcta. Si s’han d’utilitzar les mateixes sobreescritures moltes vegades, podria valdre la pena definir variables per desar-les.

Suposem que volem realçar certes paraules de la lletra d’una cançó imprimint-les en cursiva i negreta. Les ordres `\italic` i `\bold` sols funcionen dins de la lletra de les cançons si estan incloses, junt amb la paraula o paraules que es volen modificar, dins d’un `\markup`, cosa que les fa tedioses d’escriure. La necessitat d’incloure les pròpies paraules impedeix que es puguin usar en variables simples. Podríem, com alternativa, utilitzar les ordres `\override` i `\revert`?

```
\override Lyrics.LyricText.font-shape = #'italic
\override Lyrics.LyricText.font-series = #'bold
```

```
\revert Lyrics.LyricText.font-shape
\revert Lyrics.LyricText.font-series
```

Aquestes ordres també serien extremadament tedioses d’escriure si hi hagués moltes paraules que volguéssim subratllar. Però sí que *podem* definir-les com a dues variables i usar-les per delimitar les paraules a destacar. Un altre avantatge de la utilització de variables per a aquestes sobreescritures és que ja no són necessaris els espais que rodegen al punt, atès que no s’interpreten directament al mode `\lyricmode`. Heus ací un exemple d’això, tot i que a la pràctica potser escolliríem uns noms de variable més curts perquè fossin més ràpids de teclejar:

```
emphasize = {
  \override Lyrics.LyricText.font-shape = #'italic
  \override Lyrics.LyricText.font-series = #'bold
}

normal = {
  \revert Lyrics.LyricText.font-shape
  \revert Lyrics.LyricText.font-series
}

global = { \key c \major \time 4/4 \partial 4 }

SopranoMusic = \relative { c'4 | e4. e8 g4 g | a4 a g }
AltoMusic = \relative { c'4 | c4. c8 e4 e | f4 f e }
TenorMusic = \relative { e4 | g4. g8 c4. b8 | a8 b c d e4 }
BassMusic = \relative { c4 | c4. c8 c4 c | f8 g a b c4 }

VerseOne = \lyrics {
  E -- | ter -- nal \emphasize Fa -- ther, | \normal strong to save,
}
```

```

VerseTwo = \lyricmode {
  0 | \emphasize Christ, whose voice the | wa -- ters heard,
}

VerseThree = \lyricmode {
  0 | \emphasize Ho -- ly Spi -- rit, | \normal who didst brood
}

VerseFour = \lyricmode {
  0 | \emphasize Tri -- ni -- ty \normal of | love and pow'r
}

\score {
  \new ChoirStaff <<
    \new Staff <<
      \clef "treble"
      \new Voice = "Soprano" { \voiceOne \global \SopranoMusic }
      \new Voice = "Alto" { \voiceTwo \AltoMusic }
      \new Lyrics \lyricsto "Soprano" { \VerseOne }
      \new Lyrics \lyricsto "Soprano" { \VerseTwo }
      \new Lyrics \lyricsto "Soprano" { \VerseThree }
      \new Lyrics \lyricsto "Soprano" { \VerseFour }
    >>
    \new Staff <<
      \clef "bass"
      \new Voice = "Tenor" { \voiceOne \TenorMusic }
      \new Voice = "Bass" { \voiceTwo \BassMusic }
    >>
  >>
}

```

E - ter - nal **Fa-ther**, strong to save,
 O **Christ**, whose voice the wa - ters heard,
 O **Ho - ly Spi-rit**, who didst brood
 O **Tri - ni - ty** of love and pow'r

4.7.3 Fulls d'estil

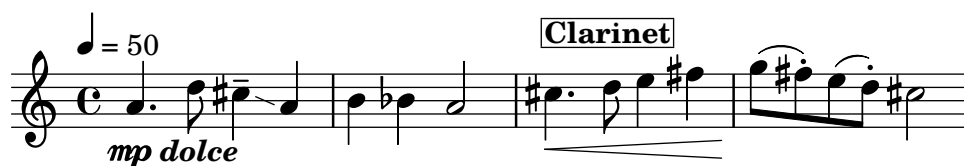
La sortida que produeix el LilyPond es pot modificar profundament; consulteu Capítol 4 [Ajustament de la sortida], pàgina 89 per llegir detalls sobre aquest tema. Però, què passa si teniu molts fitxers als quals el voleu aplicar els seus propis ajustaments? O, què passa si, senzillament, voleu separar els ajustament de la pròpia música? Tot això és força fàcil d'aconseguir.

Vegem un exemple. No us preocupeu si no enteneu les parts que tenen tots els `#()`. Això s'explicarà a Secció 4.7.5 [Ajustaments avançats amb l'Scheme], pàgina 150.

```
mpdolce =
  \tweak self-alignment-X #-0.6
  #(make-dynamic-script
    #{ \markup { \dynamic mp \normal-text \italic \bold dolce } #})

inst =
  #(define-music-function
    (string)
    (string?)
    #{ <>^\markup \bold \box #string #})

\relative {
  \tempo 4=50
  a'4.\mpdolce d8 cis4--\glissando a |
  b4 bes a2 |
  \inst "Clarinet"
  cis4.\< d8 e4 fis |
  g8(\! fis)-. e( d)-. cis2 |
}
```



Fem alguna cosa respecte a les definicions `mpdolce` i `inst`. Aquestes definicions produeixen la sortida que desitgem, però potser les voldríem utilitzar en una altra peça. Podríem simplement copiar-les i enganxar-les al principi de cada fitxer, però seria força molest. També fa que quedin les definicions a la vista dins dels nostres fitxers de música, i els `#()` poden ser poc estètics. Els amagarem dins d'una altre fitxer:

```
%%% deseu el que segueix a un fitxer amb el nom "definicions.ily"
mpdolce =
  \tweak self-alignment-X #-0.6
  #(make-dynamic-script
    #{ \markup { \dynamic mp \normal-text \italic \bold dolce } #})

inst =
  #(define-music-function
    (string)
    (string?)
    #{ <>^\markup \bold \box #string #})
```

Farem referència a aquest fitxer utilitzant l'ordre `\include` al principi del fitxer de música (l'extensió `.ily` es fa servir per distingir aquest fitxer d'inclusió –que se suposa que no ha de ser processar de forma independent– del fitxer principal. Ara modificarem la música (deseu aquest fitxer com `musica.ly`).

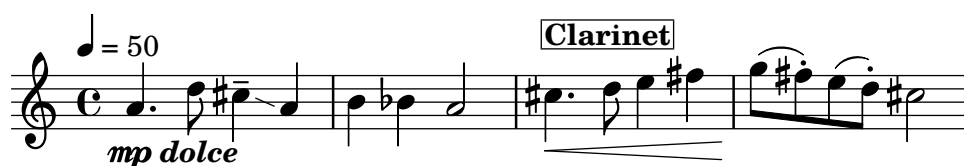
```
\include "definicions.ily"

\relative {
  \tempo 4=50
```

```

a'4.\mpdolce d8 cis4--\glissando a |
b4 bes a2 |
\inst "Clarinet"
cis4.\< d8 e4 fis |
g8(\! fis)-. e( d)-. cis2 |
}

```



Això té un aspecte millor, però farem alguns canvis més. El glissando és difícil de veure, així que ho farem més gruixut i l'aproparem als caps de les notes. Posarem la indicació de metrònom a sobre de la clau, en lloc d'anar a sobre de la primera nota. I per últim, si no ens agraden les indicacions de compàs 'C', les convertirem a '4/4'.

En tot cas, no hem de canviar el fitxer `musica.ly`. Substituïm en canvi el nostre fitxer `definicions.ily` amb el següent:

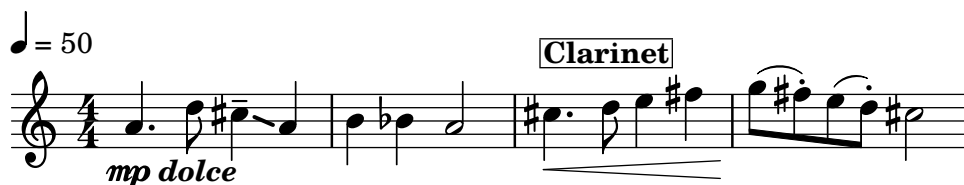
```

%%% definicions.ily
mpdolce =
  \tweak self-alignment-X #-0.6
  #(make-dynamic-script
    #{ \markup { \dynamic mp \normal-text \italic \bold dolce } #})

inst =
  #(define-music-function
    (string)
    (string?)
    #{ <>^{\markup \bold \box #string #})

\layout{
  \context {
    \Score
    \override MetronomeMark.extra-offset = #'(-5 . 0)
    \override MetronomeMark.padding = #'3
  }
  \context {
    \Staff
    \override TimeSignature.style = #'numbered
  }
  \context {
    \Voice
    \override Glissando.thickness = #3
    \override Glissando.gap = #0.1
  }
}

```

Això té molt millor aspecte! Ara suposeu que voleu publicar aquesta peça. Tot que hi ha gent a la que no li agraden les indicacions de compàs ‘C’, jo me les estimo. Copiarem el fitxer actual `definicions.ily` a `publicar-web.ily` i modificarem aquest fitxer. Atès que el propòsit d’aquest música és produir un PDF que es mostrarà a la pantalla, també augmentarem la mida general de la sortida.

```
%% publicar-web.ily
mpdolce =
  \tweak self-alignment-X #-0.6
  #(make-dynamic-script
    #{ \markup { \dynamic mp \normal-text \italic \bold dolce } #})

inst =
  #(define-music-function
    (string)
    (string?)
    #{ <>^{\markup \bold \box #string #}})

  #(set-global-staff-size 23)

\layout{
  \context {
    \Score
    \override MetronomeMark.extra-offset = #'(-5 . 0)
    \override MetronomeMark.padding = #'3
  }
  \context {
    \Staff
  }
  \context {
    \Voice
    \override Glissando.thickness = #3
    \override Glissando.gap = #0.1
  }
}
```



Ara, a la música, simplement substituïm `\include "definicions.ily"` per `\include "publicar-web.ily"`. Òbviament podríem fer això encara més pràctic. Podríem fer un fitx-

er `definicions.ily` que contingués sols les definicions de `mpdolce` i de `inst`, un fitxer `publicar-web.ily` que contingués sols la secció `\layout` que es va mostrar a l'exemple, i un fitxer `universitat.ily` que contindria sols els ajustament que agraden a cert professor de música. El començament de `musica.ly` tindria aleshores aquest aspecte:

```
\include "definicions.ily"

%%% Traieu el comentari d'una sola d'aquestes línies!
\include "publicar-web.ily"
%\include "universitat.ily"
```

Aquest enfoc pot ser útil fins i tot si produirà sols un conjunt de partícels. Hi ha gent que fa servir molts fitxers de 'fulls d'estil' per als seus projectes. Per fer-los servir, simplement s'ha d'iniciar els fitxers de música amb `\include "../global.ily"`, que conté

```
%%% global.ily
\version "2.19.26"

#(ly:set-option 'point-and-click #f)

\include "../iniciar/iniciar-definicions.ily"
\include "../iniciar/iniciar-disposició.ily"
\include "../iniciar/iniciar-capçaleres.ily"
\include "../iniciar/iniciar-paper.ily"
```

4.7.4 Altres fonts d'informació

La documentació del manual de Referència de Funcionament Intern conté muntanyes d'informació sobre el LilyPond, però es pot obtenir més informació encara llegint els fitxers interns del LilyPond. Per donar-los una ullada, en primer lloc heu de buscar la carpeta corresponent al seu sistema. La ubicació d'aquesta carpeta depèn (a) de si heu aconseguit el LilyPond descarregat un binari precompilat des del lloc web `lilypond.org` o si el va instal·lar mitjançant un gestor de paquets (és a dir, distribuït amb el GNU/Linux, o instal·lat sota `fink` o `cygwin`) o va ser compilat des de la font, i (b) de quin sistema operatiu estigueu utilitzant:

Descàrrega des de lilypond.org

- GNU/Linux

Dirigiu-vos a

`CARPETA_INSTALLACIÓ/lilypond/usr/share/lilypond/current/`

- MacOS X

Dirigiu-vos a

`CARPETA_INSTALLACIÓ/LilyPond.app/Contents/Resources/share/lilypond/current/`

o bé fent `cd` cap aquest directori des de la Terminal, o bé mantenint polsada la tecla de Control i fent clic sobre l'aplicació de LilyPond, i aquí escollint 'Mostrar el contingut del paquet'.

- Windows

Mitjançant l'Explorador del Windows, dirigiu-vos a

`CARPETA_INSTALLACIÓ/LilyPond/usr/share/lilypond/current/`

Instal·lat mitjançant un gestor de paquets o compilar a partir de la font

Dirigiu-vos a `PREFIX/share/lilypond/X.Y.Z/`, on `PREFIX` està determinat pel seu administrador de paquets o pel guió `configure`, i `X.Y.Z` és el número de versió del LilyPond.

Dins d'aquesta carpeta, les dues subcarpetes interessants són

- `ly/` - conté fitxers en format LilyPond
- `scm/` - conté fitxers en format Scheme

Comencem observant alguns fitxers que estan a `ly/`. Obriu `ly/property-init.ly` amb un editor de textos. El mateix que fa servir pels fitxers `.ly` servirà perfectament. Aquest fitxer conté les definicions de totes les ordres estàndard predefinides del LilyPond, com ara `\stemUp` i `\slurDotted`. Podreu veure que no són res més que definicions de variables que contenen una o diverses ordres `\override`. Per exemple, `/tieDotted` està definit de tal forma que el seu valor és:

```
tieDotted = {
  \override Tie.dash-period = #0.75
  \override Tie.dash-fraction = #0.1
}
```

Si no us agraden els valors predeterminats, aquestes ordres predefinides es poden redefinir amb facilitat com qualsevol altra variable, al principi del seu fitxer de codi d'entrada.

Els següents són els fitxers més útils que es troben a `ly/`:

Fitxer	Contingut
<code>ly/engraver-init.ly</code>	Definicions de contextos de gravadors
<code>ly/paper-defaults-init.ly</code>	Especificacions de valors predeterminats relacionats amb el paper
<code>ly/performer-init.ly</code>	Definicions de contextos d'interpretació
<code>ly/property-init.ly</code>	Definicions de totes les ordres predefinides que són comunes
<code>ly/spanner-init.ly</code>	Definicions de les ordres predefinides relacionades amb els objectes d'extensió

Altres ajustaments (com ara les definicions de les ordres d'etiquetatge) s'emmagatzemen com fitxers `.scm` (de l'Scheme). El llenguatge de programació Scheme es fa servir per proporcionar una interfície programable per al funcionament intern del LilyPond. Qualsevol explicació addicional sobre aquests fitxers es troba pel moment fora de l'àmbit d'aquest manual, perquè es requereixen coneixements del llenguatge Scheme. S'adverteix als usuaris cal una important quantitat de coneixements tècnics o de temps per comprendre el llenguatge Scheme i aquests fitxers (vegeu Secció "Tutorial de l'Scheme" in *Extensions*).

Si ja teniu aquests coneixements, els fitxers de l'Scheme que us poden interessar són:

Fitxer	Contingut
<code>scm/auto-beam.scm</code>	Valors predeterminats de sub-barrat
<code>scm/define-grobs.scm</code>	Valors predeterminats de les propietats d'objectes gràfics (grobs)
<code>scm/define-markup-commands.scm</code>	Especificació de totes les ordres d'etiquetatge
<code>scm/midi.scm</code>	Ajustaments predeterminats per a la sortida MIDI
<code>scm/output-lib.scm</code>	Ajustaments que afecten l'aspecte dels trastos, colors, alteracions, línies divisòries, etc.
<code>scm/parser-clef.scm</code>	Definicions de les claus contemplades
<code>scm/script.scm</code>	Ajustaments predeterminats per a les articulacions

4.7.5 Ajustaments avançats amb l'Scheme

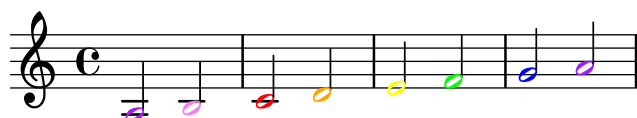
Tot i que és possible fer moltes coses amb les ordres `\override` i `\tweak`, tenim una forma fins i tot més poderosa de modificar el funcionament del LilyPond, a través d'una interfície

programable cap a les operacions internes del LilyPond. Es pot incorporar codi escrit en el llenguatge de programació Scheme, directament al mecanisme de funcionament del LilyPond. Per suposat, per fer això calen almenys uns coneixements bàsics de programació de l'Scheme, i donem una introducció al Secció “Tutorial de l'Scheme” in *Extensions*.

Com a exemple que il·lustra una de les moltes possibilitats, enlloc de donar a una propietat un valor constant, es pot establir el resultat d'un procediment de l'Scheme que s'invoca cada cop que el LilyPond accedeix a aquesta propietat. La propietat es pot establir dinàmicament a un valor determinat pel procediment en el moment que s'invoca. En aquest exemple donem als caps de les notes un color que depèn de la seva posició dins del pentagrama.

```
#(define (color-notehead grob)
  "Color the notehead according to its position on the staff."
  (let ((mod-position (modulo (ly:grob-property grob 'staff-position)
                              7)))
    (case mod-position
      ;; Return rainbow colors
      ((1) (x11-color 'red )) ; for C
      ((2) (x11-color 'orange )) ; for D
      ((3) (x11-color 'yellow )) ; for E
      ((4) (x11-color 'green )) ; for F
      ((5) (x11-color 'blue )) ; for G
      ((6) (x11-color 'purple )) ; for A
      ((0) (x11-color 'violet )) ; for B
    )))

\relative {
  % Arrange to obtain color from color-notehead procedure
  \override NoteHead.color = #color-notehead
  a2 b | c2 d | e2 f | g2 a |
}
```



Es poden trobar exemples addicionals que mostren la utilització d'aquestes interfícies programables a Secció “Funcions de callback” in *Extensions*.

Annex A Plantilles

Aquesta secció del manual conté plantilles amb la partitura del LilyPond ja preparada. Sols heu d'escriure les notes, llençar el LilyPond i gaudir d'unes belles partitures impreses!

A.1 Plantilles de pentagrama únic

A.1.1 Sols notes

This very simple template gives you a staff with notes, suitable for a solo instrument or a melodic fragment. Cut and paste this into a file, add notes, and you're finished!

```
\version "2.19.26"
melody = \relative c' {
  \clef treble
  \key c \major
  \time 4/4

  a4 b c d
}

\score {
  \new Staff \melody
  \layout { }
  \midi { }
}
```



A.1.2 Notes i lletra

This small template demonstrates a simple melody with lyrics. Cut and paste, add notes, then words for the lyrics. This example turns off automatic beaming, which is common for vocal parts. To use automatic beaming, change or comment out the relevant line.

```
\version "2.19.26"
melody = \relative c' {
  \clef treble
  \key c \major
  \time 4/4

  a4 b c d
}

text = \lyricmode {
  Aaa Bee Cee Dee
}

\score{
  <<
  \new Voice = "one" {
    \autoBeamOff
```

```

        \melody
      }
      \new Lyrics \lyricsto "one" \text
    >>
    \layout { }
    \midi { }
  }

```



A.1.3 Notes i acords

Want to prepare a lead sheet with a melody and chords? Look no further!

```

melody = \relative c' {
  \clef treble
  \key c \major
  \time 4/4

  f4 e8[ c] d4 g
  a2 ~ a
}

harmonies = \chordmode {
  c4:m f:min7 g:maj c:aug
  d2:dim b:sus
}

\score {
  <<
    \new ChordNames {
      \set chordChanges = ##t
      \harmonies
    }
    \new Staff \melody
  >>
  \layout{ }
  \midi { }
}

```



A.1.4 Notes, lletra i acords

This template allows the preparation of a song with melody, words, and chords.

```

melody = \relative c' {
  \clef treble
  \key c \major

```

```

\time 4/4

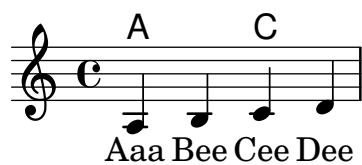
a4 b c d
}

text = \lyricmode {
  Aaa Bee Cee Dee
}

harmonies = \chordmode {
  a2 c
}

\score {
  <<
    \new ChordNames {
      \set chordChanges = ##t
      \harmonies
    }
    \new Voice = "one" { \autoBeamOff \melody }
    \new Lyrics \lyricsto "one" \text
  >>
  \layout { }
  \midi { }
}

```



A.2 Plantilles de piano

A.2.1 Piano sol

Here is a simple piano staff with some notes.

```

upper = \relative c'' {
  \clef treble
  \key c \major
  \time 4/4

  a4 b c d
}

lower = \relative c {
  \clef bass
  \key c \major
  \time 4/4

  a2 c
}

```

```

\score {
  \new PianoStaff <<
    \set PianoStaff.instrumentName = #"Piano  "
    \new Staff = "upper" \upper
    \new Staff = "lower" \lower
  >>
  \layout { }
  \midi { }
}

```



A.2.2 Piano i melodia amb lletra

Here is a typical song format: one staff with the melody and lyrics, with piano accompaniment underneath.

```

melody = \relative c'' {
  \clef treble
  \key c \major
  \time 4/4

  a b c d
}

text = \lyricmode {
  Aaa Bee Cee Dee
}

upper = \relative c'' {
  \clef treble
  \key c \major
  \time 4/4

  a4 b c d
}

lower = \relative c {
  \clef bass
  \key c \major
  \time 4/4

  a2 c
}

\score {
  <<
    \new Voice = "mel" { \autoBeamOff \melody }

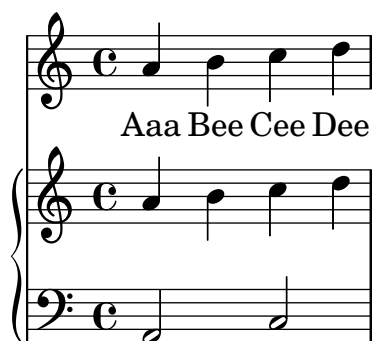
```



```

\new Lyrics \lyricsto mel \text
\new PianoStaff <<
  \new Staff = "upper" \upper
  \new Staff = "lower" \lower
  >>
>>
\layout {
  \context { \Staff \RemoveEmptyStaves }
}
\midi { }
}

```



A.2.3 Piano amb lletra centrada

Instead of having a full staff for the melody and lyrics, lyrics can be centered between the staves of a piano staff.

```

upper = \relative c'' {
  \clef treble
  \key c \major
  \time 4/4

  a4 b c d
}

lower = \relative c {
  \clef bass
  \key c \major
  \time 4/4

  a2 c
}

text = \lyricmode {
  Aaa Bee Cee Dee
}

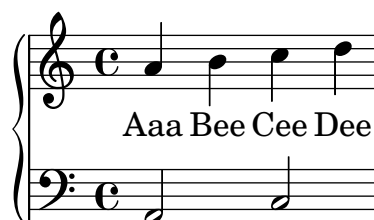
\score {
  \new GrandStaff <<
    \new Staff = upper { \new Voice = "singer" \upper }
    \new Lyrics \lyricsto "singer" \text
    \new Staff = lower { \lower }
  >>
}

```

```

\layout {
  \context {
    \GrandStaff
    \accepts "Lyrics"
  }
  \context {
    \Lyrics
    \consists "Bar_engraver"
  }
}
\midi { }
}

```



A.3 Plantilles de quartet de corda

A.3.1 Quartet de corda simple

This template demonstrates a simple string quartet. It also uses a `\global` section for time and key signatures

```

global= {
  \time 4/4
  \key c \major
}

violinOne = \new Voice \relative c'' {
  \set Staff.instrumentName = #"Violin 1 "

  c2 d
  e1

  \bar "|"
}

violinTwo = \new Voice \relative c'' {
  \set Staff.instrumentName = #"Violin 2 "

  g2 f
  e1

  \bar "|"
}

viola = \new Voice \relative c' {
  \set Staff.instrumentName = #"Viola "
  \clef alto
}

```

```

e2 d
c1

\bar "|"
}

cello = \new Voice \relative c' {
  \set Staff.instrumentName = #"Cello "
  \clef bass

  c2 b
  a1

  \bar "|"
}

\score {
  \new StaffGroup <<
    \new Staff << \global \violinOne >>
    \new Staff << \global \violinTwo >>
    \new Staff << \global \viola >>
    \new Staff << \global \cello >>
  >>
  \layout { }
  \midi { }
}

```

Violin 1

Violin 2

Viola

Cello

A.3.2 Particules de quartet de corda

The “String quartet template” snippet produces a nice string quartet, but what if you needed to print parts? This new template demonstrates how to use the `\tag` feature to easily split a piece into individual parts.

You need to split this template into separate files; the filenames are contained in comments at the beginning of each file. `piece.ly` contains all the music definitions. The other files – `score.ly`, `vn1.ly`, `vn2.ly`, `vla.ly`, and `vlc.ly` – produce the appropriate part.

Do not forget to remove specified comments when using separate files!

```

%%%% piece.ly

```

```

%%%% (This is the global definitions file)

global= {
  \time 4/4
  \key c \major
}

Violinone = \new Voice { \relative c' {
  \set Staff.instrumentName = #"Violin 1 "

  c2 d e1

  \bar "|" } } %*****
Violintwo = \new Voice { \relative c' {
  \set Staff.instrumentName = #"Violin 2 "

  g2 f e1

  \bar "|" } } %*****
Viola = \new Voice { \relative c' {
  \set Staff.instrumentName = #"Viola "
  \clef alto

  e2 d c1

  \bar "|" } } %*****
Cello = \new Voice { \relative c' {
  \set Staff.instrumentName = #"Cello "
  \clef bass

  c2 b a1

  \bar "|." } } %*****

music = {
  <<
    \tag #'score \tag #'vn1 \new Staff { << \global \Violinone >> }
    \tag #'score \tag #'vn2 \new Staff { << \global \Violintwo>> }
    \tag #'score \tag #'vla \new Staff { << \global \Viola>> }
    \tag #'score \tag #'vlc \new Staff { << \global \Cello>> }
  >>
}

%%% These are the other files you need to save on your computer

%%%% score.ly
%%%% (This is the main file)

%%% uncomment the line below when using a separate file
%\include "piece.ly"
#(set-global-staff-size 14)
\score {

```

```

    \new StaffGroup \keepWithTag #'score \music
    \layout { }
    \midi { }
}

%{ Uncomment this block when using separate files

%%%% vn1.ly
%%%% (This is the Violin 1 part file)

\include "piece.ly"
\score {
    \keepWithTag #'vn1 \music
    \layout { }
}

%%%% vn2.ly
%%%% (This is the Violin 2 part file)

\include "piece.ly"
\score {
    \keepWithTag #'vn2 \music
    \layout { }
}

%%%% vla.ly
%%%% (This is the Viola part file)

\include "piece.ly"
\score {
    \keepWithTag #'vla \music
    \layout { }
}

%%%% vlc.ly
%%%% (This is the Cello part file)

\include "piece.ly"
\score {
    \keepWithTag #'vlc \music
    \layout { }
}

%}

```



A.4 Plantilles de conjunts vocals

A.4.1 Partitura vocal SATB

Here is a standard four-part SATB vocal score. With larger ensembles, it is often useful to include a section which is included in all parts. For example, the time signature and key signature are almost always the same for all parts. Like in the “Hymn” template, the four voices are regrouped on only two staves.

```
\paper {
  top-system-spacing.basic-distance = #10
  score-system-spacing.basic-distance = #20
  system-system-spacing.basic-distance = #20
  last-bottom-spacing.basic-distance = #10
}
```

```
global = {
  \key c \major
  \time 4/4
}
```

```
sopMusic = \relative {
  c'4 c c8[( b)] c4
}
```

```
sopWords = \lyricmode {
  hi hi hi hi
}
```

```
altoMusic = \relative {
  e'4 f d e
}
```

```
altoWords = \lyricmode {
  ha ha ha ha
}
```

```
tenorMusic = \relative {
  g4 a f g
}
```

```
tenorWords = \lyricmode {
  hu hu hu hu
}
```

```
bassMusic = \relative {
  c4 c g c
}
```

```
bassWords = \lyricmode {
```

```

    ho ho ho ho
}

\score {
  \new ChoirStaff <<
    \new Lyrics = "sopranos" \with {
      % this is needed for lyrics above a staff
      \override VerticalAxisGroup.staff-affinity = #DOWN
    }
    \new Staff = "women" <<
      \new Voice = "sopranos" {
        \voiceOne
        << \global \sopMusic >>
      }
      \new Voice = "altos" {
        \voiceTwo
        << \global \altoMusic >>
      }
    >>
    \new Lyrics = "altos"
    \new Lyrics = "tenors" \with {
      % this is needed for lyrics above a staff
      \override VerticalAxisGroup.staff-affinity = #DOWN
    }
    \new Staff = "men" <<
      \clef bass
      \new Voice = "tenors" {
        \voiceOne
        << \global \tenorMusic >>
      }
      \new Voice = "basses" {
        \voiceTwo << \global \bassMusic >>
      }
    >>
    \new Lyrics = "basses"
    \context Lyrics = "sopranos" \lyricsto "sopranos" \sopWords
    \context Lyrics = "altos" \lyricsto "altos" \altoWords
    \context Lyrics = "tenors" \lyricsto "tenors" \tenorWords
    \context Lyrics = "basses" \lyricsto "basses" \bassWords
  >>
}

```



A.4.2 Partitura vocal SATB i reducció per a piano automàtica

This template adds an automatic piano reduction to the standard SATB vocal score demonstrated in “Vocal ensemble template”. This demonstrates one of the strengths of LilyPond – you can use a music definition more than once. If any changes are made to the vocal notes (say, `tenorMusic`), then the changes will also apply to the piano reduction.

```
\paper {
  top-system-spacing.basic-distance = #10
  score-system-spacing.basic-distance = #20
  system-system-spacing.basic-distance = #20
  last-bottom-spacing.basic-distance = #10
}
```

```
global = {
  \key c \major
  \time 4/4
}
```

```
sopMusic = \relative {
  c'4 c c8[( b)] c4
}
```

```
sopWords = \lyricmode {
  hi hi hi hi
}
```

```
altoMusic = \relative {
  e'4 f d e
}
```

```
altoWords = \lyricmode {
  ha ha ha ha
}
```

```
tenorMusic = \relative {
  g4 a f g
}
```

```
tenorWords = \lyricmode {
  hu hu hu hu
}
```

```
bassMusic = \relative {
  c4 c g c
}
```

```
bassWords = \lyricmode {
```



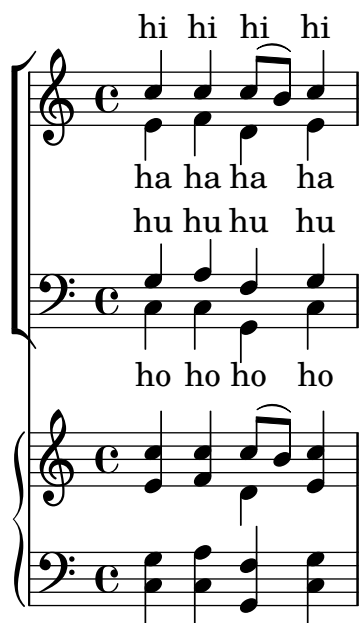
```

    ho ho ho ho
}

\score {
  <<
    \new ChoirStaff <<
      \new Lyrics = "sopranos" \with {
        % This is needed for lyrics above a staff
        \override VerticalAxisGroup.staff-affinity = #DOWN
      }
      \new Staff = "women" <<
        \new Voice = "sopranos" { \voiceOne << \global \sopMusic >> }
        \new Voice = "altos" { \voiceTwo << \global \altoMusic >> }
      >>
      \new Lyrics = "altos"
      \new Lyrics = "tenors" \with {
        % This is needed for lyrics above a staff
        \override VerticalAxisGroup.staff-affinity = #DOWN
      }

      \new Staff = "men" <<
        \clef bass
        \new Voice = "tenors" { \voiceOne << \global \tenorMusic >> }
        \new Voice = "basses" { \voiceTwo << \global \bassMusic >> }
      >>
      \new Lyrics = "basses"
      \context Lyrics = "sopranos" \lyricsto "sopranos" \sopWords
      \context Lyrics = "altos" \lyricsto "altos" \altoWords
      \context Lyrics = "tenors" \lyricsto "tenors" \tenorWords
      \context Lyrics = "basses" \lyricsto "basses" \bassWords
    >>
    \new PianoStaff <<
      \new Staff <<
        \set Staff.printPartCombineTexts = ##f
        \partcombine
        << \global \sopMusic >>
        << \global \altoMusic >>
      >>
      \new Staff <<
        \clef bass
        \set Staff.printPartCombineTexts = ##f
        \partcombine
        << \global \tenorMusic >>
        << \global \bassMusic >>
      >>
    >>
  >>
}

```



A.4.3 SATB amb contextos alineats

This template is basically the same as the simple “Vocal ensemble” template, with the exception that here all the lyrics lines are placed using `alignAboveContext` and `alignBelowContext`.

```

global = {
  \key c \major
  \time 4/4
}

sopMusic = \relative c' {
  c4 c c8[( b)] c4
}
sopWords = \lyricmode {
  hi hi hi hi
}

altoMusic = \relative c' {
  e4 f d e
}
altoWords = \lyricmode {
  ha ha ha ha
}

tenorMusic = \relative c' {
  g4 a f g
}
tenorWords = \lyricmode {
  hu hu hu hu
}

bassMusic = \relative c {
  c4 c g c
}
bassWords = \lyricmode {
  ho ho ho ho
}

```

```

\score {
  \new ChoirStaff <<
    \new Staff = "women" <<
      \new Voice = "sopranos" { \voiceOne << \global \sopMusic >> }
      \new Voice = "altos" { \voiceTwo << \global \altoMusic >> }
    >>
    \new Lyrics \with { alignAboveContext = #"women" }
      \lyricsto "sopranos" \sopWords
    \new Lyrics \with { alignBelowContext = #"women" }
      \lyricsto "altos" \altoWords
    % we could remove the line about this with the line below, since
    % we want the alto lyrics to be below the alto Voice anyway.
    % \new Lyrics \lyricsto "altos" \altoWords

    \new Staff = "men" <<
      \clef bass
      \new Voice = "tenors" { \voiceOne << \global \tenorMusic >> }
      \new Voice = "basses" { \voiceTwo << \global \bassMusic >> }
    >>
    \new Lyrics \with { alignAboveContext = #"men" }
      \lyricsto "tenors" \tenorWords
    \new Lyrics \with { alignBelowContext = #"men" }
      \lyricsto "basses" \bassWords
    % again, we could replace the line above this with the line below.
    % \new Lyrics \lyricsto "basses" \bassWords
  >>
}

```



A.4.4 SATB sobre quatre pentagrames

SATB choir template (four staves)

```

global = {
  \key c \major
  \time 4/4
  \dynamicUp
}
sopranonotes = \relative c'' {
  c2 \p \< d c d \f
}
sopranowords = \lyricmode { do do do do }

```

```

altonotes = \relative c'' {
  c2\p d c d
}
altowords = \lyricmode { re re re re }
tenornotes = {
  \clef "G_8"
  c2\mp d c d
}
tenorwords = \lyricmode { mi mi mi mi }
bassnotes = {
  \clef bass
  c2\mf d c d
}
basswords = \lyricmode { mi mi mi mi }

\score {
  \new ChoirStaff <<
    \new Staff <<
      \new Voice = "soprano" <<
        \global
        \sopranonotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto "soprano" \sopranowords
    >>
    \new Staff <<
      \new Voice = "alto" <<
        \global
        \altonotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto "alto" \altowords
    >>
    \new Staff <<
      \new Voice = "tenor" <<
        \global
        \tenornotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto "tenor" \tenorwords
    >>
    \new Staff <<
      \new Voice = "bass" <<
        \global
        \bassnotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto "bass" \basswords
    >>
  >>
}

```



A.4.5 Estrofes a sol y tornada a dues veus

This template creates a score which starts with a solo verse and continues into a refrain for two voices. It also demonstrates the use of spacer rests within the `\global` variable to define meter changes (and other elements common to all parts) throughout the entire score.

```

global = {
  \key g \major

  % verse
  \time 3/4
  s2.*2
  \break

  % refrain
  \time 2/4
  s2*2
  \bar "|."
}

SoloNotes = \relative g' {
  \clef "treble"

  % verse
  g4 g g |
  b4 b b |

  % refrain
  R2*2 |
}

SoloLyrics = \lyricmode {
  One two three |
  four five six |
}

SopranoNotes = \relative c' {

```

```

\clef "treble"

% verse
R2.*2 |

% refrain
c4 c |
g4 g |
}

SopranoLyrics = \lyricmode {
  la la |
  la la |
}

BassNotes = \relative c {
  \clef "bass"

  % verse
  R2.*2 |

  % refrain
  c4 e |
  d4 d |
}

BassLyrics = \lyricmode {
  dum dum |
  dum dum |
}

\score {
  <<
    \new Voice = "SoloVoice" << \global \SoloNotes >>
    \new Lyrics \lyricsto "SoloVoice" \SoloLyrics

    \new ChoirStaff <<
      \new Voice = "SopranoVoice" << \global \SopranoNotes >>
      \new Lyrics \lyricsto "SopranoVoice" \SopranoLyrics

      \new Voice = "BassVoice" << \global \BassNotes >>
      \new Lyrics \lyricsto "BassVoice" \BassLyrics
    >>
  >>
  \layout {
    ragged-right = ##t
    \context { \Staff
      % these lines prevent empty staves from being printed
      \RemoveEmptyStaves
      \override VerticalAxisGroup.remove-first = ##t
    }
  }
}

```

}



A.4.6 Melodies d'himnes

This code shows one way of setting out a hymn tune when each line starts and ends with a partial measure. It also shows how to add the verses as stand-alone text under the music.

```

Timeline = {
  \time 4/4
  \tempo 4=96
  \partial 2
  s2 | s1 | s2 \breathe s2 | s1 | s2 \bar "||" \break
  s2 | s1 | s2 \breathe s2 | s1 | s2 \bar "||"
}

SopranoMusic = \relative g' {
  g4 g | g g g g | g g g g | g g g g | g2
  g4 g | g g g g | g g g g | g g g g | g2
}

AltoMusic = \relative c' {
  d4 d | d d d d | d d d d | d d d d | d2
  d4 d | d d d d | d d d d | d d d d | d2
}

TenorMusic = \relative a {
  b4 b | b b b b | b b b b | b b b b | b2
  b4 b | b b b b | b b b b | b b b b | b2
}

BassMusic = \relative g {
  g4 g | g g g g | g g g g | g g g g | g2
  g4 g | g g g g | g g g g | g g g g | g2
}

global = {
  \key g \major
}

\score { % Start score

```

```

<<
  \new PianoStaff << % Start pianostaff
    \new Staff << % Start Staff = RH
      \global
      \clef "treble"
      \new Voice = "Soprano" << % Start Voice = "Soprano"
        \Timeline
        \voiceOne
        \SopranoMusic
      >> % End Voice = "Soprano"
      \new Voice = "Alto" << % Start Voice = "Alto"
        \Timeline
        \voiceTwo
        \AltoMusic
      >> % End Voice = "Alto"
    >> % End Staff = RH
  \new Staff << % Start Staff = LH
    \global
    \clef "bass"
    \new Voice = "Tenor" << % Start Voice = "Tenor"
      \Timeline
      \voiceOne
      \TenorMusic
    >> % End Voice = "Tenor"
    \new Voice = "Bass" << % Start Voice = "Bass"
      \Timeline
      \voiceTwo
      \BassMusic
    >> % End Voice = "Bass"
  >> % End Staff = LH
>> % End pianostaff
>>
} % End score

\markup {
  \fill-line {
    ""
    {
      \column {
        \left-align {
          "This is line one of the first verse"
          "This is line two of the same"
          "And here's line three of the first verse"
          "And the last line of the same"
        }
      }
    }
  }
  ""
}

\paper { % Start paper block

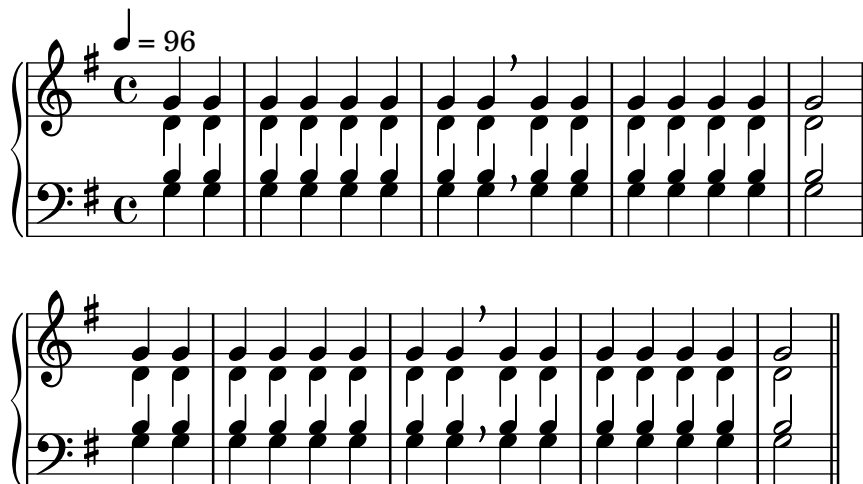
```



```

indent = 0      % don't indent first system
line-width = 130 % shorten line length to suit music
} % End paper block

```



This is line one of the first verse
 This is line two of the same
 And here's line three of the first verse
 And the last line of the same

A.4.7 Salms

This template shows one way of setting out an Anglican psalm chant. It also shows how the verses may be added as stand-alone text under the music. The two verses are coded in different styles to demonstrate more possibilities.

```

SopranoMusic = \relative g' {
  g1 | c2 b | a1 | \bar "||"
  a1 | d2 c | c b | c1 | \bar "||"
}

```

```

AltoMusic = \relative c' {
  e1 | g2 g | f1 |
  f1 | f2 e | d d | e1 |
}

```

```

TenorMusic = \relative a {
  c1 | c2 c | c1 |
  d1 | g,2 g | g g | g1 |
}

```

```

BassMusic = \relative c {
  c1 | e2 e | f1 |
  d1 | b2 c | g' g | c,1 |
}

```

```

global = {
  \time 2/2
}

```

```

dot = \markup {
  \raise #0.7 \musicglyph #"dots.dot"
}

tick = \markup {
  \raise #1 \fontsize #-5 \musicglyph #"scripts.rvarcomma"
}

% Use markup to center the chant on the page
\markup {
  \fill-line {
    \score { % centered
      <<
        \new ChoirStaff <<
          \new Staff <<
            \global
            \clef "treble"
            \new Voice = "Soprano" <<
              \voiceOne
              \SopranoMusic
            >>
            \new Voice = "Alto" <<
              \voiceTwo
              \AltoMusic
            >>
          >>
        \new Staff <<
          \clef "bass"
          \global
          \new Voice = "Tenor" <<
            \voiceOne
            \TenorMusic
          >>
          \new Voice = "Bass" <<
            \voiceTwo
            \BassMusic
          >>
        >>
      >>
    }
  }
  \layout {
    \context {
      \Score
      \override SpacingSpanner.base-shortest-duration = #(ly:make-moment 1/2)
    }
    \context {
      \Staff
      \remove "Time_signature_engraver"
    }
  }
} % End score

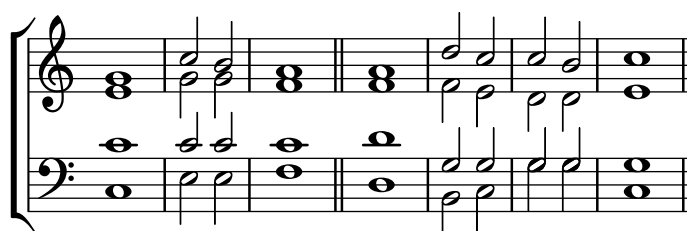
```

```

    }
} % End markup

\markup {
  \fill-line {
    \column {
      \left-align {
        \null \null \null
        \line {
          \fontsize #5 0
          \fontsize #3 come
          let us \bold sing | unto \dot the | Lord : let
        }
        \line {
          us heartily
          \concat { re \bold joice }
          in the | strength of | our
        }
        \line {
          sal | vation.
        }
        \null
        \line {
          \hspace #2.5 8. Today if ye will hear his voice *
        }
        \line {
          \concat { \bold hard en }
          \tick not your \tick hearts : as in the pro-
        }
        \line {
          vocation * and as in the \bold day of tempt- \tick
        }
        \line {
          -ation \tick in the \tick wilderness.
        }
      }
    }
  }
}

```



O come let us **sing** | unto • the | Lord : let
us heartily **rejoice** in the | strength of | our
sal | vation.

8. Today if ye will hear his voice *
harden ' not your ' hearts : as in the pro-
vocation * and as in the **day** of tempt- '
-ation ' in the ' wilderness.

A.5 Plantilles orchestrales

A.5.1 Orquestra, cor i piano

This template demonstrates the use of nested `StaffGroup` and `GrandStaff` contexts to subgroup instruments of the same type together, and a way to use `\transpose` so that variables hold music for transposing instruments at concert pitch.

```

#(set-global-staff-size 17)
\paper {
  indent = 3.0\cm % space for instrumentName
  short-indent = 1.5\cm % space for shortInstrumentName
}

fluteMusic = \relative c' { \key g \major g'1 b }
% Pitches as written on a manuscript for Clarinet in A
% are transposed to concert pitch.
clarinetMusic = \transpose c' a
  \relative c'' { \key bes \major bes1 d }
trumpetMusic = \relative c { \key g \major g''1 b }
% Key signature is often omitted for horns
hornMusic = \transpose c' f
  \relative c { d'1 fis }
percussionMusic = \relative c { \key g \major g1 b }
sopranoMusic = \relative c'' { \key g \major g'1 b }
sopranoLyrics = \lyricmode { Lyr -- ics }
altoIMusic = \relative c' { \key g \major g'1 b }
altoIIMusic = \relative c' { \key g \major g'1 b }
altoILyrics = \sopranoLyrics
altoIIILyrics = \lyricmode { Ah -- ah }
tenorMusic = \relative c' { \clef "treble_8" \key g \major g1 b }
tenorLyrics = \sopranoLyrics
pianoRHMus = \relative c { \key g \major g''1 b }
pianoLHMus = \relative c { \clef bass \key g \major g1 b }
violinIMusic = \relative c' { \key g \major g'1 b }
violinIIMusic = \relative c' { \key g \major g'1 b }
violaMusic = \relative c { \clef alto \key g \major g'1 b }
celloMusic = \relative c { \clef bass \key g \major g1 b }
bassMusic = \relative c { \clef "bass_8" \key g \major g,1 b }

\score {
  <<
    \new StaffGroup = "StaffGroup_woodwinds" <<

```

```

\new Staff = "Staff_flute" {
  \set Staff.instrumentName = #"Flute"
  % shortInstrumentName, midiInstrument, etc.
  % may be set here as well
  \fluteMusic
}
\new Staff = "Staff_clarinet" {
  \set Staff.instrumentName =
  \markup { \concat { "Clarinet in B" \flat } }
  % Declare that written Middle C in the music
  % to follow sounds a concert B flat, for
  % output using sounded pitches such as MIDI.
  \transposition bes
  % Print music for a B-flat clarinet
  \transpose bes c' \clarinetMusic
}
>>
\new StaffGroup = "StaffGroup_brass" <<
  \new Staff = "Staff_hornI" {
    \set Staff.instrumentName = #"Horn in F"
    \transposition f
    \transpose f c' \hornMusic
  }
  \new Staff = "Staff_trumpet" {
    \set Staff.instrumentName = #"Trumpet in C"
    \trumpetMusic
  }
>>
\new RhythmicStaff = "RhythmicStaff_percussion" <<
  \set RhythmicStaff.instrumentName = #"Percussion"
  \percussionMusic
>>
\new PianoStaff <<
  \set PianoStaff.instrumentName = #"Piano"
  \new Staff { \pianoRHMus }
  \new Staff { \pianoLHMus }
>>
\new ChoirStaff = "ChoirStaff_choir" <<
  \new Staff = "Staff_soprano" {
    \set Staff.instrumentName = #"Soprano"
    \new Voice = "soprano"
    \sopranoMusic
  }
  \new Lyrics \lyricsto "soprano" { \sopranoLyrics }
  \new GrandStaff = "GrandStaff_altos"
  \with { \accepts Lyrics } <<
    \new Staff = "Staff_altoI" {
      \set Staff.instrumentName = #"Alto I"
      \new Voice = "altoI"
      \altoIMusic
    }
    \new Lyrics \lyricsto "altoI" { \altoILyrics }
  >>

```

```

        \new Staff = "Staff_altoII" {
          \set Staff.instrumentName = #"Alto II"
          \new Voice = "altoII"
          \altoIIMusic
        }
        \new Lyrics \lyricsto "altoII" { \altoIILyrics }
    >>
    \new Staff = "Staff_tenor" {
      \set Staff.instrumentName = #"Tenor"
      \new Voice = "tenor"
      \tenorMusic
    }
    \new Lyrics \lyricsto "tenor" { \tenorLyrics }
  >>
  \new StaffGroup = "StaffGroup_strings" <<
    \new GrandStaff = "GrandStaff_violins" <<
      \new Staff = "Staff_violinI" {
        \set Staff.instrumentName = #"Violin I"
        \violinIMusic
      }
      \new Staff = "Staff_violinII" {
        \set Staff.instrumentName = #"Violin II"
        \violinIIMusic
      }
    >>
    \new Staff = "Staff_viola" {
      \set Staff.instrumentName = #"Viola"
      \violaMusic
    }
    \new Staff = "Staff_cello" {
      \set Staff.instrumentName = #"Cello"
      \celloMusic
    }
    \new Staff = "Staff_bass" {
      \set Staff.instrumentName = #"Double Bass"
      \bassMusic
    }
  >>
  >>
  \layout { }
}

```

Flute

Clarinet in B \flat

Horn in F

Trumpet in C

Percussion

Piano

Soprano

Alto I

Alto II

Tenor

Violin I

Violin II

Viola

Cello

Double Bass

Lyr - ics

Lyr - ics

Ah - ah

Lyr - ics

8

A.6 Plantilles per a notació antiga

A.6.1 Transcripció dfe música mensural

When transcribing mensural music, an incipit at the beginning of the piece is useful to indicate the original key and tempo. Musicians today are used to bar lines, but these were not known during the period of mensural music. As a compromise, bar lines are often printed between the staves, a layout style called mensurstriche layout.

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
% A short excerpt from the Jubilate Deo by Orlande de Lassus
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

```
global = {
  \set Score.skipBars = ##t
  \key g \major
  \time 4/4

  % the actual music
  \skip 1*8
```

```

% let finis bar go through all staves
\override Staff.BarLine.transparent = ##f

% finis bar
\bar "|."
}

discantusIncipit = {
  \clef "neomensural-c1"
  \key f \major
  \time 2/2
  c'1.
}

discantusNotes = {
  \transpose c' c'' {
    \clef "treble"
    d'2. d'4 |
    b e' d'2 |
    c'4 e'4.( d'8 c' b |
    a4) b a2 |
    b4.( c'8 d'4) c'4 |
    \once \hide NoteHead
    c'1 |
    b\breve |
  }
}

discantusLyrics = \lyricmode {
  Ju -- bi -- la -- te De -- o,
  om -- nis ter -- ra, __ om-
  "...
  -us.
}

altusIncipit = {
  \clef "neomensural-c3"
  \key f \major
  \time 2/2
  r1 f'1.
}

altusNotes = {
  \transpose c' c'' {
    \clef "treble"
    r2 g2. e4 fis g |
    a2 g4 e |
    fis g4.( fis16 e fis4) |
    g1 |
    \once \hide NoteHead
    g1 |
    g\breve |
  }
}

```



```

    }
}

altusLyrics = \lyricmode {
  Ju -- bi -- la -- te
  De -- o, om -- nis ter -- ra,
  "...
  -us.
}

tenorIncipit = {
  \clef "neomensural-c4"
  \key f \major
  \time 2/2
  r\longa
  r\breve
  r1 c'1.
}

tenorNotes = {
  \transpose c' c' {
    \clef "treble_8"
    R1 |
    R1 |
    R1 |
    % two measures
    r2 d'2. d'4 b e' |
    \once \hide NoteHead
    e'1 |
    d'\breve |
  }
}

tenorLyrics = \lyricmode {
  Ju -- bi -- la -- te
  "...
  -us.
}

bassusIncipit = {
  \clef "mensural-f"
  \key f \major
  \time 2/2
  r\maxima
  f1.
}

bassusNotes = {
  \transpose c' c' {
    \clef "bass"
    R1 |
    R1 |

```

```

R1 |
R1 |
g2. e4 |
\once \hide NoteHead
e1 |
g\breve |
}
}

bassusLyrics = \lyricmode {
  Ju -- bi-
  "...
  -us.
}

\score {
  <<
    \new StaffGroup = choirStaff <<
      \new Voice = "discantusNotes" <<
        \set Staff.instrumentName = #"Discantus"
        \incipit \discantusIncipit
        \global
        \discantusNotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto discantusNotes { \discantusLyrics }
      \new Voice = "altusNotes" <<
        \set Staff.instrumentName = #"Altus"
        \global
        \incipit \altusIncipit
        \altusNotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto altusNotes { \altusLyrics }
      \new Voice = "tenorNotes" <<
        \set Staff.instrumentName = #"Tenor"
        \global
        \incipit \tenorIncipit
        \tenorNotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto tenorNotes { \tenorLyrics }
      \new Voice = "bassusNotes" <<
        \set Staff.instrumentName = #"Bassus"
        \global
        \incipit \bassusIncipit
        \bassusNotes
      >>
      \new Lyrics \lyricsto bassusNotes { \bassusLyrics }
    >>
  >>
  \layout {
    \context {
      \Score
      %% no bar lines in staves or lyrics
    }
  }
}

```

```

    \hide BarLine
  }
  %% the next two instructions keep the lyrics between the bar lines
  \context {
    \Lyrics
    \consists "Bar_engraver"
    \consists "Separating_line_group_engraver"
  }
  \context {
    \Voice
    %% no slurs
    \hide Slur
    %% Comment in the below "\remove" command to allow line
    %% breaking also at those bar lines where a note overlaps
    %% into the next measure. The command is commented out in this
    %% short example score, but especially for large scores, you
    %% will typically yield better line breaking and thus improve
    %% overall spacing if you comment in the following command.
    %%\remove "Forbid_line_break_engraver"
  }
  indent = 6\cm
  incipit-width = 4\cm
}
}

```

Discantus

Altus

Tenor

Bassus

Ju - bi - la - te De -

Ju - bi - la - te

3

o, om - nis ter - ra, om -

De - o, om - nis ter - ra,

Ju - bi - la - te

Ju - bi -

6

... -us.

... -us.

... -us.

... -us.

... -us.

A.6.2 Plantilla per a transcripció de cant gregorià

This example demonstrates how to do modern transcription of Gregorian music. Gregorian music has no measure, no stems; it uses only half and quarter note heads, and special marks, indicating rests of different length.

```
\include "gregorian.ly"

chant = \relative c' {
  \set Score.timing = ##f
  f4 a2 \divisioMinima
  g4 b a2 f2 \divisioMaior
  g4( f) f( g) a2 \finalis
}

verba = \lyricmode {
  Lo -- rem ip -- sum do -- lor sit a -- met
}

\score {
  \new Staff <<
    \new Voice = "melody" \chant
    \new Lyrics = "one" \lyricsto melody \verba
  >>
  \layout {
```

```

\context {
  \Staff
  \remove "Time_signature_engraver"
  \remove "Bar_engraver"
  \hide Stem
}
\context {
  \Voice
  \override Stem.length = #0
}
\context {
  \Score
  barAlways = ##t
}
}
}

```



A.7 Autres plantilles

A.7.1 Combo de jazz

This is quite an advanced template, for a jazz ensemble. Note that all instruments are notated in `\key c \major`. This refers to the key in concert pitch; the key will be automatically transposed if the music is within a `\transpose` section.

```

\header {
  title = "Song"
  subtitle = "(tune)"
  composer = "Me"
  meter = "moderato"
  piece = "Swing"
  tagline = \markup {
    \column {
      "LilyPond example file by Amelie Zapf,"
      "Berlin 07/07/2003"
    }
  }
}

%#(set-global-staff-size 16)
\include "english.ly"

%%%%%%%%%%%% Some macros %%%%%%%%%%%%%%

sl = {
  \override NoteHead.style = #'slash
  \hide Stem
}

```

```

nsl = {
  \revert NoteHead.style
  \undo \hide Stem
}
crOn = \override NoteHead.style = #'cross
crOff = \revert NoteHead.style

%% insert chord name style stuff here.

jazzChords = { }

%%%%%%%%%%%% Keys'n'things %%%%%%%%%%%%%%

global = { \time 4/4 }

Key = { \key c \major }

% ##### Horns #####

% ----- Trumpet -----
trpt = \transpose c d \relative c' {
  \Key
  c1 | c | c |
}
trpHarmony = \transpose c' d {
  \jazzChords
}
trumpet = {
  \global
  \set Staff.instrumentName = #"Trumpet"
  \clef treble
  <<
  \trpt
  >>
}

% ----- Alto Saxophone -----
alto = \transpose c a \relative c' {
  \Key
  c1 | c | c |
}
altoHarmony = \transpose c' a {
  \jazzChords
}
altoSax = {
  \global
  \set Staff.instrumentName = #"Alto Sax"
  \clef treble
  <<
  \alto
  >>
}

```

```

% ----- Baritone Saxophone -----
bari = \transpose c a' \relative c {
  \Key
  c1
  c1
  \sl
  d4^"Solo" d d d
  \nsl
}
bariHarmony = \transpose c' a \chordmode {
  \jazzChords s1 s d2:maj e:m7
}
bariSax = {
  \global
  \set Staff.instrumentName = #"Bari Sax"
  \clef treble
  <<
  \bari
  >>
}

% ----- Trombone -----
tbone = \relative c {
  \Key
  c1 | c | c
}
tboneHarmony = \chordmode {
  \jazzChords
}
trombone = {
  \global
  \set Staff.instrumentName = #"Trombone"
  \clef bass
  <<
  \tbone
  >>
}

% ##### Rhythm Section #####

% ----- Guitar -----
gtr = \relative c'' {
  \Key
  c1
  \sl
  b4 b b b
  \nsl
  c1
}
gtrHarmony = \chordmode {
  \jazzChords
}

```

```

    s1 c2:min7+ d2:maj9
}
guitar = {
  \global
  \set Staff.instrumentName = #"Guitar"
  \clef treble
  <<
    \gtr
  >>
}

%% ----- Piano -----
rhUpper = \relative c' {
  \voiceOne
  \Key
  c1 | c | c
}
rhLower = \relative c' {
  \voiceTwo
  \Key
  e1 | e | e
}

lhUpper = \relative c' {
  \voiceOne
  \Key
  g1 | g | g
}
lhLower = \relative c {
  \voiceTwo
  \Key
  c1 | c | c
}

PianoRH = {
  \clef treble
  \global
  \set Staff.midiInstrument = #"acoustic grand"
  <<
    \new Voice = "one" \rhUpper
    \new Voice = "two" \rhLower
  >>
}

PianoLH = {
  \clef bass
  \global
  \set Staff.midiInstrument = #"acoustic grand"
  <<
    \new Voice = "one" \lhUpper
    \new Voice = "two" \lhLower
  >>
}

```



```

piano = {
  <<
    \set PianoStaff.instrumentName = #"Piano"
    \new Staff = "upper" \PianoRH
    \new Staff = "lower" \PianoLH
  >>
}

% ----- Bass Guitar -----
Bass = \relative c {
  \Key
  c1 | c | c
}
bass = {
  \global
  \set Staff.instrumentName = #"Bass"
  \clef bass
  <<
    \Bass
  >>
}

% ----- Drums -----
up = \drummode {
  \voiceOne
  hh4 <hh sn> hh <hh sn>
  hh4 <hh sn> hh <hh sn>
  hh4 <hh sn> hh <hh sn>
}
down = \drummode {
  \voiceTwo
  bd4 s bd s
  bd4 s bd s
  bd4 s bd s
}

drumContents = {
  \global
  <<
    \set DrumStaff.instrumentName = #"Drums"
    \new DrumVoice \up
    \new DrumVoice \down
  >>
}

%%%%%%%%%% It All Goes Together Here %%%%%%%%%%%

\score {
  <<
    \new StaffGroup = "horns" <<
      \new Staff = "trumpet" \trumpet

```

```

    \new Staff = "altosax" \altoSax
    \new ChordNames = "barichords" \bariHarmony
    \new Staff = "barisax" \bariSax
    \new Staff = "trombone" \trombone
  >>

  \new StaffGroup = "rhythm" <<
    \new ChordNames = "chords" \gtrHarmony
    \new Staff = "guitar" \guitar
    \new PianoStaff = "piano" \piano
    \new Staff = "bass" \bass
    \new DrumStaff \drumContents
  >>
>>
\layout {
  \context { \Staff \RemoveEmptyStaves }
  \context {
    \Score
    \override BarNumber.padding = #3
    \override RehearsalMark.padding = #2
    skipBars = ##t
  }
}
\midi { }
}

```

Song
(tune)

Me

moderato

Swing

Trumpet

Alto Sax

Bari Sax

Trombone

Guitar

Piano

Bass

Drums

Chords: B^{Δ} Solo, $C^{\#}m^7$, Cm^{Δ} , $D^{\Delta 9}$

The musical score is for a jazz ensemble and consists of three measures. The instruments are Trumpet, Alto Sax, Bari Sax, Trombone, Guitar, Piano, Bass, and Drums. The key signature has three sharps (F#, C#, G#) and the time signature is common time (C). In the first measure, all instruments play a half note. In the second measure, the Trumpet, Alto Sax, and Trombone play a half note, while the Bari Sax and Guitar are marked with slashes, indicating they are silent. In the third measure, the Trumpet, Alto Sax, and Trombone play a half note, while the Bari Sax and Guitar are marked with slashes. The Piano part consists of a steady eighth-note accompaniment. The Bass part consists of a steady eighth-note accompaniment. The Drums part consists of a steady eighth-note accompaniment. Chords are indicated above the staves: B^{Δ} Solo and $C^{\#}m^7$ for the first measure, and Cm^{Δ} and $D^{\Delta 9}$ for the second and third measures.

Annex B GNU Free Documentation License

Version 1.3, 3 November 2008

Copyright © 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc.
<http://fsf.org/>

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document *free* in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of “copyleft”, which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The “Document”, below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as “you”. You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A “Modified Version” of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A “Secondary Section” is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The “Invariant Sections” are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The “Cover Texts” are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A “Transparent” copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not “Transparent” is called “Opaque”.

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The “Title Page” means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, “Title Page” means the text near the most prominent appearance of the work’s title, preceding the beginning of the body of the text.

The “publisher” means any person or entity that distributes copies of the Document to the public.

A section “Entitled XYZ” means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as “Acknowledgements”, “Dedications”, “Endorsements”, or “History”.) To “Preserve the Title” of such a section when you modify the Document means that it remains a section “Entitled XYZ” according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document’s license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both

covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its

Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

- J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the “History” section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- K. For any section Entitled “Acknowledgements” or “Dedications”, Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- M. Delete any section Entitled “Endorsements”. Such a section may not be included in the Modified Version.
- N. Do not retitle any existing section to be Entitled “Endorsements” or to conflict in title with any Invariant Section.
- O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version’s license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled “Endorsements”, provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled “History” in the various original documents, forming one section Entitled “History”; likewise combine any sections Entitled “Acknowledgements”, and any sections Entitled “Dedications”. You must delete all sections Entitled “Endorsements.”

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled “Acknowledgements”, “Dedications”, or “History”, the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, or distribute it is void, and will automatically terminate your rights under this License.

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, receipt of a copy of some or all of the same material does not give you any rights to use it.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document specifies that a proxy can decide which future versions of this License can be used, that proxy’s public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Document.

11. RELICENSING

“Massive Multiauthor Collaboration Site” (or “MMC Site”) means any World Wide Web server that publishes copyrightable works and also provides prominent facilities for anybody to edit those works. A public wiki that anybody can edit is an example of such a server. A “Massive Multiauthor Collaboration” (or “MMC”) contained in the site means any set of copyrightable works thus published on the MMC site.

“CC-BY-SA” means the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 license published by Creative Commons Corporation, a not-for-profit corporation with a principal place of business in San Francisco, California, as well as future copyleft versions of that license published by that same organization.

“Incorporate” means to publish or republish a Document, in whole or in part, as part of another Document.

An MMC is “eligible for relicensing” if it is licensed under this License, and if all works that were first published under this License somewhere other than this MMC, and subsequently incorporated in whole or in part into the MMC, (1) had no cover texts or invariant sections, and (2) were thus incorporated prior to November 1, 2008.

The operator of an MMC Site may republish an MMC contained in the site under CC-BY-SA on the same site at any time before August 1, 2009, provided the MMC is eligible for relicensing.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

```
Copyright (C)  year  your name.  
Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document  
under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.3  
or any later version published by the Free Software Foundation;  
with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover  
Texts.  A copy of the license is included in the section entitled ``GNU  
Free Documentation License''.
```

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the “with...Texts.” line with this:

```
with the Invariant Sections being list their titles, with  
the Front-Cover Texts being list, and with the Back-Cover Texts  
being list.
```

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

Annex C Índice del LilyPond

únic, polifonia en pentagrama	31
ús de les variables	36
àmbit, gravador del	69
!	
!	24
%	
%	16
{ %}	16
,	
'	12
(
(...)	22
,	
,	12
.	
.	16
<	
<	24, 30
< ... >	30
<<	28, 31
<< ... >>	28
<< ... \\\>	31
<< \\>	49
>	
>	24, 30
>>	28, 31
[
[.	25
[...]	25
]	
]	25
^	
^	24
-	
-	24
\	
\!	24
\(... \)	22
\<	24
\>	24
\\.	31, 49
\absolute	40
\acciaccatura	26
\addlyrics	31
\addlyrics, ejemplo	95
\addlyrics, exemple	99
\appoggiatura	26
\autoBeamOff	25, 57
\autoBeamOn	25
\book	41, 42
\clef	16
\consists	68
\context	67
\f	24
\ff	24
\grace	26
\header	38, 42
\hide	104
\key	21
\layout	42, 70
\lyricmode	57
\lyricsto	56
\major	21
\markup	25
\mf	24
\midi	42
\minor	21
\mp	24
\new	29, 60
\new ChoirStaff	57
\new Lyrics	56

<code>\new Staff</code>	29
<code>\new Voice</code>	53
<code>\omit</code>	102, 107
<code>\once</code>	92, 97
<code>\oneVoice</code>	53
<code>\override</code>	90
<code>\overrideProperty</code>	92
<code>\p</code>	24
<code>\partial</code>	26
<code>\pp</code>	24
<code>\relative</code>	12
<code>\remove</code>	68
<code>\revert</code>	91, 98
<code>\score</code>	41, 43
<code>\set</code>	63
<code>\set</code> , exemple d'utilització	114
<code>\shiftOff</code>	56, 127
<code>\shiftOn</code>	56, 127
<code>\shiftOnn</code>	56, 127
<code>\shiftOnnn</code>	56, 127
<code>\single</code>	142
<code>\startTextSpan</code>	116
<code>\stopTextSpan</code>	116
<code>\tempo</code>	15
<code>\textLengthOff</code>	119
<code>\textLengthOn</code>	119
<code>\time</code>	15
<code>\tuplet</code>	26
<code>\tweak</code>	92
<code>\tweak</code> , Accidental	93
<code>\tweak</code> , exemple	93, 94
<code>\tweak</code> , objecte de disposició específic	93
<code>\unset</code>	63
<code>\version</code>	16
<code>\voiceFour</code>	53
<code>\voiceFourStyle</code>	51
<code>\voiceNeutralStyle</code>	51
<code>\voiceOne</code>	53
<code>\voiceOneStyle</code>	51
<code>\voiceThree</code>	53
<code>\voiceThreeStyle</code>	51
<code>\voiceTwo</code>	53
<code>\voiceTwoStyle</code>	51
<code>\with</code>	66
<code>\with</code> , exemple	106, 107, 109, 110

~

~	22
---------	----

A

absolut, mode	38
absoluts, noms de nota	38
absoluts, valors d'altura	38
accent	23
acciaccatura	26
Accidental, exemple de sobreescritura	129
AccidentalPlacement, exemple de sobreescritura	129
accidentals, alteracions	21

acords	30
acords en front a veus	48
addició de gravadors	68
addició de text	25
addlyrics	31
ajustament, mètodes de	90
ajustaments de disposició, usar variables per fer ..	144
ajustaments, usar variables per a	144
ajustar la col·locació dels matisos	120
ajustar la situació de les lletres d'assaig	117
ajustar la situació de marques metronòmiques ..	117
ajustar la situació dels números de compàs	117
<code>alignAboveContext</code> , propietat, exemple	106, 107, 109, 110
alineació d'objectes sobre la línia base	130
alineació de la lletra	32
alteracions	21
alteracions i armadures	21
alteracions i mode relatiu	12
alteracions y armadura	21
alto	16
altures	12
altures, valors absoluts d'	38
ampliabilitat de las pautas	82
amunt	112
anacrusi	26
aniuat d'expressions musicals	55
aniuat de construccions simultànies	55
aniuat de veus	55
anomenar contextos	62
apòstrof	12
appoggiatura	26
armadura	21
arreglar notació que se superposa	129
articulació	23
articulacions i lligadures	118
assaig, lletres, ajustar la col·locació	117
assignació de variables	36
<code>autoBeamOff</code>	25, 57
<code>autoBeamOn</code>	25
automàtiques, barres	25
avall	112

B

baix	16
<code>BarLine</code> , exemple de sobreescritura ..	102, 103, 105, 106
<code>BarLine</code> , exemplo de sobreescritura	105
barrat	25
barrat i lletra	57
barres automàtiques	25
barres de corxera	25
barres de corxera, control manual	131
barres manuals	25
<code>Beam</code> , exemple de sobreescritura	132
bemoll	21
bemoll, doble	21
blanca	14
bloc d'encapçalaments	38
bloc, comentari de	16
book	41, 42
book (llibre)	41

book, bloc implícit	42
bound-details, propietat, exemple	116, 117
break-visibility, propiedad	103
break-visibility, propietat, exemple	103

C

cançons	31
canviar la mida dels objectes	106
capçalera	42
capes	48
caràcters permesos en variables	36
center	112
centre	112
ChoirStaff	30, 57
ChordNames	29
clau	16
claudàtor de grup excedent	94
claudàtor de treset	94
claudàtors	16
claudàtors i parèntesis, niuat de	47
claudàtors i parèntesis, tancar en front a marcar ..	47
claudàtors i parèntesis, tipus de	47
clef	16
Clef, exemple de sobreescritura ..	106, 107, 109, 110
clicar sobre els exemples	18
col·lisions de notes	56, 127
color property, exemple	106
color, propietat	104
color, propietat, establir a procediment de l'Scheme	151
color, propietat, exemple	91, 92, 93, 94, 105
color, rgb	105
colors de X11	105
columna de notes	56
com llegir el manual	18
coma	12
combinar expressions en paral·lel	28
comentari de bloc	17
comentari de línia	16, 17
comentaris	16, 17
cometa simple	12
compàs parcial	26
compàs, indicació de	15
compilació	1
composta, expressió musical	27, 43
comuns, errors	18
concorrent, música	48
consells per construir fitxers	18
consists	68
construir fitxers, consells	18
context	29
context	67
context de notació	29
context Voice (de veu)	48
context, cercar el, correcte	97
context, propietats de	63
context, propietats de, establiment amb \with	66
context, propietats de, modificació	63
context, trobar	97
contextos de veu, creació de	53
contextos implícits	41
contextos, creació de	60

contextos, establir propietats de, amb \context ...	67
contextos, explicació dels	59
contextos, nomenament	62
contingut del bloc score	43
contingut en front a presentació	21
control manualment grups excedents, lligadures i barres	131
cor, sistema de	30, 57
creació de contextos	60
crescendo	24

D

decrecendo	24
depuració d'errors	18
desplaçament, instruccions de	56
desplaçament, ordres de	127
digitació d'acords	113
digitació, col·locació	113
digitación, exemple	114
digitacions	24
dinàmica, ajustar la col·locació de les indicacions de	120
dinàmica, indicacions de	24
dins del pentagrama, objectes	111
direction, propietat, exemple	94, 112, 113
disposició	42
distàncies	110
diverses estrofes vocals	58
diverses veus	31, 48
diversos pentagrames	28, 29
diversos pentagrames i lletra	35
do en quarta, clau de	16
do en tercera, clau de	16
doble bemoll	21
doble sostingut	21
down	112
duracions de les notes	14
duracions de notes en acords	30
DynamicLineSpanner, exemple de sobreescritura	130
DynamicText, exemple de sobreescritura ..	121, 130

E

editors de text	1
eliminació de gravadors	68
eliminar objectes	141
encapçalaments	38
entrada, format de l'	41
errors comuns	18
es	21
escala dels objectes gràfics (grob)	120
escriure una partitura, exemple	79
eses	21
espaiadores, notes	55
espais, insensible a	16
establir propietats en contextos	64
estrofes, diverses, vocals	58
etiquetatge, text de, permetre les col·lisions a	119
execució del LilyPond sota el MacOS X	2

execució del LilyPond sota el Windows	6
execució del LilyPond sota l'Unix	11
exemple d'escriptura d'una partitura	79
exemple inicial	1
exemples, clicar	18
expressió musical	27
expressió musical composta	43
expressions	16
expressions paral·leles	28
extra-offset, propietat	128
extra-offset, propietat, exemple	131
extra-spacing-width	120
extra-spacing-width, propietat	127
extra-spacing-width, propietat, exemple	121, 130

F

fa, clau de	16
farciment	126, 129
fermata, realització en MIDI	143
figura amb puntet	14
fingering (digitació), exemple de sobreescritura ..	131
fingering, exemple	114
Fingering, exemple de sobreescritura	113
fingeringOrientations, propietat, exemple	114
fitxer, estructura del	41
fitxers, consells per construir	18
font, mida de la	67
font-series, propietat, exemple	144
font-shape, propietat, exemple	99, 144
font-size, propiedad, ejemplo	92
font-size, propietat, exemple	93
fontSize (mida de la tipografia)	67
fontSize, propietat, exemple	109, 110
fora del pentagrama, objectes	111
force-hshift, propietat	127
force-hshift, propietat, exemple	133, 140
fraseig, lligadura de	22

G

gràfics, objectes	82
grace	26
GrandStaff	30
gravadors	62
gravadors, addició	68
gravadors, eliminació	68
grob	89
grobs	82
grobs, propietats de	95
gruix	110
grup de pentagrames	30
grup excedent, claudàtor de	94
grups especials	26
grups especials niuats	94
grups excedents, barres de, control manual	131
guió	32
guió baix	32

H

header	38, 42
himne, estructura de	58
horizontal-shift, propietat	127

I

identificadors	36, 85
implícit, bloc book	42
implícits, contextos	42
inicial, exemple	1
interfície	89
interface	99
interfaces, propietats	99
invisibles, objectes	141
is	21
isis	21
italic, exemple	99

K

key	21
------------------	----

L

línia de extensió	32
línia, comentari de	16
layout	42, 70
layout (disposició), objecte de	89
layout, efecte de la situació del bloc	43
llegir el manual	18
lletra	31
lletra i barrat	57
lletra i diversos pentagrames	35
lletra, alineació de	32
lletra, creació d'un context de	56
lletra, enllaçar amb una veu	56
lletra, paraules polisíl·labes	32
llibre	41
lligadura d'expressió	22
lligadura d'unió	22
lligadura de fraseig	22
lligadures d'expressió en front a lligadures d'unió ..	23
lligadures d'expressió, control manual	131
lligadures de fraseig, control manual	131
Lligadures de notes entre veus diferents	141
lligadures i articulacions	118
lligadures i outside-staff-priority	118
lligadures que creuen claudàtors	50
longitud	110
lyricmode	57
Lyrics	29, 56
Lyrics, creació d'un context	56
lyricsto	56
LyricText, exemple de sobreescritura	99, 144

M

MacOS X, execució del LilyPond	2
macros	36
magstep	110
magstep, funció, exemple de sobreescritura	110
majúscules, sensible a	1, 16
major	21
manual, control, de grups excedents, lligadures i barres	131
manual, lectura del	18
Manuals	1
manuals, barres	25
marcat	25
markup	25
markup, exemple	111
matisos	24
matisos, ajustar la col·locació	120
melisma	32
menor	21
metrònom, indicacions	15
metrònom, situació de les indicacions de	117
MetronomeMark, exemple de sobreescritura ...	129, 143
mida de la font	67
mida dels objectes	106
midas, canviar	110
midi	42
minor	21
modificar les propietats de context	63
modificar plantilles	71
moviment d'objectes gràfics (grobs) que col·lisionen	125
moviment d'objectes que col·lisionen	125
moviment d'objectes superposats	125
MultiMeasureRest, exemple de sobreescritura ...	131
musical, expressió	27
musical, expressió, composta	27, 43

N

número de versió	16
números de compàs, ajustar posició	117
negra	14
neutral	112
neutre	112
new	29, 60
new Staff	29
nomenclatura, convencions de, per a objectes	90
nomenclatura, convencions de, per a propietats ...	90
nota, col·lisions	127
nota, columna de	127
notació de las duracions	14
notació dels silencis	15
notació senzilla	12
notació, context de	29
NoteColumn, exemple de sobreescritura	133
NoteColumn, exemple de sobreescritura	140
NoteHead, exemple de sobreescritura ...	91, 92, 106, 151
notes	12
notes d'adorn	26
notes, col·lisions de	56

notes, duracions de	14
notes, noms absoluts de	38
notes, noms de	38
notes, posar més espai al costat del text	119
nous contextos	60

O

objecte	89
objecte d'extensió	89
objecte de disposició (layout)	89
objecte gràfic (grob), canvi de mida d'un	120
objecte, col·lisió dins del pentagrama	130
objecte, propietats de	89
objectes d'extensió	116
objectes dins del pentagrama	111
objectes fora del pentagrama	111
objectes gràfics	82
objectes gràfics (grobs) que col·lisionen, moviment	125
objectes gràfics (grobs), posicionar	131
objectes invisibles	141
objectes que col·lisionen, moviment	125
objectes, alineació sobre la línia base	130
objectes, canviar la mida dels	106
objectes, convencions de nomenclatura	90
objectes, eliminar	141
objectes, fa invisibles	141
objectes, mida de	106
objectes, ocultar	141
objectes, posicionar	131
octava alta i baixa, claudàtor de	116
ocultar objectes	141
once	92, 97
once override	97
oneVoice	53
ossias	46
outside-staff-priority, propietat, exemple	118, 119
override	90
override (sobreescritura), sintaxi de	90
override, ordre	90
overrideProperty	92
overrideProperty, ordre	92

P

padding, propietat	126
padding, propietat, exemple	129
paral·leles, expressions	28
paral·leles, expressions, mode relatiu i	28
paraules polisíl·labes en la lletra	32
partial	26
partitura	41, 43
partitura, exemple d'escriptura	79
partitures, diverses	42
pautes, ampliabilitat	82
PDF, fitxer	1
pentagrama, canviar la separació de les línies	110
pentagrama, posionat del	46
pentagrames temporals	46
pentagrames, diversos	28, 29

pentagrames, grup de	30
PhrasingSlur, exemple de sobreescritura	131
piano, sistema de	30
PianoStaff	30
plantilla, modificar	71
plantilles	18
plica amunt	52
plica avall	52
plica, canviar la longitud	110
pliques, veus i direcció de les	52
plantilla, escriure la vostra pròpia	79
polifonia	28, 31, 48
polifonia i mode relatiu	51
posicionar objectes	131
posicionar objectes gràfics (grobs)	131
positions, propietat	128
positions, propietat, exemple	131, 132
predeterminades, recuperar las propietats	98
presentació en front a contingut	21
presentació, propietats dels objectes de	95
propietats d'objectes	89
propietats dels grobs	95
Propietats dels interfaces	99
propietats dels objectes de presentació	95
propietats que funcionen en contextos	64
propietats, convencions de nomenclatura	90
propietats, sub-propietats	82
propietats, tipus de	100
puntet	14

R

Referència de funcionament intern	95
Referència de Funcionament Intern, exemple d'utilització	95
relatiu, mode	12
relatiu, mode, alteracions i	12
relatiu, mode, expressions paral·leles i	28
relatiu, mode, música simultània i	28
relatiu, mode, polifonia i	51
relative	12
remove	68
retorn a veu única	53
revert	91, 98
revert, ordre	91
revertir	98
rgb, colors	105
rgb-color	105
right-padding, propietat	126, 129
right-padding, propietat, exemple	129
ritmes	14
rodona	14

S

SATB, estructura de	58
score	41, 43
Score	29
score (partitura)	41
score, contingut del bloc	43
Script, exemple de sobreescritura	129

segell, ús de la propietat	143
self-alignment-X, propietat	126
self-alignment-X, propietat, exemple	130
senzilla, notació	12
separador, silenci	31
set	63
shiftOff	56, 127
shiftOn	56, 127
shiftOnn	56, 127
shiftOnnn	56, 127
silenci	15
silenci separador	31
simultània, música	48
simultània, música, mode relatiu i	28
sistema de cor	30
sistema de piano	30
Slur, exemple de sobreescritura	96, 97, 98
Slur, exemple de sobreescritura	98
sobreescritura por un sol cop	97
sobreescritura, exemple de	95
sobreescritures, usar variables per a	144
sol, clau de	16
soprano	16
sostingut	21
sostingut, doble	21
staccato	23
Staff	29
staff-padding, propietat	126
staff-padding, propietat, exemple	130
staff-position, propietat	127
staff-position, propietat, exemple	131, 138
staff-space, propietat, exemple	110
StaffSymbol, exemple de sobreescritura	106, 110
startTextSpan	116
Stem, exemple de sobreescritura	106, 140, 141
Stem, exemple de sobreescritura	112
stencil (segell), propietat	101
stencil, propietat, exemple ...	102, 104, 110, 129, 143
stopTextSpan	116
StringNumber, exemple de sobreescritura	130
sub-propietats	82
superposada, notació	129

T

títol	38
tempo	15
tempo, indicacions de	15
temporals, pentagrames	46
tenor	16
text, addició	25
text, extensions de	116
text, propietat, exemple	94, 129
textLengthOff	119
textLengthOn	119
TextScript, exemple de sobreescritura	118, 119
TextSpanner, exemple de sobreescritura	117
TextSpanner, exemple de sobreescritura	116
thickness, propietat, exemple	96, 97, 98
Tie, exemple de sobreescritura	138
time	15
TimeSignature, exemple de sobreescritura	103, 104, 106, 107, 109, 110

TimeSignature, exemple de sobreescritura	107
tonalitat, armadura de	21
tonalitat, armadura de la, establir	21
transparència	103
transparent, ús de la propietat	141
transparent, propietat	103
transparent, propietat, exemple	94, 103, 140, 141, 143
treset, claudàtor de	94
tresets	26
tresets niuats	94
tuple t	26
tuple-number, funció, exemple	94
Tuple tBracket	94
TupleNumber, exemple de sobreescritura	94
tweak	92
tweak, generat a partir d'una lligadura	142
tweak, ordre	92

U

Unix, execució del LilyPond	11
unset	63
up	112

V

variables	36, 43, 85
variables, ús de	36
variables, caràcters permesos en	36
variables, definir	36
variables, usar per a sobreescrites	144

versió	16
versions	16
veure la música	1
veus en front a acords	48
veus i direcció de ls pliques	52
veus que creuen claudàtors	50
veus temporals	55
veus, aniuat de	55
veus, diverses	48
veus, més, en un sol pentagrama	31
veus, nomenament de	50
veus, retorn a única	53
vocal, estructura d'una partitura	57
vocal, partitura, diverses estrofes	58
Voice	29
Voice (veu), context de	48
voice Four	53
voice One	53
voice Three	53
voice Two	53

W

Windows, execució del LilyPond	6
with	66

X

X11, colors de	105
x11-color	105
x11-color, exemple d'utilització	106
x11-color, funció, exemple d'utilització	151