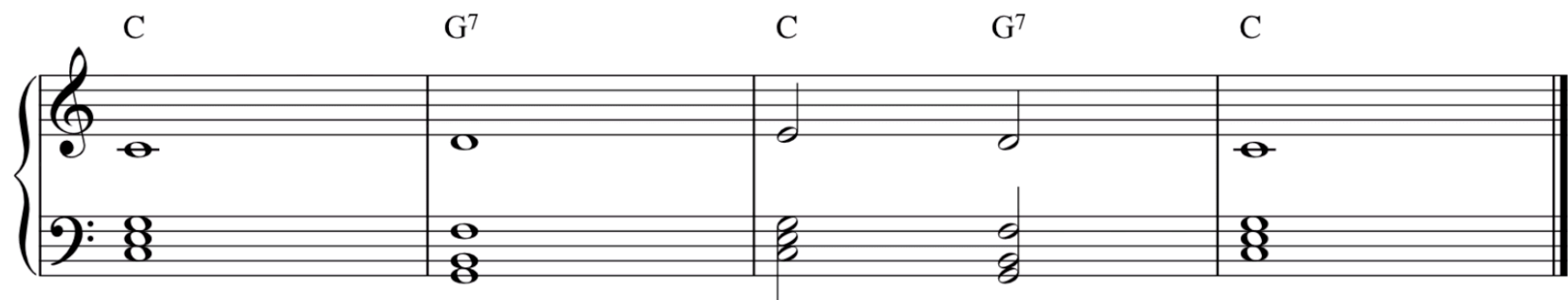


- 和聲外音 (Nonchord tone)
 - 鄰音 (Neighbor tone)
 - 經過音 (Passing tone)
 - 倚音 (Appoggiatura)
- 鄰音 (Neighbor tone)
 - C 和弦 (C E G)
 - D 並不是 C 和弦裡面本來就會有的音
 - 從和弦裡面的音 C 開始，往上一個音到 D，再回到 C
 - 不會覺得不協和
- 紅底處的音就是「鄰音」



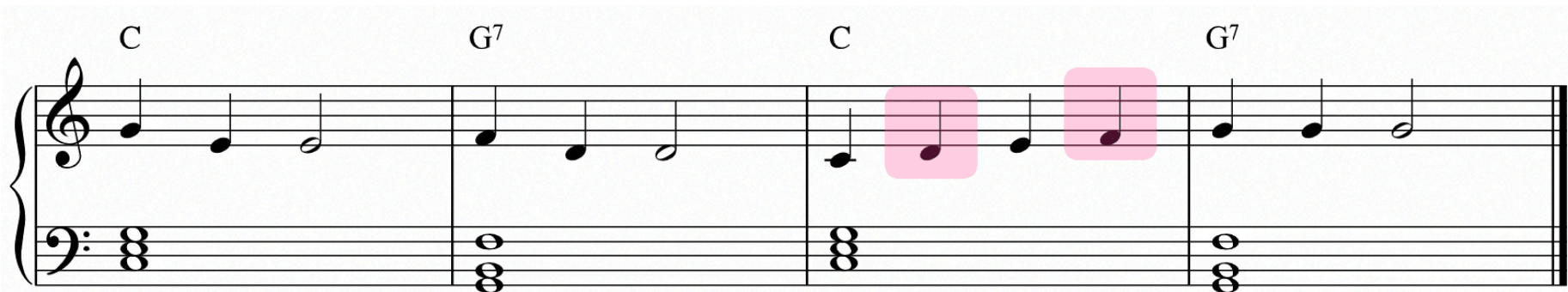
- 很簡單的旋律



- 無腦地加一些鄰音，音變得好多



- 經過音 (Passing tone)
 - 以C 和弦 (C E G B) 旋律為例
 - 從 C 音出發，往上到和聲外音的 D，然後這時候不要折回，而是繼續往同一個方向進行到 E
 - C D E F G A B C
 - 由C到B
 - D F A 為經過音



- 倚音 (Appoggiatura)
 - 目的通常是要強拍上面「故意」製造一個不舒服的感覺（和聲外音），然後在後續的弱拍再解決掉
 - 生日快樂的「生」是一個倚音
 - 生日快樂歌的第一句，G G A G C B（祝 你 生 日 快 樂）
 - A 就是一個倚音
 - 因為它被放在 C 和弦第一拍（強拍）上面，而 C 和弦的音並沒有包含 A
 - A 會跟 C 和弦在第一拍（強拍）的時候衝突，造成緊張感
 - 這個旋律在第二拍接到 G（也就是 C 和弦的音）的時候，才解除緊張感。

祝 你 生~ 日 快 樂

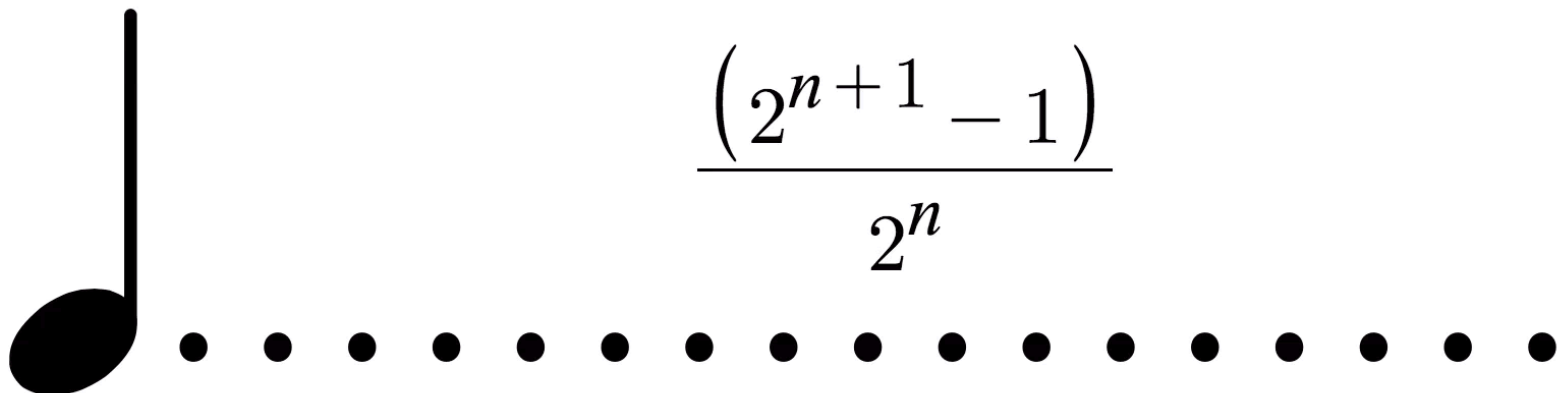
- 五線譜
 - 音符 (note)



十六分音符 八分音符 四分音符 二分音符 全音符

sixteenth note eighth note quarter note half note whole note

- 四分音符最常設為一拍，左短音右長音
 - 不同的音符，只有不同的「相對」長度的意義，並沒有為任何一種音符設定「絕對」的長度
 - 要設定哪種音符當作一拍都可以；可以用之後的拍號 (time signature) ，來設定哪一種音符要被當作一拍
- 附點音符 (Dotted Note)



$$\frac{(2^n + 1 - 1)}{2^n}$$

- 假設有一個四分音符，被當作一拍
 - 一個點的話變成 3/2 倍，也就是 1.5 拍
 - 兩個點的話變成 7/4 倍，也就是 1.75 拍
 - 三個點的話變成 15/8 倍，也就是 1.875 拍
 - 每增加一個點，就是依序增加原音符時值的 1/2、1/4、1/8...



1 1.5 1.75 1.875

- 連音 (tuplet)
 - 最常見的連音，是 3:2 (三連音) 的和 5:4 (五連音) 的這兩種
 - 三連音
 - 若一個四分音符的時間內平均彈三個音
 - 沒有任何一種音符可以直接將四分音符切成三份
 - 寫三個 8 分音符，然後標上數字「3」
 - 間隔 = 2
 - 1/8 * 2 = 1/4
 - 五連音
 - 若一個四分音符的時間內平均彈五個音
 - 沒有任何一種音符可以直接將四分音符切成五份
 - 寫五個 16 分音符，然後標上數字「5」

- 間隔 = 4
- $1/16 * 4 = 1/4$
- 不管是要幾連音，通常都是要用總時值大於且最接近你的目標長度的音符來記譜，並標示數字
- 關於音符瑣碎的事
 -
- 休止符 (rest)
- 五線譜 (five-line staff)