

看动漫

玩游戏

学音乐



音之源丛书

乐理考级教程

三级

林峥、林朝 主编

CD
ROM

上海音乐学院社会艺术水平考级委员会推荐

SMPPH
上海音乐出版社

SLAU
上海文艺音像电子出版社

游戏
一张

看动漫

玩游戏

学音乐

音之源丛书

三级

乐理考级教程

林峥、林朝 主编

上海音乐学院社会艺术水平考级委员会推荐

 SMPPH
上海音乐出版社

 SLAU
上海文艺音像电子出版社

写在前面的话

音乐理论基础知识与视唱练耳不易学习的问题，长期困扰着广大青少年朋友、业余音乐艺术爱好者，乃至一些专业艺术院校的学生。造成乐理与视唱练耳学习难的局面，主要是有几个方面的原因：一是乐理知识理论性强，需要对每一个知识点逐一进行理解与消化，还要记熟各式各样的音乐术语，感觉枯燥乏味，学不进去；二是做乐理题犹如做数学题，要理解并计算音符的时值、音程的度数与转换、和弦的转位，以及调式调性等等，这些过程复杂繁琐，难免会有感觉棘手的时候；三是熟悉五线谱需要漫长的过程。熟练的视谱能力需要长期培养，初识五线谱往往要对着五条线一一细数才能最终确定音符的音高。特别是学习声乐和民乐的学生，读起谱来更是觉得寸步难行；四是视唱练耳需要配合发声技巧，掌握好音准不容易，需要有他人帮助鉴别或示范；五是师资力量缺乏，学生与家长不够重视等。以上这些都是造成乐理与视唱练耳学习难的主要因素。

“音之源”乐理知识动漫游戏学习软件，是最新推出的一套用动漫游戏的形式简单便捷地学习音乐理论知识与视唱练耳的教材。该游戏软件旨在通过生动形象、趣味横生的动漫游戏，培养起大家的学习兴趣，最终扫除青少年学习者尤其是中小学生学习乐理与视唱练耳的诸多障碍，使乐理知识和视唱练耳的学习在寓教于乐中得到迅速提高。

“音之源”乐理知识动漫游戏学习软件，是编者多年探究、摸索开发出来的创新成果，已经获得由国家版权局认证的软件著作权。整套教材包含了动画解说、乐理游戏、视唱练耳、模拟试卷、理论知识教材等内容，完全可以成为乐理知识与视唱练耳教学的得力助手。

人民生活水平的不断提高促进了群众合唱、独唱比赛，少年儿童钢琴、声乐、器乐赛，青歌赛、星光大道、声乐、戏曲表演赛等活动，全民学音乐的氛围日趋浓厚。虽然人们对音乐的热爱程度节节攀升，但很少有人认识到乐理与视唱练耳学习的重要性，也不知道该到哪儿去参加相关的培训。有了“音之源”乐理知识动漫游戏软件，相信学习乐理知识难的问题

将迎刃而解。同时，为了方便不同地区、不同人群参加相关的乐理知识测试，我们还开发了网上考试系统：乐之韵艺术网www.yzyysw.com。考试系统中包含数以千计的乐理、练耳试题，考生可以上网参加在线的乐理、练耳考试。另外，我们还特设了网上模拟考试窗口，考生可以随时上网进行模拟考试，及时了解自己的学习水平。

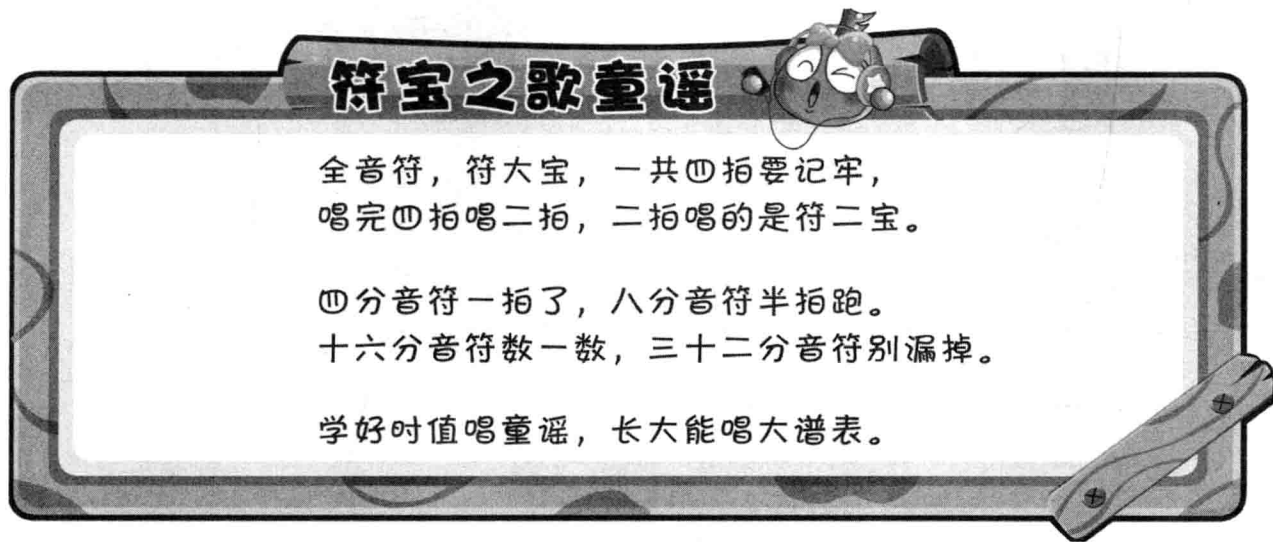
青少年儿童业余音乐艺术考级工作已经开展十几年了，我们不难发现，在百万琴童大军阵营里，吹拉弹唱技能考过八级、九级乃至十级的考生一批又一批，但他们当中掌握了乐理和视唱练耳能力并运用到实践技能中，最终真正做到理解并表现音乐的考生却寥寥无几。我们期待，随着“音之源”乐理知识动漫游戏学习软件的普及，全国乐理与视唱练耳的学习必将掀起一个新热潮！

在创作这套教材的过程中，得到了许多同行及专业人士的大力支持，在此谨向王秀玲、吴晓琴、郑婷婷、陈慧老师等表示衷心的感谢！同时感谢林涛、李志辉、齐涛、范晨莹等同仁为本教材的打谱、校稿所付出的努力！还要感谢在教材试行过程中试点教学单位的各位老师！

创新项目一定存在不足之处，望各位专家老师给予宝贵意见。

编 者

林朝词
林峰曲



符宝之歌



1 = C $\frac{2}{4}$

♩ = 108 热烈地

林 朝 词
林 峥 曲

5 3 0 | 5 3 0 | 2 3 4 3 4 | 4 0 | 4 2 0 | 4 2 0 |
1. 符 宝 符 宝 五 线 谱 上 跳, 能 上 能 下
2. 符 宝 符 宝 真 呀 真 奇 妙, 能 高 能 低

3 4 5 6 5 | 5 0 | 5 3 0 | 5 3 0 | 6 3 2 1 2 | 2 0 7 1 |
自 在 乐 逍 遥, 符 宝 符 宝 兄 弟 姐 妹 多, 我 们
谱 上 能 移 调, 符 宝, 符 宝 歌 中 显 身 手, 聆 听

2 2 2 6 | 5 2 | 1 7 | 1 - | 1 - | 1 7 7 6 | 6 5 | 4 3 |
大 家 一 起 来 介 绍。 音 符 符 宝 有 不
千 变 万 化 声 缭 绕。

6 - | 6 - | 7 6 6 5 | 5 4 | 3 4 | 5 - | 5. | 3 4 |
少, 长 短 节 奏 要 记 牢, 唻 唻

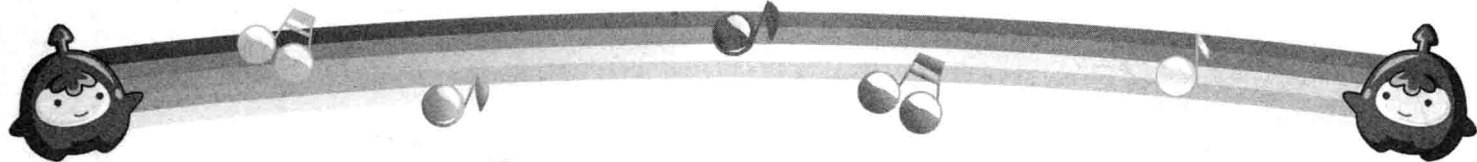
5 1 1 7 | 7 6 6 5 | 6 3 2 1 2 | 2 | 7 1 | 2 2 2 6 | 5 2 | 1 7 |
唻 唻 唻 唻 唻 唻 唻 唻 符 宝 手 拉 手, 共 建 和 谐 家 园 多 美

1. 1 - | 1 - :|| 1 - | 1. | 3 4 | 5 1 1 7 | 7 6 6 5 |
好。(第一段唱完之后朗读童谣) 唻 唻 唻 唻 唻 唻 唻 唻

6 3 2 1 2 | 2 | 7 1 | 2 2 2 6 | 5 2 | 1 7 | 1 - | 1 - ||
符 宝 手 拉 手, 共 建 和 谐 家 园 多 美 好。

目 录

第一课 单拍基本节奏型.....	(1)
第二课 双拍基本节奏型.....	(3)
第三课 音值组合 (一)	(6)
第四课 节奏练习	(10)
第五课 G 大调	(12)
第六课 e 小调	(16)
第七课 综合练习.....	(18)
第八课 音程度数与音数.....	(21)
第九课 二度、三度.....	(25)
第十课 一度、八度.....	(30)
第十一课 F 大调	(33)
第十二课 d 小调	(36)
第十三课 调式调性练习.....	(38)
第十四课 四度、五度.....	(40)
第十五课 六度、七度.....	(44)
第十六课 协和音程与不协和音程.....	(48)
补充练习.....	(50)
补充练习答案.....	(53)



第一课 单拍基本节奏型

【符宝大讲堂】



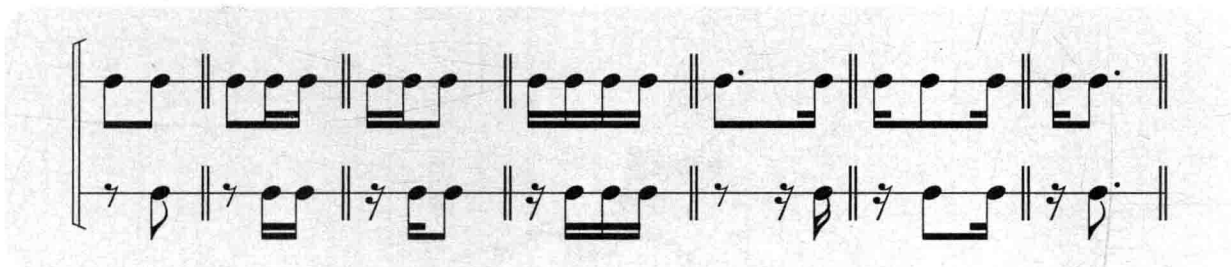
一、节奏与节奏型

将长短相同或不同的音，按一定规律组合在一起称为“**节奏**”。节奏是音乐的“**骨骼**”，是构成乐曲的**基本要素**之一。节奏是在节拍中展现的，节奏不可以离开节拍而存在。

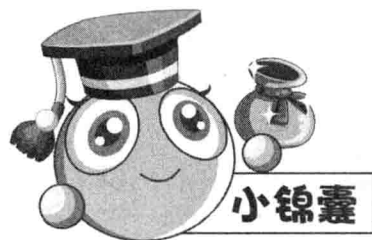
在音乐作品中，具有典型意义和代表性的节奏，称为“**节奏型**”。基本节奏型主要有**单拍**与**双拍**两种类型，这节课我们主要介绍单拍节奏型。

二、单拍节奏型

单拍节奏，是指在一个单位拍内完成的节奏。它是节奏语言结构中最小的节奏单位，如同语言结构中的基础“**单词**”。这里以四分音符为一拍的单拍节奏型为例，主要用于 $\frac{2}{4}$ 、 $\frac{4}{4}$ 、 $\frac{3}{4}$ 等拍中。常用的有以下几种单拍节奏型：



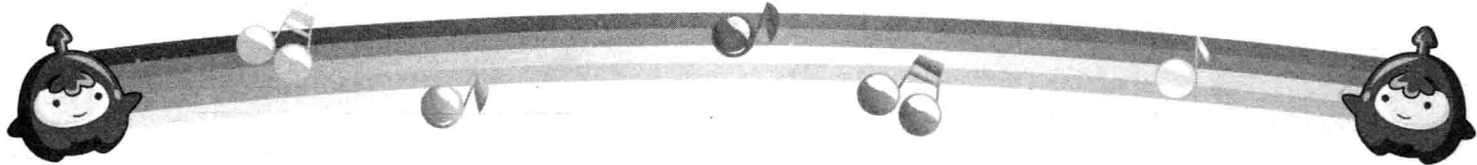
第二行的节奏型是由第一行对应的节奏型中，休止第一个音变化而来的。



【符宝小锦囊】——之锦囊妙句

音乐作品的节奏型，指的是具有代表性的节奏，一般根据停顿（休止或者较长的音）和重复的音型进行划分；声乐作品主要根据歌词的词汇划分。

乐曲中无论多复杂的节奏，都是由最小单位的基本节奏型



构成的。熟练掌握这些基本节奏，就可以按照拍子的特点任意组合，从而产生出千变万化的各种节奏句型。

八分音符两个连，
符十六四个把手牵。
 组合形式花样多，
 休止能把节奏变。



【符宝练功房】

1. 将下列各组节奏型，与其相应的时值总和连线。





第二课 双拍基本节奏型

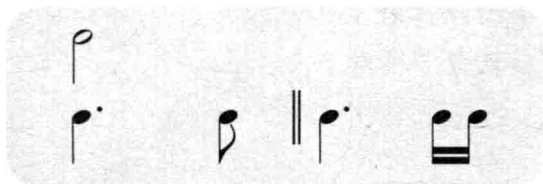


【符宝大讲堂】

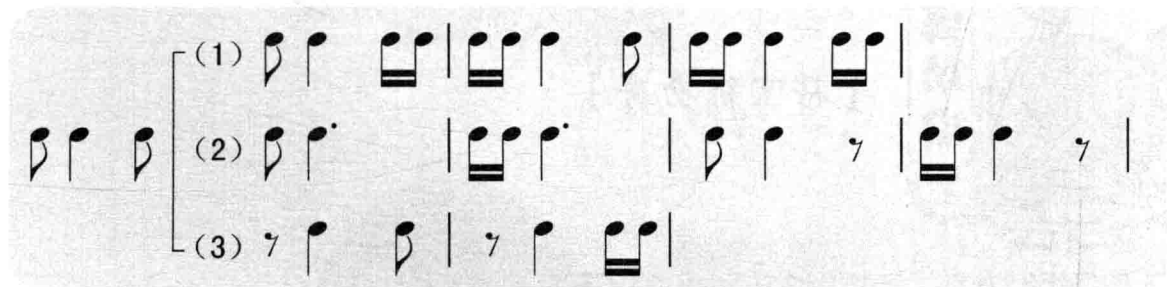
一、双拍节奏型

双拍节奏，是指在两个单位拍内完成的节奏。它是节奏语言结构中的“词组”。以四分音符为一拍构成的双拍节奏型主要用于 $\frac{2}{4}$ 、 $\frac{4}{4}$ 、 $\frac{3}{4}$ 、 $\frac{2}{2}$ 、 $\frac{3}{2}$ 等拍中。双拍节奏型的基本构成主要有附点节奏和切分节奏两种类型：

1. 附点节奏：



2. 切分节奏：

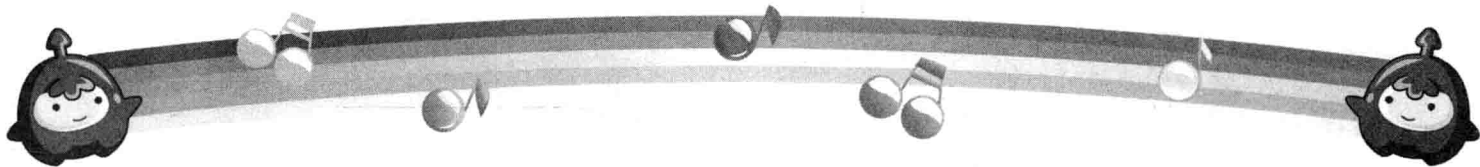


二、节奏型的扩大与缩小

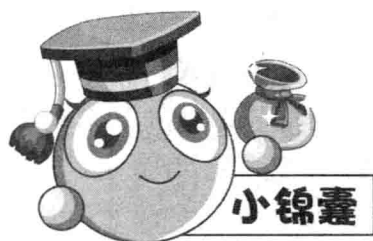
节奏型的扩大与缩小是以单个音符时值的扩大与缩小为基础的。



因此，将节奏型扩大或者缩小后各音符的时值比例保持不变，而每个音符都扩大或缩小同样的倍数，总时值也随之扩大或缩小相应倍数。如，单拍节奏型中的节奏扩大一倍后，形成双拍节奏型；双拍节奏型可以再扩大，形成更“大”的节奏型。反之，节奏型的缩小也是一样。



	$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$		$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$	
	$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$		$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$	
	$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$		$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$	
	$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$		$\xrightarrow{\text{扩大一倍}}$ $\xleftarrow{\text{缩小一倍}}$	



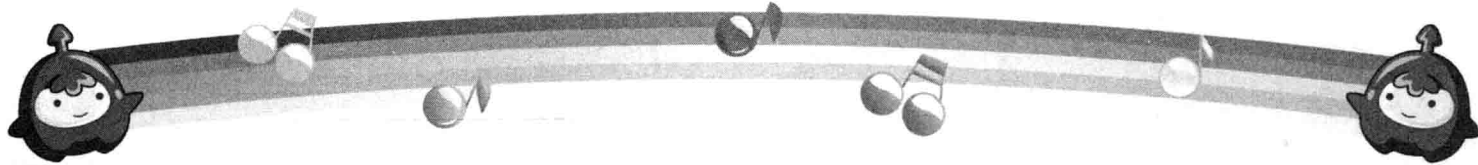
【符宝小锦囊】——之锦囊妙句

二分音符是两拍，
附点切分看明白，
大小附点算时值，
前后切分节奏踩。



【符宝练功房】

1. 将下列各组节奏型，与其相应的时值总和连线。



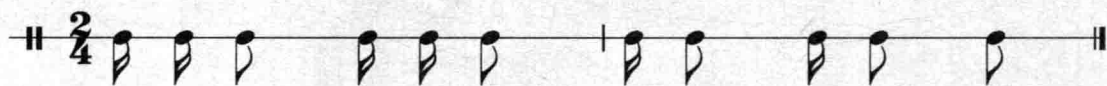
第三课 音值组合（一）



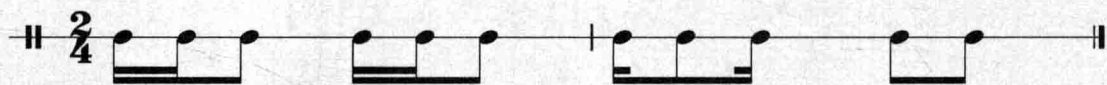
【符宝大讲堂】

一、音值组合法

为了使节奏的组合符合节拍的特点，将长短不等的音按照一定的规律组合在一起的方法，叫音值组合法。音值组合的目的还在于读谱的方便，按照节拍的强弱规律，将音符进行合理地、有规律地组合。例如：



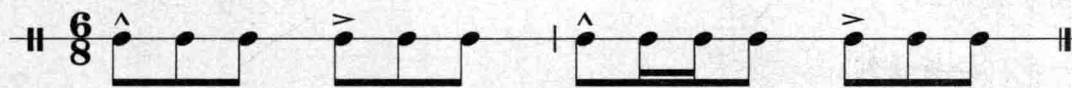
如果乐曲节奏按照上例的方式书写，就很难立刻认出其节奏特点，但是经过科学地音值组合以后，辨认就显得容易多了：



音值组合的正确与否，直接关系到节拍的划分是否正确。例如：



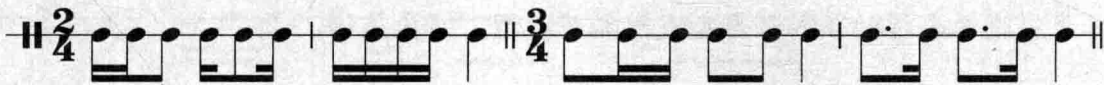
上例是 $\frac{6}{8}$ 拍，但却错误地以四分音符为一拍，按“强弱弱”的节拍关系组合成 $\frac{3}{4}$ 拍了。正确的划分是以八分音符为一拍，按照 $\frac{6}{8}$ 拍“强弱弱、次强弱弱”的节拍规律进行组合：



正确组合：强 弱 弱 次强 弱 弱 强 弱 弱 次强 弱 弱

二、音值组合法的基本规则

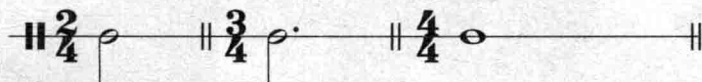
1. 以单位拍为基本单位，每个单位拍要分开。有符尾的音符，要按单位拍相连成音群；根据拍号，每小节有几个单位拍就划分为几个音群。



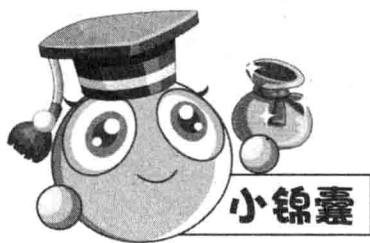
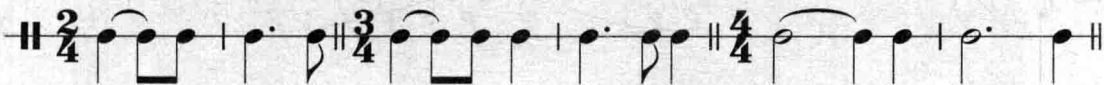
2. 在节奏划分不复杂的情况下，整个小节也可以不分单位拍而用同一符尾相连。



3. 一个音符时值等于全小节时值时，根据拍号用一个音符即可。



4. 附点音符为了清晰起见，可不按单位拍分开。



【符宝小锦囊】——之锦囊妙解

- $\frac{2}{4}$ 、 $\frac{3}{4}$ 、 $\frac{4}{4}$ 拍的时值划分。

$\frac{2}{4}$ 、 $\frac{3}{4}$ 、 $\frac{4}{4}$ 拍，是以四分音符为单位拍的。在组合时，可以按照单位拍的时长，将拍内的节奏用共同的符尾连接起来，这样节拍特点简明，便于读谱，但要以连接后的节奏不改变连接以前的节奏为原则。



一般方法分三步。

第一步：分析谱例；



第二步：按单位拍的时长划分节奏；



第三步：选择合适的单拍节奏型或双拍节奏型，写出乐谱。



练功房

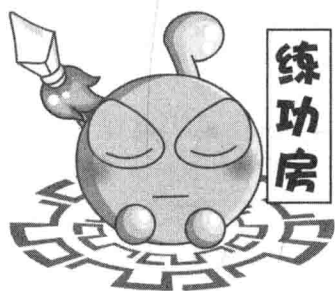
【符宝练功房】

1. 将下列音符以拍为单位进行组合。





第四课 节奏练习



【符宝练功房】

1. 在括号内填入一个音符，使得等号左右两边的时值相等。

$$\text{♪} + \text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + \text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + \text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + \text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + \text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + () + \text{♪} = \text{♪}$$

$$() + \text{♪} + \text{♪} = \text{♪}$$

$$\text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + \text{♪} + \text{♪} + () = \text{♪}$$

$$\text{♪} + \text{♪} + () = \text{♪}$$

2. 将下列各组节奏型，与其相应的时值总和连线。
