

Strokin' K.e.i.t.h.

Straight 8th Rock

♩ = 122

A

Musical notation for section A, first staff. It features a 4/4 time signature and a key signature of one flat. The melody consists of eighth notes with 'x' marks above them, indicating a specific technique. The staff ends with two repeat signs.

(Crash 2nd x only)

Musical notation for section A, second staff. It continues the melody from the first staff, with a 'o' mark above the final note. The staff ends with a double bar line and repeat dots.

B

Musical notation for section B, first staff. It features a 4/4 time signature and a key signature of one flat. The melody consists of eighth notes with 'x' marks and accents (>) above them. The staff is divided into two parts, labeled 1 and 2, with repeat signs.

A

Musical notation for section A, third staff. It features a 4/4 time signature and a key signature of one flat. The melody consists of eighth notes with 'x' marks above them. The staff ends with two repeat signs.

Musical notation for section A, fourth staff. It continues the melody from the third staff, with a 'o' mark above the final note. The staff ends with a double bar line and repeat dots.

B

Musical notation for section B, second staff. It features a 4/4 time signature and a key signature of one flat. The melody consists of eighth notes with 'x' marks and accents (>) above them. The staff ends with a repeat sign.

Musical notation for section B, third staff. It features a 4/4 time signature and a key signature of one flat. The melody consists of eighth notes with 'x' marks and accents (>) above them. The staff ends with a 'o' mark above the final note.

Musical notation for section B, fourth staff. It features a 4/4 time signature and a key signature of one flat. The melody consists of eighth notes with 'x' marks above them. The staff ends with a double bar line and repeat dots.

C

Ride

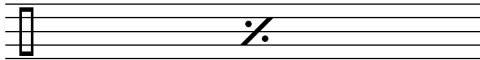
Guitar Solo

Hi Hat

Saxophone Solo

Outro

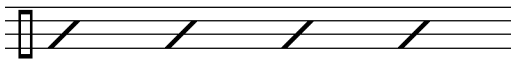
Musikalische Symbole und Bezeichnungen



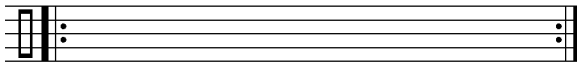
= Der vorige Takt wird wiederholt



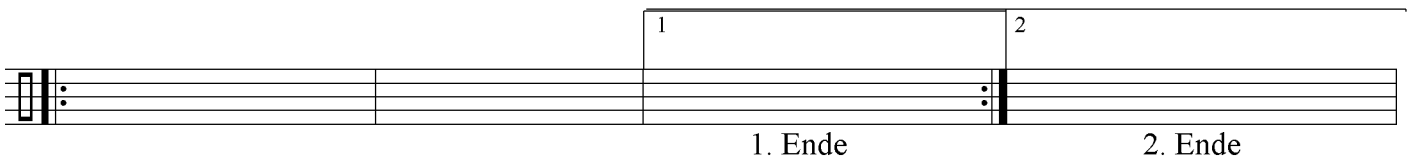
= Die beiden vorangegangenen Takte werden wiederholt



= Wiederholung der vorangegangenen Zählzeit. Ein Slash entspricht hier einer Viertel.



= Wiederholungszeichen. Der Takt wird noch einmal gespielt. Steht eine Zahl vor einem x über dem Takt (z.B. 3x), wird der Takt dementsprechend oft wiederholt.



S = D.S (Dal Segno)

Fine = Ende des Stückes

D.S. al Fine = Vom S - Zeichen bis zum Zeichen *Fine*

D.C. = Da Capo (Vom Anfang des Stückes wiederholen)

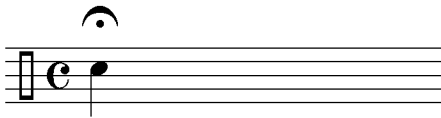
D.C. al Fine = Vom Anfang des Stückes wiederholen und bis zum Zeichen *Fine* spielen

C = Coda (Kopf). Nach *D.S. al Coda* oder *D.C. al Coda* geht man vom 1. zum 2. Kopf

D.S. al Coda = Vom S - Zeichen bis zum ersten Kopf - von dort dann direkt zum zweiten Kopf

D.C. al Coda = Vom Anfang des Stückes zum 1.Kopf - von dort direkt zum 2. Kopf

= Zahl über der Pause = Anzahl der zu pausierendeTakte



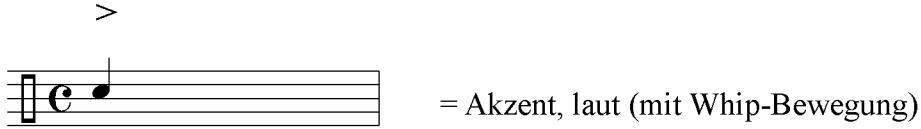
= Fermate. Die Note unter dem Fermate Zeichen wird so lange ausgehalten bis der Bandleader oder Dirigent ein Zeichen zum weiterspielen gibt. Oft spielt der Drummer die Becken oder sogar ein kleines "Solo" auf einer Fermate.

- accel.* = accelerando. schneller werden
rit. = ritardando. verzögernd
rall. = rallentando. langsamer werden
rub. = rubato. Ohne genaue Zeiteinteilung nach eigenem Gefühl spielen
♩ = Tempoangabe. Die Zahl nach der Viertelnote gibt das Tempo (bpm) an.
bpm = Beats Per Minute (Schläge pro Minute)
tacet = Pause. Nicht spielen.

Weitere übliche Begriffe:

- Downbeat = Grundschatag der auf "1" und "3" fällt.
Offbeat = Beat der gegen den Grundschatag (z.B auf "und") fällt.
Backbeat = Grundschatag auf "2" und "4" der also gegen den Downbeat fällt.
Synkope(n), synkopiert = Betonte Offbeats. Hier notiert man auch Viertelnoten auf die Offbeats.
Time = Zeit. Konstantes und gleichmäßiges Tempo der Musik oder d. Grooves.
Timing = Zeitgefühl (gleichmäßig oder schwankend) mit dem man spielt.
Mikrotime = Rhythmische Unterteilung eines Beats, z.B einer Viertelnote in 16tel.
Pulse (Puls) = Regelmäßig wiederkehrende Schläge (z.B. Viertel oder Halbe). Puls ist also der rhythmische Grundschatag eines Songs, zu welchem der Rhythmus in einem direkten Verhältnis steht.
Subdivision = Rhythmische Unterteilung.
Binär = Zweiteilung (Achtel, 16tel etc.)
Ternär = Dreiteilung (triolisch)
Beat = Schlag (z.B. Viertel)
Groove = Sich wiederholende rhythmische Kombination aus Händen u. Füßen.
"es groovt" = gemeint ist: es klingt super

Dynamikbezeichnungen



ppp = so leise wie möglich

pp = pianissimo (sehr leise)

p = piano (leise)

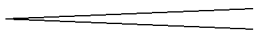
mp = mezzopiano (etwas lauter als piano)

mf = mezzoforte (halblaut, etwas lauter als mezzopiano)

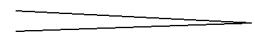
f = forte (laut)

ff = fortissimo (sehr laut)

fff = so laut wie möglich



= crescendo (cresc.) lauter werden



= decrescendo (decrec.) leiser werden