

Hudební nauka v kostce pro 1. ročník

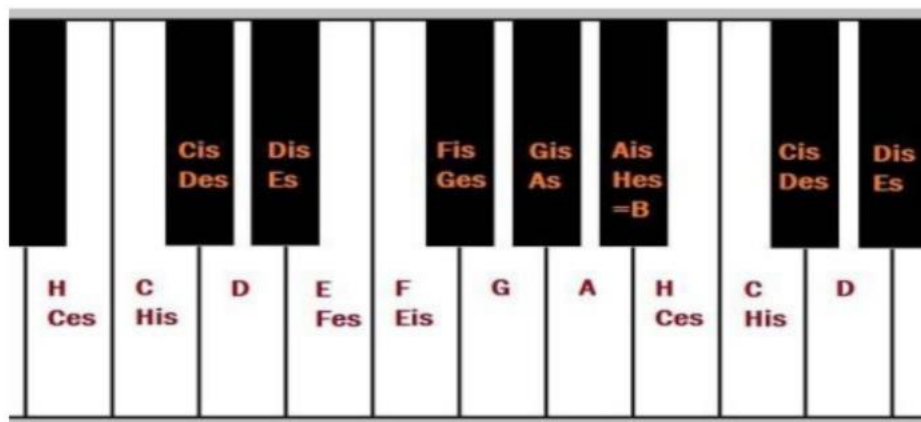
ZVUK je všechno, co slyšíme. Zvuky dělíme na **tóny** a **hluky**.

TÓN je zvuk, který má přesnou výšku. Tóny hraje hudební nástroj nebo je zpíváme.

HLUK jsou všechny ostatní zvuky mimo tónu. Např. rány, skřípání, tekoucí voda, ...

TÓNY

- mají 4 základní vlastnosti:
 - výšku** – tóny jsou vysoké nebo hluboké
 - délku** – tóny jsou krátké nebo dlouhé
 - barvu** – stejný tón zní jinak na housle, flétnu, klavír
 - sílu** – tóny jsou silné nebo slabé
- hudební abeceda má 7 tónů. c d e f g a h** Jména základních tónů se stále opakují od nejhlubších tónů k nejvyšším nebo nazpátek. Na klávesnici jsou to jména bílých kláves.



- Abychom se ale v tónech vyznali, dělíme je na **oktávy**: subkontra, kontra, velká, malá, jednočárkovaná, dvojitěčárkovaná až pětičárkovaná



- Nejmenší výšková vzdálenost mezi dvěma tóny je **půltón**.
- Dva půltóny za sebou tvoří jeden **celý tón**.

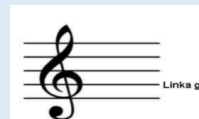
NOTA

- je značka pro tón.
- Noty zapisujeme do **notové osnovy**. **Notová osnova má 5 linek a 4 mezery**. Noty, které se nevejdou do notové osnovy (jsou vysoké nebo hluboké) zapisujeme nad nebo pod notovou osnovu s **pomocnou linkou**.

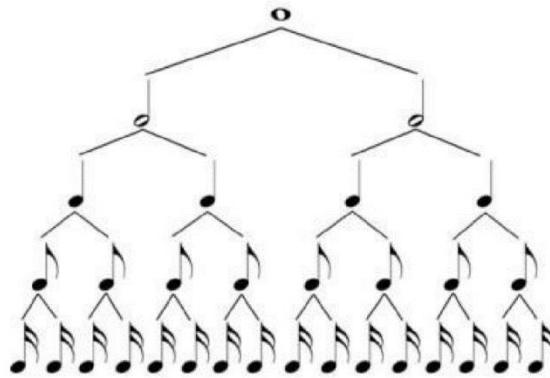
Na začátek notové osnovy píšeme klíč. Podle toho pro jaký nástroj noty píšeme, použijeme klíč houslový, violový, tenorový, nebo basový.

- Podle **délky** rozlišujeme noty na:
 - celé** (počítáme je na 4 doby)
 - půlové** (počítáme je na 2 doby)
 - čtvrt'ové** (počítáme je na 1 dobu)
 - osminové** (počítáme je na 1/2 doby)
 - šestnáctinové** (do jedné doby jsou 4 šestnáctinové).
- Nota se skládá z **hlavičky, nožky a praporec**. Dvě a více not s praporem můžeme spojit **trámecem**. Při psaní

Houslový klíč se jmenuje také **G klíč**. Podle toho, že je ukončen na 2. lince od spodu, kde se píše **nota g**. Každý správný hudebník jej dokáže napsat. Je jedno, z kterého konce.



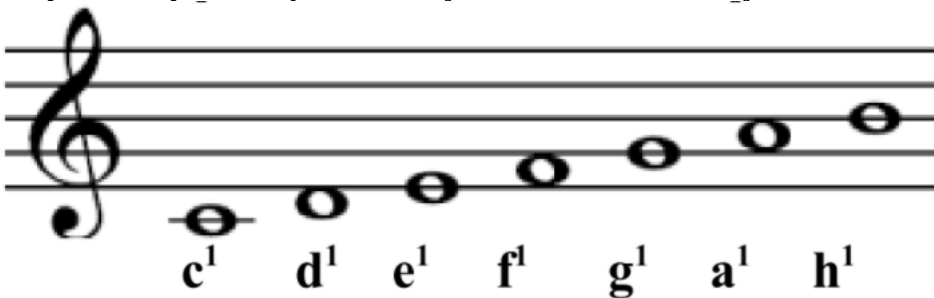
noty s nožkou si dáme pozor, kde je nota zapsaná. Nota na třetí lince (h), může mít nožku nahoru nebo dolů. Od třetí linky výš píšeme nožky od noty vlevo dolů a od třetí linky dolů píšeme nožku vpravo nahoru.



V hudbě jsou důležité nejen tóny, ale ticho. Ticho v hudbě zapisujeme **pomlkami**.

noty						
	celá	půlová	čtvrtová	osminová	šestnástinová	32-tinová
pomlky						

- Za notou nebo pomlkou někdy píšeme tečku. **Tečka za notou** znamená prodloužení tónu o polovinu délky noty, u které je zapsaná. **Půlová nota s tečkou je tedy na 3 doby. Nota čtvrtová s tečkou je na 1,5 doby.**
- **Správně zapsané tóny v G klíči v jednočárkované oktávě jsou:**



- Zazpíváme-li nebo zahrajeme-li tóny libovolně za sebou, zazní melodie. **Melodie je skupina výškově odlišných tónů.** (Samozřejmě tóny můžeme libovolně opakovat)
- Stejně jako dlouhé a krátké slabiky tvoří slova, tak dlouhé a krátké tóny tvoří rytmus. **Rytmus je střídání dlouhých a krátkých tónů.**

- Mimo tónů základní **hudební abecedy** můžeme v hudbě využít také **tóny zvýšené** (ke jménu tónu přidáme **příponu -is**, např. cis, **tóny snížené** (ke jménu tónu přidáme **příponu -es**, např. ces, Má-li zaznít tón s posuvkou později bez posuvky, použijeme **odrážku**.

#	Křížek zvyšuje o půltón
b	Bé snižuje o půltón
q	Odrážka ruší křížek a bé

- Křížků i béček je 7. Stejně jako tónů v hudební abecedě. Pořadí křížků a béček je ale jiné.

Správné **pořadí křížků** je **fis cis gis dis ais eis his**

Správné **pořadí béček** je **hes es as des ges ces fes**

Podle tohoto pořadí křížky zapisujeme i do notové osnovy

- Písně i hudební skladby jsou psány v určité tónině.

Tónina jsou vybrané tóny z dané stupnice. (Např. tónina D dur). Tóninu určíme podle předznamenání. **Předznamenání** je počet křížků nebo béček na začátku skladby. Najdeme je hned za klíčem (houslovým nebo žným). Znamená to, že v celé skladbě budeme hrát všechny vybrané tóny podle předznamenání zvýšeně nebo sniženě. (Vyjimku tvoří tóny, u kterých bude odrážka, protože ta pravidlo předznamenání ruší.)

STUPNICE

- Řadu tónů uspořádaných podle určitých pravidel nazýváme **stupnice**.
- Základní osmitónové stupnice dělíme na mollové a **durové**.
- **Skládají se z celých tónů a půltónů.**
- **Pravidlo durové stupnice:**
Stupnice durová má **dva půltóny**. A to vždy mezi **3. - 4.** tónem a mezi **7. - 8.** tónem.
Stupnice C dur má tedy půltón mezi e-f a h – c.
- Řada tónů (tedy stupnice) může začít od libovolného tónu. Musíme při tom dodržet pravidlo dvou půltónů. K tomu použijeme posuvky (posuvkami rozumíme křížky nebo béčka).
- Stupnice durové dělíme na dvě skupiny:
 1. stupnice s křížky **G dur, D dur, A dur, E dur, H dur, Fis dur, Cis dur**
 2. stupnice s béčky **F dur, B dur, Es dur, As dur, Des dur, Ges dur, Ces dur**

Podle tohoto pořadí lehce určíme, kolik má která stupnice křížků nebo béček.
Např. D dur má 2 křížky; F dur má 1 béčko.
- Stupnice **C dur nemá žádné předznamenání!** Stupnice durové píšeme velkým písmenem.

TAKTY

- Pro přehlednost v zápise hudby dělíme skladbu na stejné díly (**TAKTY**).
- Takty oddělujeme svislou čarou od shora dolů tzv. **taktovou čarou**.
- Počet dob v taktu poznáme podle zápisu na začátku notové osnovy. Dvě čísla nad sebou čteme tak, že **spodní číslo** určuje hodnotu noty, která se bude počítat na jednu dobu. Podle toho rozlišujeme takty na 4 = čtvrt'ové, 2 = půlové nebo 8 = osminové.
Horní číslo určuje počet dob, které budou v jednom taktu.

Takt dvoučtvrt'ový	2	Tříčtvrt'ový	3	Čtyřčtvrt'ový	4
	4		4		4

Hudební pojmy:

repetice je opakování části skladby označené vpředu i na konci **II: :II**
legato je spojení dvou a více not různé výše, označujeme jej obloučkem nad notami
Staccato znamená **krátce** a je zapsáno tečkou nad notou nebo je pod notovým zápisem **stacc.**
Prima volta - u části skladby s repeticí hrajeme takty pod prima voltou **poprvé (první závěr)**
Seconda volta - u části skladby s repeticí hrajeme takty pod seconda voltou **podruhé (druhý závěr)**

Dynamická znaménka označují jak silně nebo slabě má hudba znít

pp (pianissimo) = **velmi slabě**
p (piano) = **slabě**
mf (mezoforte) = **středně silně**
f (forte) = **silně**
ff (fortissimo) = **velmi silně**
crescendo < = **zesilovat**
decrescendo > = **zeslabovat**