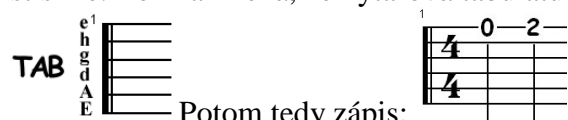


## Jak číst tabulaturu.

Tabulatura je druh zápisu hudby hrané na strunné nástroje. Místo notové osnovy a not představují linky příslušné struny a čísla na nich symbolizují příslušná pole, v nichž se struna stiskne. To znamená, že kytarová tabulatura má šest linek, které příslušejí těmto strunám:



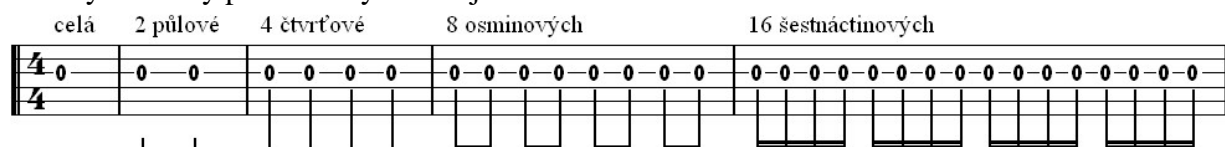
Potom tedy zápis: znamená, že první tón bude zahrán na prázdné struně e<sup>1</sup> (tenké) a druhý se stisknutou strunou e<sup>1</sup> na druhém poli.

Základními jednotkami zapisované skladby jsou noty a pomlky, které se sdružují do taktů, jež jsou vzájemně odděleny víslohou čarou. Rytmicky rozlišujeme zejména takty

čtyřčtvrt'ové (počítají se na 4 doby, např. Jesse James)

a tříčtvrt'ové (počítají se na tři doby, např. Myslím na Colorado).

Už z názvu vyplývá, že jeden 4/4 takt obsahuje čtyři čtvrt'ové noty, zatímco jeden 3/4 takt jen čtvrtky tři. Noty podle délky rozlišujeme takto:



Tvary značek pro pomlky jsou tyto:



Dalšími rytmiickými útvary v tabulatuře jsou trioly. Délka např. osminové trioly je stejná jako

délka dvou osminových not:  $\frac{0-1-2}{3}$ . V tabulaturách se také setkáváme s tečkou za notou, která

ji prodlužuje o polovinu její délky. Dva ekvivaletní zápisy téhož:  $\frac{3}{4}$  a  $\frac{3}{4}$ . Použitá vlnovka vyjadřuje tzv. ligaturu a naznačuje, že druhá nota se pravou rukou nebrnká, pouze se ta předcházející nechává znít o délku následující (přivázané) noty déle.

Další použité značky v tabulaturách:

$\frac{v}{-0-}$  ... brnknutí směrem dolů (downstroke)

$\frac{-0-}{+}$  ... brnknutí směrem nahoru (upstroke)

$\frac{>}{-0-}$  ... důraz

$\frac{2}{-4}$  ... skluz (slide)

$\frac{HO}{0-2}$  ... příklep (hammer on)

$\frac{PO}{2-0}$  ... odtrh (pull of)

$\frac{-8}{-}$  ... vytažení struny, výtah (bend)

$\frac{-1-2-}{-}$  ... ozdoba - tón zahráný rychle před "hlavním" tónem (grace note)

$\frac{|| \cdot ||}{|| \cdot ||}$  ... repetice, opakovací značky

$\frac{1}{1}$  ... primavolta, neboli to, co se hraje při prvním opakování, s dvoujkou to, co se hraje při druhém opak. atd.