

鼓

的學習過程

立誼音樂叢書

作者 / 丘曉俊





立誼音樂叢書

立誼出版社印行

發行人：倪定國

局版台業字第0485號

台中市練武路415巷21號

電話：(04)2112037

郵撥：0026091-1

倪定國帳戶

76年5月出版

定價：200元



封面／石綠設計(02)7015404

鼓

的學習過程

立誼音樂叢書

作者 / 丘曉俊





立誼音樂叢書



立誼出版社印行	台中市練武路415巷12號
	電話：2112037號
發行人：倪定國	郵撥：0026091-1
	倪定國帳戶
局版台業字第0485號	76年5月出版

特價 C200元

目 錄

序	1
各部名稱及音符	2
握棒方式	2
打擊動作	3
打擊高度	5
附點及連結線	5
原始打擊點	6
打擊的順序	8
切分音	9
鼓譜記號	11
基礎練習	12
重音練習	34
大鼓練習	62
切分音練習	77
基礎打點	96
第一類 輪鼓 (ROLL RUDIMENTS)	97
第二類 重複打點 (DIDDLE RUDIMENTS)	99
第三類 裝飾音打點 (FLAM RUDIMENTS)	100
第四類 拖曳打點 (DRAG RUDIMENTS)	102
四肢配合練習	104
曲子結構	107
CLEAR TRAFFIC	109
節奏	110
節奏型態	114
華爾滋	115
搖滾	116
GOSPEL ROCK	137

拉丁	141
爵士	155
輪鼓	164
2 / 4 五點輪鼓	164
2 / 4 七點輪鼓	168
2 / 4 九點輪鼓	169
2 / 4 五、九、十三、十七點輪鼓	170
6 / 8 拍子輪鼓	186
6 / 8 拍子五、七、十一、十三點輪鼓 + 裝飾音	187
3 / 4 輪鼓	195
4 / 4 輪鼓 + 裝飾音	196
控制鼓棒	201
鈸的動作	219
過門	224
輔助觀念	229
複合拍子	231



Les
DeMerle

Joe
Franco

序

在鼓的學習歷程裡，耐心、毅力是首要條件，特別是剛開始的基礎課程，唯有耐心和毅力才能打開這扇門，在輕鬆自如的後面一定包含很多辛勤耕耘，有些看似簡單的動作是需要花一、二年的練習才能稍具型式，方法正確就能縮短時間，肌肉運用正確才能定下有效的手型，如果方法錯誤，可能要再花兩三年來修正，這是誰都付不起的青春代價。

鼓並無艱深難懂的課程，難在四肢要面對難以數計的變化，這些變化的根源在基本練習、基礎觀念上，如果在“基礎”上出現空白，那就等於面對難以數計的難題，這就是為什麼一開始就學習節奏型態者會覺得難以突破的道理。

儘管去聽複雜的變化，去看艱深的技巧表演，但不要忘了從最簡單、最容易的地方下手去做，因為簡單、容易的東西可以建立自信，何況不論難易，只要能做到輕鬆順手，你的成就已是非凡，然後想一想，在簡單到不能再簡單的東西裡是否可以加入一些變化？那怕只是一點點，那一點點屬於你自己的構思就足以推動整個能力的增長。

給自己一個較好的學習環境能幫助學習的情趣，認識一些鼓手，去聽、去看、去問，最重要的是去參與、及早坐在鼓上演奏，這些是書上學不到的，唱片、錄影帶、雜誌都是學習的材料，特別推薦美國“MODERN DRUMMER”雜誌，國內已有少數鼓手訂閱，內容有人物介紹、器材及教學觀念、教材指導等是相當實用的雜誌，另外世界打擊學會的會員也可獲贈“PERCUSSIVE NOTES”，它是有關“打擊”的訊息，屬非賣品，要加入會員才可。

鼓的變化太多，一本書絕難一應俱全，應多參考其他書籍，兩年前自美返國後即有意將整個學習過程有系統地介紹給各位，但範圍實在太廣泛，限於篇幅難免疏漏，盼先進高明不吝指教。

丘曉俊

1987.4

電話：(07) 2011199

地址：高雄市六合一路55巷36號5F

各部名稱及音符

- | | | | |
|----------|------------|---|-------|
| 1. 大 鼓： | BASS DRUM | = | B . D |
| 2. 小 鼓： | SNARE DRUM | = | S . D |
| 3. 高架鼓： | TOM — TOM | = | T . T |
| 4. 落地鼓： | FLOOR TOM | = | F . T |
| 5. 鈸： | CYMBAL | = | CYM |
| 6. 腳踏鈸： | HIGH — HAT | = | H . H |
| 7. 牛 鈴： | COW BELL | = | C . W |
| 8. 鼓 棒： | DRUM STICK | | |
| 9. 踏 板： | PEDAL | | |
| 10. 鼓 皮： | DRUM HEAD | | |

- | | | | |
|--|---------------------------|--|-------------|
| 1. “  ” | 全 音 符 四 拍 | 1. “  ” | 全 休 止 符 |
| 2. “  ” | 二 分 音 符 二 拍 | 2. “  ” | 二 分 休 止 符 |
| 3. “  ” | 四 分 音 符 一 拍 | 3. “  ” | 四 分 休 止 符 |
| 4. “  ” | 八 分 音 符 $\frac{1}{2}$ 拍 | 4. “  ” | 八 分 休 止 符 |
| 5. “  ” | 十 六 分 音 符 $\frac{1}{4}$ 拍 | 5. “  ” | 十 六 分 休 止 符 |
| 6. “  ” | 卅 二 分 音 符 $\frac{1}{8}$ 拍 | 6. “  ” | 卅 二 分 休 止 符 |

握棒方式

1. 對稱式：MATCHED GRIP

手背向上、手掌平伸、四指輕扣鼓棒，拇指則貼於鼓棒側面，拇指指甲向左方，左右雙手握法相同。

2. 傳統式：TRADITIONAL GRIP

左手拇指與食指根部夾住鼓棒，拇指貼住食指，鼓棒由中指及無名指之間穿出，右手握法同對稱式。

打擊動作

打擊動作與肌肉有密切關係，對稱式用到12條肌肉，傳統式用到4條肌肉來打擊，學習之初若運用正確的肌肉方法打擊，可以定下有效的“手型”若使用錯誤的肌肉方式而養成壞習慣，非但更改不易，往後必要的動作或快動作都很難做出來，特別是愈高級的動作對肌肉的運作要求標準愈高，才能做到精密、確實又快速的動作，初始的練習必須慎重專心，而時刻要提醒自己的則是“我是否隨時放鬆肌肉打擊？”，因為繃緊肌肉是最大的障礙，會使動作無法順暢耐久。

要點如下：

A、對稱式：

1. 手臂不動，用手腕打擊。
2. 放鬆肌肉，自然愉快。
3. 不論高低、輕重、快慢，不能影響腕部的自然順暢動作。
4. 後面三指扣穩鼓棒，使鼓棒在掌心的活動空間愈小愈好，讓手與鼓棒成為一體。
5. 拇指與食指分別在鼓棒兩側夾住鼓棒控制方向。
6. 拇指在第一關節處著力，而非指尖。
7. 下擊時以手掌為整體性的打擊，若以局部的某些手指打擊則容易受反彈力分化更加不易控制鼓棒，整體一致性的打擊可以消化反彈力於無形，腕部的動作自然可以維持順暢。
8. 任何打擊的發動點均起始於距鼓面約一寸左右的高度上，每一個打擊動作完成之後都必須回到該點。
9. 由發動到打擊完成，中間的過程要快速有力才能獲得瞬間爆發力。
10. 棒尖點到就跑，手腕的動作要快過於棒尖，才能讓力量一波波由手腕傳至棒尖。
11. 鼓棒超過水平以上的高度並非由手刻意予以提高的，而是由上下擺動的離心力帶高的。
12. 手臂儘可能與鼓棒成直線以便有更多肌肉控制鼓棒。

B、傳統式：

1. 左手臂與手掌至少維持直線，手掌不可過度內彎。
2. 利用手腕翻轉的力量打擊。
3. 拇指維持貼住食指。
4. 重心放在拇、食指夾住鼓棒處。
5. 其餘大致同對稱式。

C、DOWN、TAP、FULL、UP 打擊方式：

這個方式在 1900 年提出，個人對其打擊方式並不完全贊同，特別是 FULL 及 UP 兩個動作的分析，因為個人覺得在動作進行之中不該有如此的分析解釋，但 DOWN 及 TAP 我承認它有相當多的好處，尤其在放鬆、肌肉控制及速度上是有幫助的，無論如何，這只是個人的感覺，四種方法介紹如下：

1. DOWN STROKE：鼓棒的起動點在耳際的高度，以此向下打擊之後，停在距鼓面一吋高度上。
2. TAP：鼓棒起動點在距鼓面一吋高度上輕輕向下打擊之後，回到距鼓面一吋的高度上。
3. FULL STROKE：起動點在耳際，打擊之後回到耳際的高度上。
4. UP STROKE：以一吋左右的高度向下打擊之後，拉高到耳際的高度上。

以上 DOWN、TAP、FULL、UP 的打擊方式其說法顯然有漏洞，特別是以這樣的打法打出來的輪鼓根本無法細緻均勻，而輪鼓之中雖亦可加入輕重音，但一般說來輪鼓的要求就是要細緻或是均勻。

要測驗雙手肌肉是否均衡順暢，肌肉是否定型，可以雙手握鼓棒，手掌拉高到肩膀高度，然後做輕微的打擊動作，逐漸將掌心向外轉，同時一直維持輕微打擊動作，外轉時以微小的角度慢慢向外轉直到手背向著耳朵的角度，其中若有任何角度不順暢或勉強，那麼還需要加油。

打擊高度

揮棒的高度可以決定聲響的大小，學習在不同的高度之間做輕重音的轉換可以使控制鼓棒的手更具技巧、更純熟，一般有五種高度：

1. 一吋：由距鼓面一吋距離的發動點直接向下打擊後再回發動點，距離短、用力輕巧，通常叫TAP。
2. 三吋：由發動點揮高三吋，落向鼓面再回發動點。
3. 六吋：發動點 → 六吋高度 → 鼓面 → 發動點。
4. 九吋：發動點 → 九吋高度 → 鼓面 → 發動點。
5. 十吋以上：這個高度通常要加上手臂的動作配合。

雖然有指定的三吋、六吋、九吋、十吋高度，但當鼓棒經過這些高度的頂點時均是以極短暫的時間經過，絕無停留之後再向下打擊的現象。

附點及連結線

1. 附點“.”：

附點是該點前面那個音符的時值的一半，但附點的時值要併入前面音符時值一起計算，如：

<A>  = 兩拍，而  = 2 + 1 = 三拍

  = 一拍，而  = 1 + $\frac{1}{2}$ = 一拍半

<C>  = 半拍，而  = $\frac{1}{2}$ + $\frac{1}{4}$ = $\frac{3}{4}$ 拍

2. 連結線“^”或“∪”：

a、當成延長記號用：

這是常見的用法，如：“”即表示第三個打點不必打擊，而視其為第

二打點的延長音，造成第二打點為一拍的時值。

b、當成連結線用：

這個情況只在“輪鼓”中出現，如“ ”這表示連結線後端的打點與前面的輪鼓點緊密地連接在一起，這個後面的點必須打擊出來，用以表明輪鼓的結束，“輪鼓”容後再述。

原始打擊點

這是我們假設在一拍之內可能出現的打點變化，由這些假設，也是最常被使用的變化加以組合就能產生天文數字的變化，往後任何組合或變化都根據這些原始點分化而來，因此首先必須確立對它們的認知，而鼓手最重要的課題也在如何確定兩個打擊點之間的空間的正確觀念。

首先，假設在一拍之內有“ ”四個十六分音符的打擊點，那麼可能產生的變化是 $4 \times 3 \times 2 = 24$ 種，其中扣除實際相同的情況，剩下 15 種變化，另外加上

以“ ”三連音出現的情況有 7 種，總計是“ 22 ”種變化，分析如下：

1. “ ” 打擊點是 1、2、3、4，共有四個打擊點。
2. “ ” 打擊點是 1、3、4（注意第一打擊點是半拍）。
3. “ ” 打擊點是 1、2、3。
4. “ ” 打擊點是 1、2、4。
5. “ ” 打擊點是 2、3、4（以上是三個打點群）。
6. “ ” 打擊點是 1、3。
7. “ ” 打擊點是 1、2，它與 “ ” 是相同的打點。
8. “ ” 打擊點是 3、4。

9. “  ” 打擊點是 2、3 它與 “  ” 是相同的打點。

10. “  ” 打擊點是 1、4 它與 “  ” 是相同的打點。

11. “  ” 打擊點是 2、4（以上是二個打點群）。

12. “  ” 打擊點是 1。

13. “  ” 打擊點是 3。

14. “  ” 打擊點是 2。

15. “  ” 打擊點是 4（以上是一個打點群）。

16. “  ” 打擊點是 1、2、3（以下是三連音打點群）。

17. “  ” 打擊點是 1、3。

18. “  ” 打擊點是 1、2。

19. “  ” 打擊點是 2、3。

20. “  ” 打擊點是 1。

21. “  ” 打擊點是 2。

22. “  ” 打擊點是 3。

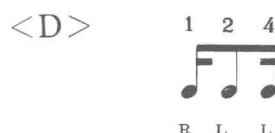
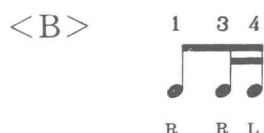
另外尚有五連音、七連音、九連音、十連音等人工音符，暫時不談。如果以原始點 “  ” 再予以化分前半拍又可變為 “  ”，後半拍也可變為 “  ”，那麼前半拍又有 22 種變化，後半拍也有 22 種變化，例如：“  ” 或

“  ”，如此一來變化愈多，但超過六十四分音符以上的打點由於實在太快了幾乎不被採用。事實上單就上述的變化就足夠忙上一陣子了，所有的原始點都必須熟記，確定是如何落點，它們會出現在脚下、手上，無處不在，隨時要迎接它們的來臨。

打擊的順序

1. 自然打擊順序：NATURAL STICKING

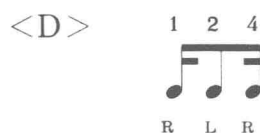
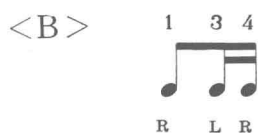
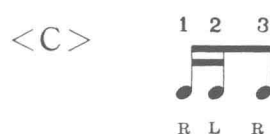
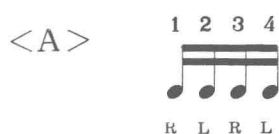
自然打擊順序是將一拍假設為四個十六分音符的打點“”，而前半拍及後半拍的起點固定用右手打擊，其餘則由左手打擊，R = 右手，L = 左手。



由以上知道 1 及 3 固定右手，2 與 4 則左手打擊。

2. 交替打擊順序：ALTERNATING STICKING

交替打擊順序是只要前面一個打點用右手，那麼後面一點則一定要用另一隻手（左手）來打擊。



這個交替打擊順序的方式是初學者在練習時務必學會的方式，原因是交替打法能使左右手均衡發展，雙手各自具有獨立性，同時較高級的動作也勢必依賴雙手平衡的能力，特別是慣用右手的打者更要學習左手的能力，如果你不是凡是右手會做的動作左手都會做，那麼行家一眼就看穿你有很多高級動作做不出來，甚至你兩手打出來的鼓點會一手輕一手重，這是耳朵就能分辨的，尤其到了輪鼓表現時，不均衡的雙手差

異表現的輪鼓勢必大打折扣，或者明明由左手打擊會格外方便的情況下，你却因為左手缺乏能力而弄得手忙腳亂，但請特別注意：這只適用於在練習時採用交替打法，如果真正在鼓上做移動時很可能為適應當時情況需要而任意採用打擊順序，否則硬將交替打擊順序搬到鼓上去移動反會造成諸多不便。另外交替方式也不只限於右手做開頭，而是左右都要能領頭，如：



① R L R L R L R L

② L R L R L R L R

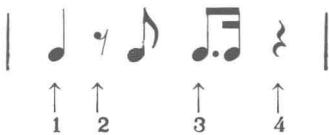
切分音： SYNCOPATION

切分音係指不在正常拍子上出現而以提前或落後的情況出現的音符，它造成與正常音符產生矛盾、對立的現象，簡單的說就是那些使你呼吸不正常的音符，這種效果使音樂更加生動有趣。鼓手最怕的就是從頭到尾一成不變的律動，因此切分音特別具有色彩，引起你的注意，更不用說因為切分音所造成的詭異空間是多麼地具有挑戰性，如果一首曲子你算不出它的正常拍子，只要往切分音想就八九不離十。常見的切分音型態是“ ♪ ♪ ”，若將其時值縮小一倍就成“ ♪♪ ”的模式，這種將它視為整體的方式能增加閱譜速度，減少計算每個音符時值的時間，另外附帶的“ ♪♪ ”也能視為“ ♪♪ ”的模式增快閱譜速度，要表現切分音的效果必須正確計算落點與落點之間的空間，注意雙手順序的流暢性及熟練各種切分音變化。

<A>



這是正常拍子。



這是切分音。

很明顯的第二拍落後半拍才出現，而第四拍根本沒有音符出現，反而第三拍後面提前出現原來該在第四拍出現的打點，這一來造成許多難以捉摸的空間，它就是切分音，通常附點和延長線的作用會製造很多切分音，如：



延長線後端的打點（有黑點記號的音符）是不打擊的，如此一來造成許多不規則的空間。



相同情況因為附點作用也形成不規則的空間。



此例中附點作用使你更摸不到正常律動。

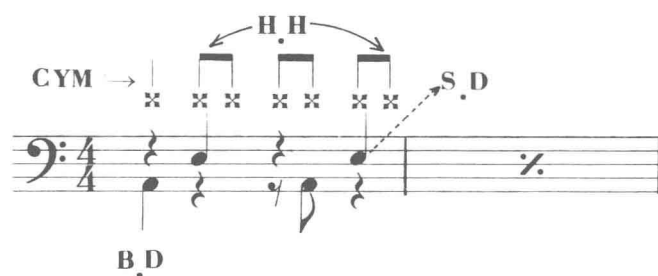


Neil
Peart



Paul
Humphrey

鼓譜記號



1. “ bass clef ” 表示低音譜記號。

2. “ $\frac{4}{4}$ ” 表示以四分音符做一拍，每小節有四拍（有時用 “ C ” 表示）。

3. “ $\frac{3}{4}$ ” 表示以四分音符做一拍，每小節有三拍。

4. “ $\frac{2}{2}$ ” 表示以二分音符為一拍，每小節有二拍（有時用 “ C ” 表示）。

5. “ $\frac{6}{8}$ ” 表示以八分音符為一拍，每小節有六拍。

6. CYM 通常記在第五線以外，為免與 H.H 混淆，常需加以注明。

7. H.H 亦可記於第五線上。

8. S.D 記在第三間。

9. B.D 及腳踏鉸記在第一間或第一線以下。

10. 其他空間用來記高低音 TOM TOM 。

11. “ repeat sign ” 該符號表示該小節的內容與前一小節完全相同。