

Na początek garstka niezbędnych informacji.

W zapisie międzynarodowym nomenklatura nazewnictwa jest angielska, wobec powyższego, w niniejszym opracowaniu tylko w nielicznych przypadkach pojawia się nazewnictwo stosowane w Polsce, Niemczech i kilku innych krajach.

Dźwięki H=B, B=Bb

= sharp (dźwięk, akord podwyższony o półton)

b = flat (dźwięk, akord obniżony o półton)

stąd, akord o nazwie E flat to Eb, F sharp to F#,

dim. = diminished (interwał lub akord zmniejszony)

aug. = augmented (interwał lub akord zwiększony)

half – diminished (akord półzmniejszony)

sus = suspended (dźwięk zastępujący dźwięk akordowy)

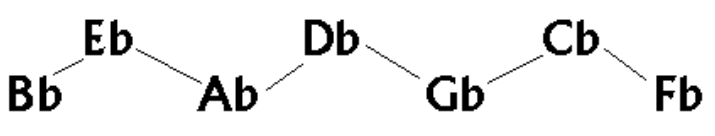
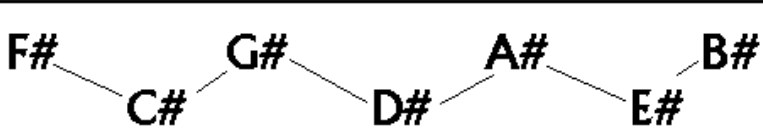
add = added (dźwięk dodany do akordu)

W każdym przypadku nazewnictwo związane jest z konkretnymi przykładami, więc nie powinno budzić wątpliwości.

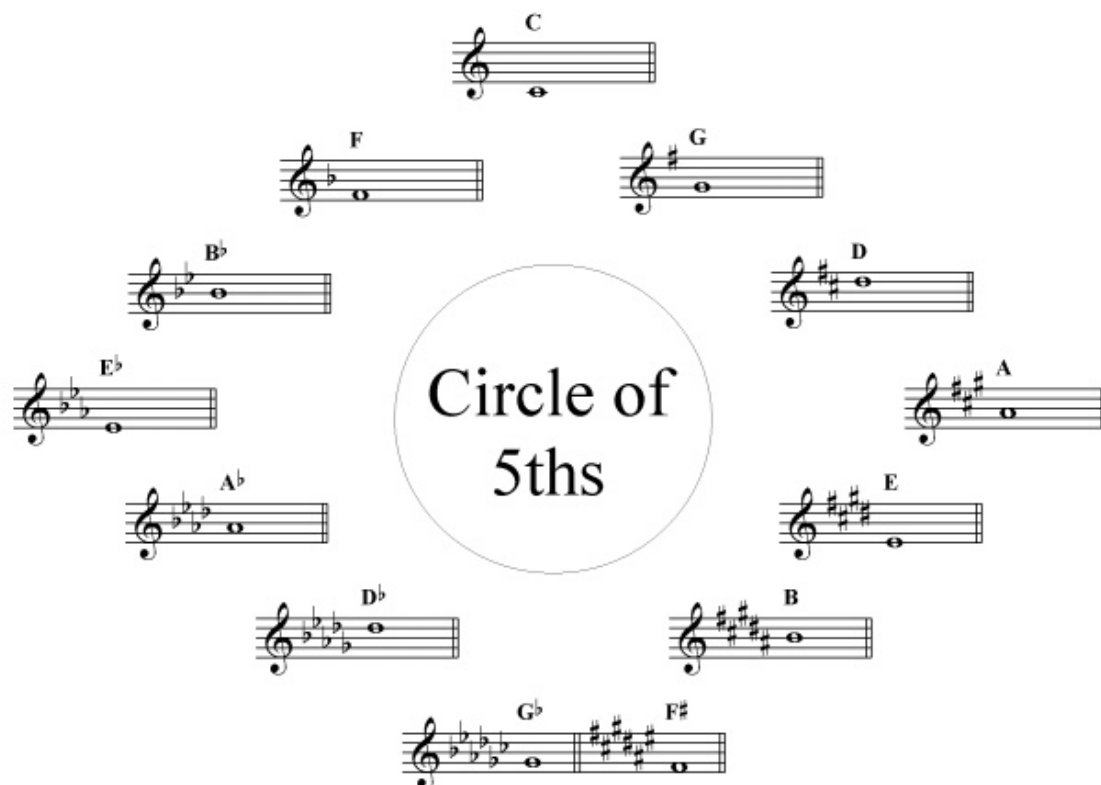
Kolejność występowania znaków przykluczowych.

Znaki chromatyczne (krzyżyki, bemole) lub ich brak określają tonacje utworów.

Brak znaków przykluczowych w systemie dur – moll wskazuje na tonację C – dur lub A – moll, znaki chromatyczne pojawiają się w określonej kolejności (kwartowo – kwintowej).

b	
#	

KOŁO KWINTOWE



TONACJE BEMOLOWE

The musical notation for the flat key signature section consists of three staves. The first staff shows the chords C/Am, F/Dm, and B^b/G^m. The second staff, starting at measure 4, shows Eb/C^m, A^b/F^m, and D^b/B^bm. The third staff, starting at measure 7, shows G^b/E^bm and C^b/A^bm.

TONACJE KRZYŻYKOWE

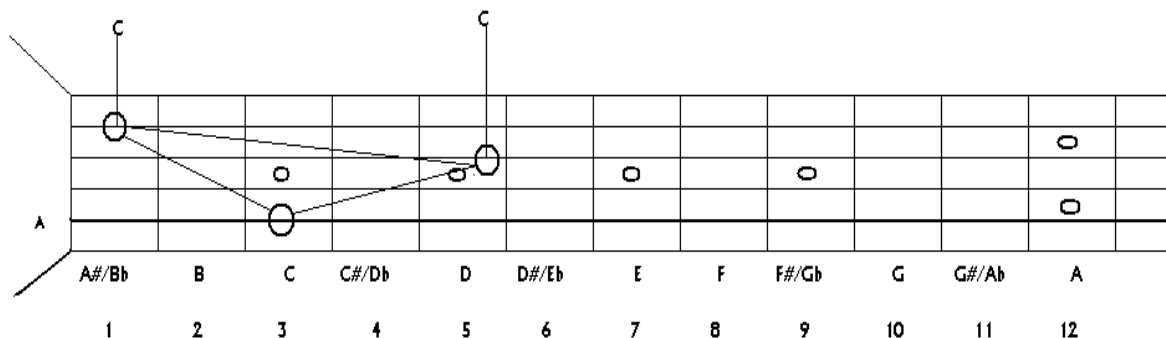
C/Am G/Em D/Bm
 4 A/F#m E/C#m B/G#m
 7 F#/D#m C#/A#m

Jak wynika z powyższego każda tonacja durowa ma swoją tonację paralelną (mołową oddaloną o tercję małą w dół) posiadającą takie same i tyle samo znaków przykluczowych.

METODA TRÓJKĄTÓW

Poniższy przykład pokazuje metodę trójkątów, która umożliwia szybkie zapamiętanie dźwięków na gryfie. Z metody tej wynika, że musisz się na pamięć nauczyć tylko dźwięków strun A5 i E6, pozostałe dźwięki znajdujesz metodą trójkątów. Od 12 pola dźwięki się powtarzają jak od „pustych” strun. (Warto nauczyć się tej metody i ćwiczyć ją jako rozgrzewkę).

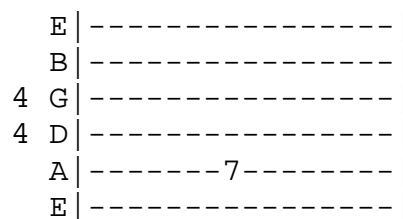
	F		F											
E	F	F#/Gb	G	G#/Ab	A	A#/Bb	B	C	C#/Db	D	D#/Eb	E		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		



OZNACZENIA TABULATUROWE

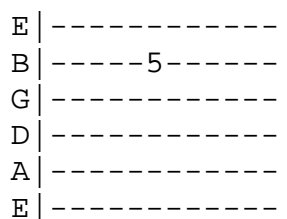
Oznaczenia strun

Sześć poziomych linii reprezentują struny gitary. Najwyżej położona linia to pierwsza struna E1 (najcieńsza). Z lewej strony są podane nazwy poszczególnych strun - nazwy dźwięków brzmiących bez skracania strun). Jeśli na którejś z tych linii pojawi się cyfra, oznacza to, że dana struna została uderzona przy naciśniętym polu o numerze odpowiadającym tej cyfrze (w tym wypadku jest to dźwięk („e²”).



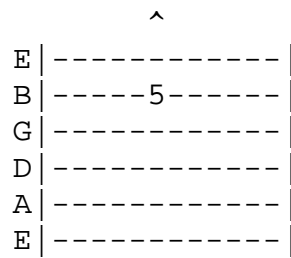
TECHNIKI

Kostkowanie w dół



Uderzenie struny kostką z góry (od strony strun basowych) na dół.

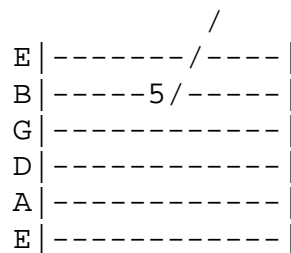
Kostkowanie do góry



Uderzenie struny kostką z dołu (od strony strun wiolinowych) do góry.

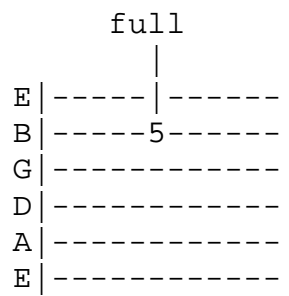
Podciągnięcie (bend)

full



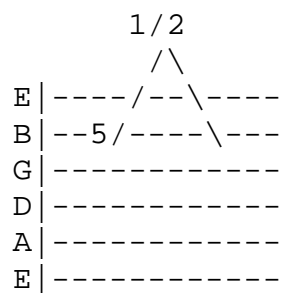
Podciągnięcie struny do wysokości podanej przy kresce (strzałce): full - cały ton, 1/2 - półton, 1/4 - ćwierćton, 1 1/2 - półtora tonu, 2 - dwa tony.

Podciągnięcie przed kostkowaniem (pre-bend)



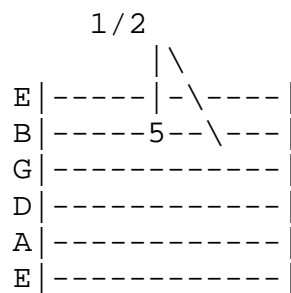
Podciągnięcie struny, z tym że strunę należy podciągnąć przed zagranieniem dźwięku.

Podciągnięcie i zwalnianie (bend and release)



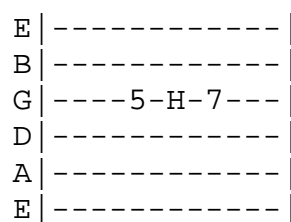
Podciągnięcie struny, a następnie jej zwolnienie (obowiązują wartości takie jak powyżej, czyli full , 1/2 itd.)

Podciągnięcie przed kostkowaniem i opuszczenie (pre-bend and release)



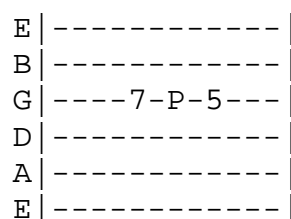
Podciągnięcie struny, zagranie dźwięku (przy podciągniętej strunie) i zwolnienie struny.

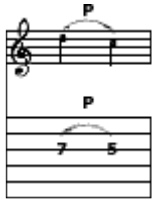
Legato (hammer-on)



Zagranie dźwięku niższego i uderzenie palcem lewej ręki w strunę tak, aby wydała ona dźwięk bez szarpnięcia prawą ręką.

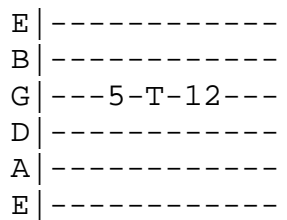
legato (pull-off)





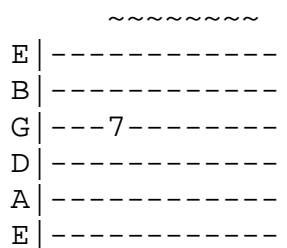
Zagranie dźwięku wyższego, a następnie oderwanie palca lewej ręki z jednoczesnym szarpnięciem powodującym wydobyć dźwięku bez użycia prawej ręki.

Tapping



"T" oznacza użycie palca prawej ręki w taki sam sposób, jak używa się palców lewej ręki do gry na gryfie. Należy nim uderzyć w strunę na określonym polu i oderwać od struny tak samo, jak w technice "pull-off".

Vibrato



Wibrowanie dźwięku uzyskiwane poprzez rytmiczne podciąganie i zwalnianie struny, wahadłowe dociskanie struny bądź też użycie mostka typu "vibrato". Vibrato

/\ / \ / \ / \ / \ /

E	-----	
B	-----	
G	---7-----	
D	-----	
A	-----	
E	-----	

Tak jak wyżej, tylko że wibrowanie jest głębsze i bardziej intensywne.

Tryl

tr.

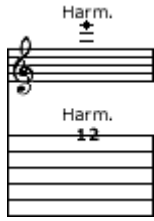
E	-----	
B	-----	
G	--2-(4)-----	
D	-----	
A	-----	
E	-----	

Szybkie granie dwóch dźwięków (tutaj: "a" na 2 progu 3 struny i "b" na 4 progu) techniką legato (seria następujących po sobie *hammer-on* i *pull-off*).

Flażolet naturalny (natural harmonic)

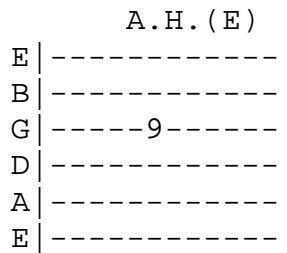
Harm.

E	-----12-----	
B	-----	
G	-----	
D	-----	
A	-----	
E	-----	



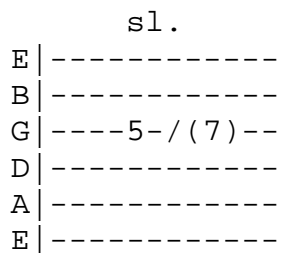
Delikatne dotknięcie (ale nie dociśnięcie) struny nad danym progiem i szybkie zwolnienie po zagranium.

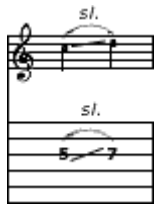
Flażolet sztuczny (artificial harmonic)



Wydobycie dźwięku poprzez specyficzne uderzenie struny kostką z jednoczesnym potrąceniem jej kciukiem trzymającym kostkę. Uderzenie w strunę musi nastąpić w odpowiednim miejscu struny (jeśli jest podana informacja np. A.H.(E) , to należy wybrać to miejsce, w którym znalazłby się próg umożliwiający zagranie dźwięku " e ", gdyby gitara miała 36 albo więcej progów).

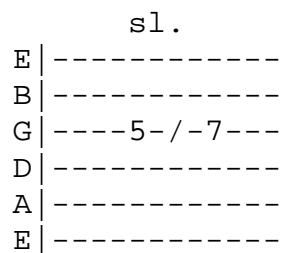
Slide





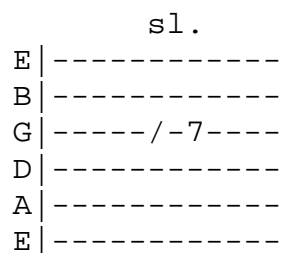
Zagranie pierwszego dźwięku i przesunięcie palca lewej ręki wzdłuż szyjki do określonej pozycji (drugi dźwięk jest wydobywany bez użycia prawej ręki).

Slide



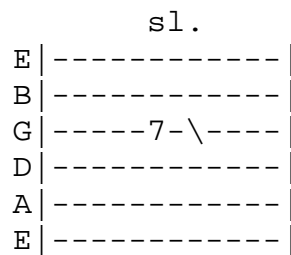
Zagranie pierwszego dźwięku i przesunięcie palca lewej ręki wzdłuż gryfu do określonej pozycji, a następnie uderzenie struny kostką lub palcem prawej ręki.

Slide



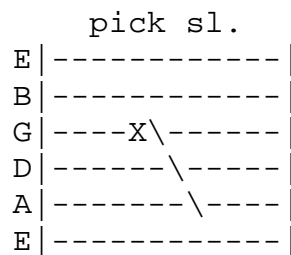
Przed zagranieniem dźwięku należy przeciągnąć palec lewej ręki z bliżej nieokreślonej niższej pozycji na gryfie do właściwego pola, i dopiero wtedy uderzyć strunę kostką lub palcem prawej ręki.

Slide



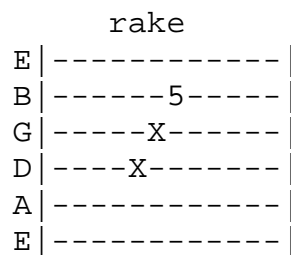
Zagranie dźwięku, po którym następuje "zjechanie" palcem lewej ręki do bliżej nieokreślonej niższej pozycji na gryfie.

Pick slide



Przejechanie brzegiem kostki po strunie w kierunku siodełka szyjki.

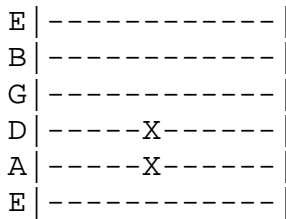
Rake





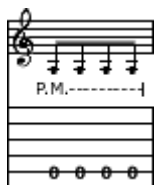
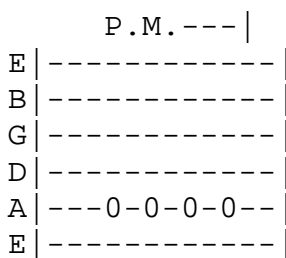
Ozdobnik polegający na przejechaniu kostką przez sąsiednie struny wytłumione lewą ręką przed zagranieniem właściwego dźwięku.

Tłumienie lewą ręką (muffled strings)



Wytłumienie strun poprzez trzymanie lewej ręki na strunach, ale bez dociskania do pól, dzięki czemu uzyskuje się charakterystyczny, "perkusyjny" dźwięk.

Tłumienie prawą ręką (palm muting)



Wytłumienie strun uzyskane przez trzymanie prawej ręki opartej na strunach tuż przy mostku. Technika ta jest szeroko stosowana w praktycznie wszystkich rodzajach muzyki rockowej.

Użycie wibratora (tremolo bar)

tremolo bar
-1 +1

E	-----
B	--5-----
G	-----
D	-----
A	-----
E	-----



Opuszczanie bądź podnoszenie ramienia wajchy o podane wartości - tak jak przy tradycyjnym podciąganiu.

POZOSTAŁE OZNACZENIA

Powtórzenie jednego taktu

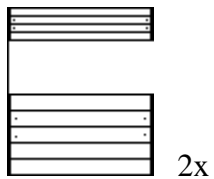
E	-----
B	-----
G	----- . /-----
D	----- / .-----
A	-----
E	-----



Powtórzenie ostatniego taktu, czyli taktu, który znajduje się bezpośrednio przed taktem z symbolem repetycji.

Powtórzenie kilku taktów

E	-----
B	-----
G	.----- .
D	.----- .
A	-----
E	-----



Wszystkie takty pomiędzy znakiem początkowym i końcowym należy zagrać jeszcze raz.
Dodatkowo umieszczenie cyfry (np.2x) przy znaku końcowym oznacza ilość powtórzeń.