

Variable

Ihre allgemeine Nützlichkeit in LilyPond

michael.enzenhofer@eduhi.at

Wenn größere musikalische Ausdrücke miteinander verbunden werden sollen, oder musikalische Abschnitte mehrmals gebraucht werden, bzw. "unangenehme" Code-Abschnitte vereinfacht werden sollten, dann werden diese idealerweise einer Variablen *zugewiesen*.

Eine Variable trägt dabei einen frei zu wählenden *VariablenNamen*.

1. Einen musikalischen Ausdruck einer Variablen *zuweisen*:

```
motiv =  
\relative c'  
{ c2 d e4 f g a b2 c }
```

Die *VariablenNamen* dürfen nur Groß- und Kleinbuchstaben enthalten - keine Umlaute, Leerzeichen, Sonderzeichen, scharfes ß oder andere Zeichen!

Für den *VariablenNamen* ist mindestens ein Großbuchstabe notwendig.

Werden für den *VariableNamen* Kleinbuchstaben verwendet, sind mindestens drei Buchstaben notwendig.

ACHTUNG:

Wenn ein musikalischer Ausdruck einer Variablen *zugewiesen* wird, und anschließend der LilyPond-Code kompiliert wird, wird keine Notendarstellung angezeigt (!)

2. Eine Variable *aufrufen*:

Die Noten werden erst dargestellt, wenn die Variable auch in einer `\score`-Umgebung *aufgerufen* wird.

Aufgerufen wird die Variable mit einem Backslash vor dem *VariableNamen*:

```
{ \motiv }
```



ACHTUNG:

Die *Zuweisung* einer Variablen muss im Code-Abschnitt vor einem möglichen *Aufruf* stehen.

Das Angenehme beim Arbeiten mit Variablen ist auch, dass in *Frescobaldi* der jeweilige *VariablenName* mit der automatischen Code-Vervollständigung funktioniert.

Beispiel eines "unangenehmen" Code-Abschnitts:

```
% Variable zuweisen:  
versteckeNotenschluessel = \override Staff.Clef.stencil = ##f  
versteckeTaktart = \override Staff.TimeSignature.stencil = ##f  
{  
% Variable aufrufen:  
\versteckeNotenschluessel  
\versteckeTaktart  
\motiv  
}
```

