

# 致理技術學院應用日語系

102 學年度畢業實務專題報告

## 衝擊！VOCALOID 音樂

指導老師：江梅菊

組員：19922139 蘇照翔

19922208 陳信价

19922209 何振華

19922236 吳建佑

19922251 吳清源

2013 年 10 月

# 實務專題報告授權書

本授權書所授權之**實務專題研究報告**為授權人共位於致理技術學院應用日語系\_\_\_\_\_學年度第\_\_\_\_\_學期完成之**實務專題報告**。

實務專題報告題目：

同意授權，開放全文檢索

不同意授權，僅開放書目資料及索引摘要相關資訊

(上述同意與不同意之欄位若未勾選,則視該組同學皆同意授權)

授權人茲將本報告電子檔與紙本裝訂成冊後，以非專屬、無償方式授權致理技術學院(以下簡稱本校)得不限地域、時間與次數，以紙本、光碟或數位化等各種方法收錄、重製與利用；為助益完整典藏全校之學術研究成果，同時提升學術產出之能見度及影響力，**同意應用日語系辦公室留存**，且本校圖書館得將**本報告**收錄於本校機構典藏系統，作者仍保有著作權；於著作權法合理使用範圍內，讀者得進行線上檢索、閱覽、下載或列印。**授權人保證本報告係本組之原始創作**，且並未侵犯任何人之智慧財產權。

指導教師：\_\_\_\_\_ (請親筆正楷簽名)

授權人：

學號：\_\_\_\_\_ 學生姓名：\_\_\_\_\_ (請親筆正楷簽名)

學號：\_\_\_\_\_ 學生姓名：\_\_\_\_\_ (請親筆正楷簽名)

學號：\_\_\_\_\_ 學生姓名：\_\_\_\_\_ (請親筆正楷簽名)

學號：\_\_\_\_\_ 學生姓名：\_\_\_\_\_ (請親筆正楷簽名)

中 華 民 國 年 月 日

※本授權書請以黑筆撰寫，並影印裝訂於報告封面頁之次頁。

## 摘要

音樂，對於各式各樣的人有不一樣的解讀，有些人認為音樂可以放鬆自己，有些人把它當成一種工作來看待。音樂是生命中不可或缺的一部分，不管是從前的古典樂還是現代的流行樂，都被世人所喜愛著。由於現代科技的發展，歌曲已經不再是靠著紙與筆才能做成，使用電腦軟體也能製作。

現今的音樂教育文化普及程度還不完善，很多音樂愛好者無法受到完整的音樂教育，只是透過電視、網路、廣播等媒介學習。隨著科技的進步，音樂文化的發展極為快速，VOCALOID 就是結合音樂及電子的科技產品，只要輸入歌詞和調整旋律就能合成出真人演唱般的歌聲，創作出只屬於自己的音樂，在音樂界更是掀起一股熱潮。

一首好聽的歌曲，不僅要對聽覺帶來享受，對視覺的感受也很重要。像是歌手的歌之中一定會有 MV，配合曲風帶動氣氛，才能造就出一首歌。在 VOCALOID 中所製作的歌曲，也要搭配相對應的曲子，製作出動畫相呼應，現今已有許多作曲家也身兼動畫製作，做出一首又一首的曲子，上傳至各大網站，點閱率破表的歌曲，被製作成專輯販賣，形成了另一個龐大的商機。

為了實現對音樂的熱忱，我們利用這次專題的機會，對於有關 VOCALOID 的所有資訊做統整，不管之前有沒有接觸過這個軟體，相信看完我們的內容對 VOCALOID 會有更進一步的了解。當然僅僅收集資訊還不夠，我們希望以「創作者」的身分來介紹給大家這個軟體，在最後也會附上我們以 VOCALOID 製作出的歌曲，並上傳至網路上的影音空間，讓大家為我們的作品評分與指教。

關鍵字；VOCALOID、初音ミク、IA、創作、歌曲

# 目錄

第一章 緒論	
第一節 研究動機	5
第二節 研究目的	5
第三節 研究方法	6
第四節 研究步驟與流程	6
第二章 認識 VOCALOID	
第一節 何謂 VOCALOID	7
第二節 VOCALOID 的音樂	9
第三節 VOCALOID 的創作	12
第四節 VOCALOID 的市場	18
第三章 創作介紹與流程	
第一節 VOCALOID 介面	21
第二節 SONAR X1 介面	25
第三節 繪製 PV	27
第四節 PO 上網!	31
第四章 創作出的 VOCALOID 作品	
第一節 支えた君へ	35
第二節 終わらない世界	39
第三節 ロマンの出会い	43
第五章 研究結論與感想	47
參考文獻	48

## 圖目錄

圖 1-4-1 研究步驟與流程	6
圖 3-1-1 VOCALOID3 介面	21
圖 3-1-2VOCALOID3 介面	22
圖 3-1-3VOCALOID3 介面	22
圖 3-1-4VOCALOID3 介面	23
圖 3-1-5VOCALOID3 介面	23
圖 3-1-6VOCALOID3 介面	24
圖 3-2-1 SONAR X1 介面	25
圖 3-3-1MikuMikuDance 介面	27
圖 3-3-2 MikuMikuDance 介面	28
圖 3-3-3 MikuMikuDance 介面	28
圖 3-3-4 MikuMikuDance 介面	29
圖 3-3-5 MikuMikuDance 介面	29
圖 3-3-6 MikuMikuDance 介面	30
圖 3-3-7 MikuMikuDance 介面	30

# 第一章緒論

## 第一節 研究動機

VOCALOID 是一款電子人聲的軟體，從 2004 年到發展到現在將近十年了。剛開始的產品銷售淒慘，但是在結合形象化角色「初音ミク」，加上許多創作者在 NICONICO 及 YouTube 上傳影片後，VOCALOID 的名字才漸漸地在網路上傳開來。

在日本 VOCALOID 的音樂創作已經漸漸的普及化，就算自己不會唱歌，只要使用軟體來編曲作詞，就可以讓軟體裡的電子人聲唱出自己的作品，甚至在網路上頗為好評的製作人，唱片公司會找他洽談，出版創作專輯，在市面上販售。

在台灣 VOCALOID 的創作並不盛行，最大的原因是它以日文發音，並且大眾很難接受不是真人的歌手，我們希望 VOCALOID 的歌曲，可以像真人歌手唱的歌曲受到大眾的歡迎，並讓大眾接受 VOCALOID 的音樂，欣賞到不同於一般專業製作人跟歌手的音樂風格，業餘製作人或是一般人也可以做出打動人心的歌曲。

## 第二節 研究目的

1. 身為日文系的學生，可以在創作歌詞的時候發揮平時所學，以日文來做歌詞的創作。語言的學習不應該只是刻板的在課堂上學習，現在網路資訊無遠弗屆，任何資訊都可以成為學習語言的工具，以日文來進行創作也可以一邊學習。
2. VOCALOID 的歌曲製作只要有軟體就可以進行，門檻與其他同性質研究相比較低，而藉由 VOCALOID 的創作來進行台日之間交流，。藉由歌曲可以了解國家的文化、人文以及想法，藉由互相欣賞、討論，也是一個交流的平台。

3. VOCALOID 所創造出的虛擬偶像「初音ミク」目前身價 30 億日幣，是北海道的觀光大使，周邊產品的也應有盡有，許多企業更讓她代言品牌。如果台灣廠商也能開發創作出虛擬人聲、虛擬偶像，循著「初音ミク」的成功模式，也能創造出另一種商機，帶動文創的產業，希望能藉由這次的專題，讓台灣相關領域的人對這軟體和文化感到興趣。

### 第三節 研究方法

在我們小組討論過後，我們覺得以「創作者」的角度來達成我們的目的是較有說服力的，雖然在效率上不比直接的研究文化與推廣來的快速，但是考慮到主動進行推廣可能會照成反感，所以我們選擇自己創作並且上傳到網路上的影音空間，以分享影片來達到本專題研究的目的。

### 第四節 研究步驟與流程



圖 1-4-1 研究步驟與流程

## 第二章 認識 VOCALOID

### 第一節 何謂 VOCALOID

#### 一、關於名稱

VOCALOID (ボーカロイド) 是 YAMAHA 開發的聲音合成技術，及應用此技術的應用軟體的總稱。網路上的玩家或同好簡稱為 VOCALO (ボカロ)。輸入旋律和歌詞，就可讓以真人聲音為樣本的電子合成人聲來唱歌。而樣本的來源，是與 YAMAHA 有合作公司的歌手，用他們收音過的聲音樣本，YAMAHA 再獨自將這些聲音電子資料化，與 YAMAHA 的部分軟體產品搭配起來販售。泛指電子人聲產品所代表的形象化角色。例如：初音未來、鏡音蓮等。

VOCALOID 的名字是由 VOCAL 後面接尾詞 -oid 所組合出來的造語。-oid 的意思是「像什麼樣的東西」「狀態的」意義的接尾詞，所以 VOCALOID 的意思是「像聲音般的東西」。

#### 二、概要

VOCALOID 是將真人的歌聲合成的軟體，實際收錄真人的歌聲並將其資料化，合成出自然的歌聲，並可以指定音調和節拍等等歌聲所需要的高低音變化和抑揚頓挫，簡單的製作方法就能做出表情豐富的歌曲為一大特色。依據 VOCALOID，使用電腦音源編輯軟體就不需要真人的歌聲來錄音，變成只需要電腦就能做出像真人一樣的歌聲。另外 VOCALOID 只能用來製作歌聲，並不包含製作樂曲的功能。

VOCALOID 當初開發的利用目的是作為背景合聲來使用，發售後卻盛行利用主要的音樂製作，特別是 2007 年之後日本國內採用的「VOCALOID2」初音未來發售後，



網路上發表的音樂大多數都是以 VOCALOID 為主唱所製作的歌曲，在這之中的人氣歌曲被唱片公司做成 CD 發售後，成為了另一種音樂主流，讓人見識到不同的歌曲文化。在 2010 年、2011 年的『EXIT TUNES PRESENTS Vocalogenesis feat. 初音未來』『EXIT TUNES PRESENTS Vocalonexus feat. 初音未來』將所有使用 VOCALOID 製作的歌曲整合成專輯並在 ORICON 公信榜獲得第一名的殊榮。

### 三、版本

#### 1. VOCALOID

2003 年 2 月發表，從 2004 年 1 月到 2006 年 2 月之間，ZERO-G、CRYPTON FUTURE MEDIA 的兩公司發售了電腦用的五套商品。支援日文跟英文兩種語言。支援 ReWire(注 1)，可以使用音樂編輯器的 VST(軟體音源) 樂器。與之後的版本之間沒有相容性，第一代 VOCALOID 的歌手聲音檔不能在 VOCALOID2 和 VOCALOID3 的編輯器內使用。

\*注 1；ReWire 是一個軟體協定，由 Propellerhead 公司和 Steinberg 公司聯合開發出來的，允許遠程控制 (remote control) 並傳輸數位音頻編輯 (digital audio editing)，已是音頻/MIDI 程式間通訊的一種標準。

#### 2. VOCALOID2

2007 年 1 月發表，從 2007 年 6 月到 2011 年 4 月之間，PowerFX、CRYPTON FUTURE MEDIA、ZERO-G、INTERNET Co., Ltd.、AHS、Bplats, Inc.、Ki/oon Music Inc. 七家公司發售了電腦用的第 22 套商品。

合成引擎從第一代的 VOCALOID 被完全地更換，編集的介面也更新。能更加實現真實的歌聲，像刪掉雜音、換氣之類的聲音，能照原音使用，也支援沙啞的歌

聲。支援日文跟英文兩種語言。支援ReWire，可以跟其他的音樂製作軟體同步。也可以使用把音樂編輯器(DAW)的VST樂器。事先使用MIDI鍵盤輸入歌詞可以即時演奏歌曲

### 3. VOCALOID3

2011年6月發表，同年的10月開始發售。改良了從以前就不擅長的快嘴跟音色變化的圓滑問題。VOCALOID3和由1代變更到2代時，沒有將信號處理之類的大改變，是將2代不自然的地方改修正、改良的方向去研發，因為聲音檔以VOCALOID2為基礎製作，所以2代的聲音檔也可以在3代中讀取使用。語言從原本的日文、英文，增加了中文、韓文、西班牙文，共五種語言的軟體可使用。

關於販售方式，到2代時都是將編輯器與聲音檔作為組合來販售，但是3代則是分開販售。如果只單買聲音檔的話，裡面會附有限定功能的編輯器「Tiny VOCALOID3 Editor」，也是可以有輸出歌聲的功能。

「VOCALOID3 Editor」方面，增加了全新的功能，音軌的再生及VST效果器的追加，以及VOCALOID3獨自編輯的工作插件，稱為LUA scripting的效果器，甚至可以自己製作效果器。在2代只能使用一次的undo/redo功能可以無限地使用。另一方面也能作為ReWire和VST樂器來使用，成為完整的獨立音源。

## 第二節 VOCALOID 的音樂

在2007年8月31號初音未來軟體發售後，在動畫投稿網頁中以初音未來製成的動畫接續著投稿上傳。在這之中特別是以2007年9月4號投稿於NICONICO動畫中的Loituma Girl此flash的翻唱動畫『讓初音未來試唱「Ievan Polkka」』大量獲得支持，成為初音未來人氣升高的出發點。此動畫Ievan Polkka是以初

音未來的聲音、加上不同造型的初音未來甩著長蔥的畫面。以初音未來的招牌道具長蔥為契機，衍生角色「はちゅねミク」誕生後帶來極大的影響。Crypton 此公司則在「はちゅねミク」出現後說到「能夠感受到初音未來作為音樂創作工具的無限可能，真是太好了」。這樣的動畫在 NICONICO 動畫或者 YouTube 上到受歡迎，觀看者們購買此軟體，再以新動畫投稿的良好循環讓初音未來的人氣不斷擴大。其中又以能夠在 NICONICO 動畫的動畫上打字發言為特徵，藉由觀看者們的回應來刺激投稿者們的動力。

當初投稿的音樂趨勢占多數為讓初音未來翻唱發售以來既有的歌曲，慢慢的自創詞曲的原創曲才開始增加。當初多數的原創曲特徵以 2007 年 9 月 20 號投稿後即受到歡迎，也在 NICONICO 動畫一時之間播放次數達到最高「みくみくにしてあげる♪【してやんよ】」穩固初音未來地位的歌曲。同年的 12 月 7 號 NICONICO 動畫投稿後受到歡迎的「メルト」愛情樂曲也普遍增加。之後隨著流行「MEIKO」和 VOCALOID 的男歌手「KAITO」皆受到矚目。在 2007 年 12 月 27 號販售「鏡音リン・レン」聲優第 2 系列，成為了不只以初音未來為主的 VOCALOID 家族。作品發表集中地 NICONICO 動畫成為了作家們交流作品而發展文化的網站。

在 NICONICO 動畫發表使用初音未來的歌曲並不只有業餘作家也有專業作家發表，然而再 2008 年之後以 Livetune 為首，在 NICONICO 動畫中發表使用初音未來的歌曲並成為人氣音樂家，正式出道。在 2010 年 5 月動畫網頁集合有人氣的歌曲製成專輯「EXIT TUNES PRESENTS Vocalonexus feat. 初音未來」，2011 年 1 月以同樣的概念製成專輯「EXIT TUNES PRESENTS Vocalonexus feat. 初音未來」在 Oricon 各個項目中獲得專輯第一名。

NICONICO 動畫中除了用初音未來做成的歌曲之外，也有各式各樣與初音未來有關聯的動畫投稿。在還沒發售初音未來以前，NICONICO 動畫上盛行利用別

的使用者投稿的動畫來製作新的動畫，而在發售後使用初音未來的動畫數量變得很多，使初音未來做成的歌曲也會附上 PV、或著是「唱那首歌」、「演奏那首歌」等等各式各樣的表現方式，也有人會製作每週的「週刊 VOCALOID 排行」，投稿到 NICONICO。

就這樣創作活動開始盛行並受到 Crypton 的重視，同時在 2007 年 12 月 3 日公開引導關於人物的利用、建立能轉載內容的投稿網站「ピアプロ」以推動製作人的創作活動的管理體系。

有關初音未來的內容，從最初在日本引起的熱潮開始，受到喜歡哈日族的外國人們的矚目，日本動畫被違法地上傳，根據動畫等等在外國的違法上傳也漸漸在網路上擴大。特別引起大眾所矚目的關心是從 2009 年直到 2010 年，初音未來的現場直播「ミクフェス'09(夏)」、「ミクの日感謝祭」的影片被上傳。現場直播的影片是被違法上傳的東西，但是，為了讓更多的人能觀賞到這些影片，所以並沒有檢舉這些違法上傳的影片。

據說從 Crypton 經營的標籤 KarenT 透過 iTunes Store 販賣的 VOCALOID 相關樂曲，2010 年以後來自美國的銷售額驟增。2011 年 5 月起在美國放送了トヨタ・カローラ(豐田・花冠)的廣告，同年 7 月也舉辦了第一次在日本以外的國家所進行的單獨直播。

### 第三節 VOCALOID 的創作

如前面所提的 VOCALOID 的創作早期都是以翻唱歌曲為主，直到 07 年後漸漸的自創歌曲越來越多，VOCALOID 創作只要有軟體就可以做到，所以創作者的職業是各式各樣，曲子風格也是更有特色。

專業作詞、作曲人，每次創作必須要有商業考量，要迎合大眾的口味，才能讓專輯有銷售量，因此過於極端或負面的詞曲題材，在市面上鮮少出現；不同於前者，VOCALOID 的創作者沒有任何的包袱，只要創作出自己喜歡的曲子就好，除了常見的抒情、搖滾、情歌之外，有故事性的、敘事的、民族風、批評社會風氣、描寫社會黑暗面或著學校的種種之類，市面上不常見的歌曲題材，在 VOCALOID 歌曲中時常出現。

下列將介紹 VOCALOID 與流行歌曲不同的風格及代表作品：

1. 敘事類：クワガタにチョップしたらタイムスリップした

作詞：家の裏でマンボウが死んでる P

作曲：家の裏でマンボウが死んでる P

唄：GUMI

這首歌為敘事類，在 NICONICO 網站上有很高的點播率，共一百四十四萬多人的點播次數，在 YouTube 網站上也有六十五萬多人瀏覽過，把它介紹出來是因為在台灣是滿知名的歌曲。

作者不改他的曲風：輕鬆搞笑，不過最後都會有個令人感動的結局。

歌曲內容是唱說女孩和他的鍬形蟲玩鬧結果穿越時空到了未來，幾經波折後遇到了未來的自己，他跟女孩交代了一些事情之後就過世了，女孩也因為流下的眼淚碰到鍬形蟲而回到了現在，裡面最重要的地方就是他交代給女孩的事情。

人在一生中一定會遇無數次的後悔、受傷和哭泣，有了這些經驗，人才會成長，一生才不會無趣，如果已經知道未來會遇到甚麼，刻意去改變它，從沒遇到後悔、受傷和哭泣的度過了一生，當在回首這一生時肯定會覺得平淡無奇，這就是作者想傳達的意思。作者在這首歌曲公佈出來後，也把它寫成了小說來出版，更找來了人氣聲優「齋藤千和」特別翻唱這首歌。

## 2. 自我存在表現：私の時間

作詞：くちばし P

作曲：くちばし P

唄：初音ミク

「私の時間」是由「くちばし P」所製作的歌曲，這首歌是在 VOCALOID 這個系統推出不久之後的歌曲，歷史悠久的一首歌，也締造了不少傳說。早期時由「ika」所作的「みくみくにしてあげる」創下 VOCALOID 最高點播次數，並連續蟬聯三屆周刊冠軍，但在第四次的時候被擊敗，就是由這首「私の時間」拉下王者寶座，終止不敗傳說，廣為世間流傳至今這首歌已經成為 VOCALOID 中的招牌神曲了。

起初聽到這首歌的時候，第一印象是給人活潑輕快的感覺，甜甜的、輕飄飄的完全表現出初音原汁原味的唱法，但是仔細看過歌詞之後我才發現其實內容並不只是單純的賣萌，裡頭更帶有製作人對初音的熱愛與互動，以及對這塊音樂領域未來的擔憂，期許自己是否能用音樂感動觀眾，有歡笑有淚水，正因為如此這首歌才能吸引各大族群的目光，一次又一次的撥放，終於在 NICONICO 動畫網站中點播次數破百萬，獲得大眾的肯定。

くちばし P 在周刊排行中第一次打破「みくみくにしてあげる」的蟬聯紀錄的歌曲就是「私の時間」，這首在 2011 年 1 月 3 日突破了百萬點播次數。以穩定的作曲速度及調製獨特的甜美聲音為取得人氣的秘訣，在歌曲動畫中的畫也是自己所畫的，有點蘿莉風格的圖片也是獲得人氣的原因。

### 3. 負面想法：爐心溶解

作詞：kuma(alfled)

作

曲：iroha(sasaki)

唄：初音ミク

這首歌在 NICONICO 網站上有四百五十多萬的高人氣點播次數。歌詞裡寫著許多負面的想法，但是又存在著矛盾，在精神面「人就是一面抹殺各種事物而生存下去的」寂寞、內心衝突，許多事情全都混在一起的那種複雜心境。但如果是在現實面，不論是對他人或對自己都不能這樣。作者想表達的應該是延後自我認同的一種心理狀態，在這種狀態下，人儘管了解自己所處之環境及狀況，但尚未確定自己未來的走向。而確立自我認同的過程中，會相對地捨棄許多選擇和可能。

這首歌在 2011 年 3 月 11 日成功達成史上最大殺傷力預言神曲的冠軍。

原因：2011 年 3 月 11 日，日本當地時間 14 時 46 分，日本東北部海域發生里氏 9.0 級地震並引發海嘯，造成重大人員傷亡和財產損失。地震造成日本福島第一核電站 1~4 號機組發生核洩漏事故。

### 4. 幻想類：カゲロウデイズ

作詞：じん（自然の敵P）

作曲：じん（自然の敵P）

唄：初音ミク

「8月15日中午過12點，天氣依然炎熱，蟬鳴一樣吵雜。」這首歌曲是じんの長篇創作的第三作，由於獨特的故事劇情讓人想知道後續發展，更帶動了前兩首作品的點擊數。

8月15日的中午12點後，男孩女孩相約在公園玩耍，但是在女孩追逐黑貓走出公園外時，被迎面而來的卡車撞死，男孩目睹一切的發生，還聽到有聲音說：「這可不是假的。」之後隨即昏倒。

男孩醒來後，發現日期是8月14的過中午12點，那一切彷彿一場夢。8月15日過中午12點，兩人在公園玩耍，女孩要追逐黑貓時，男孩拉住女孩的手，帶她往商店街走去，但是突如其來的鋼條卻把女孩壓死，同時聲音又再度出現，男孩再度陷入昏厥。男孩發現女孩不停重複著死亡，自己則是目睹跟不停忘記，並感覺到背後有人在操作一切。在某次的8月15日，男孩代替女孩接受了死亡。

8月14日過中午12點，女孩從床上醒來，摸著黑貓說：「又失敗了。」

歌詞的最後以又失敗了，引起大家的興趣，讓許多人想知道背後的幕後黑手是誰，但是在じんの創作中，每一首歌曲都是一個人物的故事，把歌曲中的人物串聯在一起，形成了じんの龐大的虛構世界。以じんの系列歌曲改編的小說與漫畫的作品名稱是：「カゲロウデイズ」並且連載中，未來有製作成動畫的計劃。

## 5. 民族風：番風



作詞:仕事してP

作曲:仕事してP

唄:MEIKO、KAITO

「番風」是由仕事してP在2008年10月1日上傳的作品，這首歌給人身在古時代的感覺，能夠清楚的感受到當時的情景，身處戰亂時代的無奈與對故鄉及親人的思念，對國家未來感到憂心，身負天下蒼生之命，只能朝著自己堅信的道路前進。這首歌主要在講述MEIKO與KAITO的遭遇，MEIKO從小就是某城鎮的巫女，擁有預知這項足以影響天下的能力，KAITO則是守護在MEIKO旁邊的侍衛。預知能力引起不肖人士的興趣，各方人士挑起戰爭為了取得天下，被捲入戰爭的兩人不得不逃離故鄉四處流浪，互相扶持、逐漸長大、攜手相伴、不在迷惘，祈求百姓能過著幸福的生活，毫不避諱地前往未來。

## 6. 批判社會：千本桜

作詞:黒うさP

作

曲:黒うさP

唄:初音ミク

這首歌非常受歡迎，在NICONICO網站的點播次數到達了六百萬人次，在YouTube網站上的點播次數更是突破七百萬人次，或許是因為曲子獨特的節奏感以及部分反覆的旋律受到聽眾的喜愛，才会有那麼高的點播次數。

歌曲的背景是在二戰時期，反映出日本人有一點對當今日本時局不滿，完全對不起近代日本為了自強做出的犧牲。描述了日本軍國主義的興起以及帶來的苦難，以及普通日本民眾的無奈和悲傷。表達對昭和時代軍國主義導致的一系列戰

爭給世界人民帶來深重災難的諷刺，對大正時代清新社會風氣的懷念，以及對當今人們娛樂歷史、浮於世故，完全對不起前人的犧牲的不滿。

#### 7. 校園類：ロストワンの号哭

作詞：Neru

作曲：Neru

唄：鏡音リン

「ロストワンの号哭」是由 Neru 創作的歌曲，這首歌乍看之下是表達學生求學之路的艱辛，抱怨著平時學習的困難。但是這卻隱含著孩提時期曾經的夢想被大人扼殺，朝著大人所希望的道路上前進，努力學習-考好成績-找尋工作-成家立業，這種平淡無奇的生活，真的是小孩所想要的嗎？被限制住的日常，被犧牲的夢想，當一個大人所認同的乖小孩，這真的是小孩所期望的未來嗎？以上是我對這首歌的解讀，本曲收錄於專輯「世界征服」當中。

Neru 給人的印象中是這兩年開始爆紅的作曲家，但早在 2010 年就有「人間失格」這首作品但並非原創曲。Neru 的曲風大多是充滿爆發力的歌曲，前奏帶有豐富的節奏感切入，副歌的高音區間，完全唱出被孤立的感覺，就好像內心被挖了一個大洞般的聲嘶力竭，最後再以衝擊性的方式收尾，整首歌曲絕不冷場，高潮一波接一波，帶給人無限的聽覺享受。

## 第四節 VOCALOID 的市場

剛開始作為音樂合聲軟體的 VOCALOID 只是以賣軟體為主要收入，但是在 VOCALOID2 開始找繪師為每套不同的軟體設計形象角色，尤其以「初音未來」的形象角色最為成功，以 2007 年「Ievan Polkka」影片中搖蔥的 Q 版形象最廣為人知，之後有許多同人創作出許多各式各樣的初音未來插圖，甚至在 NICONICO 網站上更有人發起 VOCALOID3D 化的計畫，讓初音未來以 3D 動畫 PV 呈現。

由於初音未來帶動了 VOCALOID 的創作風潮，更將之前跟後來推出 VOCALOID 商品的銷售量，甚至由於形象角色的成功，後面推出的軟體都有專屬的形象角色，再加上同仁的二次創作，衍生了許多的相關商品。

最基本的是 VOCALOID 的唱片，NICONICO 網站將網路上點閱率高的歌曲集成專輯販售，如「CD で聞いてみて。~ニコニコ動画せれくちゅん~」。接著在網路上歌曲點閱率高的創作者，推出自己的 VOCALOID 專輯，或著是唱片公司替創作者出專輯。

而好聽的 VOCALOID 歌曲，自然會有人會想跟著唱，NICONICO 當中也有網路素人，將自己翻唱 VOCALOID 的影片上傳，翻唱的好聽自然點閱率也會相當高，而受到鼓舞的素人歌手會一直上傳自己的歌唱影片；這些歌手在網路上會得到許多人的支持，自然會推出自己的翻唱專輯。如：鹿乃「曖昧ばんび~な」。

當然某些翻唱歌手也會被唱片公司簽下。

如：ユリカ/花たん「FLOWER (ALBUM 2 枚組)」發行商：due

最後在「VOCALOID2 初音未來」發售後 2 年，2009 年 7 月由電玩公司「SEGA」與「Crypton Future Media」合作推出了電玩作品「初音未來 -Project DIVA」

的音樂節奏遊戲。收錄了網路上的熱門歌曲，並且為每首歌曲製作了專屬的 3D 的 PV。而在同年的 8 月 31 號慶祝發售 2 周年，在日本東京的新木場舉辦了「ミクフェス '09 (夏)」的演唱會，以投影的方式將初音未來投射在舞台上，並且與現場的樂隊一起進行表演；到 2013 年 3 月 9 日為止，不只是在日本各地舉辦過演場會，韓國、台灣、香港、新加坡等亞洲國家舉辦演唱會，在美國洛杉磯也有演場會。

有著大量人氣的初音未來也有與異業合作，與日本全家合作，推出了許多初音未來的相關商品；在北海道則是作為觀光大使，在北海道機場推出許多限定的商品，帶來許多商機，甚至是日本的賽車團隊「GSR & Studie with TeamUKYO」將初音未來的繪製在比賽賽車上，獲得許多人支持；TOYOTA 則是初音未來在美國舉辦演唱會時，推出了與初音未來合作的汽車廣告，最近則是日本比薩業者與 VOCALOID 合作，推出 VOCALOID 外盒與外送痛車，銷售量成長了 10 倍。

上述的皆為官方與各企業的正式合作的活動與商品，其實讓 VOCALOID 可以快速爆紅讓許多人知道，除了網路的發達，歌曲創作者與支持者的推廣之外，同人作家的二次創作也占了相當大的部分。

日本每年都會舉辦兩次コミックマーケット (Comic Market、通称：コミケあるいはコミケット)，是世界上最大的同人創作的展覽會。創作者只要申請攤位，就可以在會場中，展示或販賣自己的創作的商品，在 2007 年初音未來在網路上爆紅後，隨即在夏季的 Comic Market 就有人創作商品。

目前常見的商品為是文具用品、盥洗衣物、胸章、杯子等日常用品，繪製上 VOCALOID 形象角色的商品，也有人將 VOCALOID 系列角色們當作家族創作出許多的短篇漫畫、小說，而 VOCALOID 創作者也會將自己的作品拿到會場販賣。

VOCALOID 的歌曲大部分都是故事性的，也就是說一首歌就是一個小故事，也有把歌曲像電影一樣分為三部曲來創作，甚至有人認為歌曲的意境耐人尋味，還會以一首歌為主題推出小說；一首歌曲的 PV，除了曲子好聽歌詞有意境外，繪師的動畫或圖片也會吸引觀賞者去觀看，目前已有許多歌曲是將曲、歌詞、插畫分別由不同人去合力創作，符合歌曲形象的動畫，更能令觀賞者融入歌曲中。

不同的歌曲就會有不同的形象角色，以 VOCALOID 的形象角色為範本，創作出適合自己歌曲的形象角色，也有自創出歌曲中角色形象，如果歌曲受歡迎，以歌曲中的角色作成商品也是理所當然的，甚至是改編成長篇作品，而那些繪師自然也會有公司看中，進而成為職業的繪師。

目前以歌曲中形象角色作為商品除了上述的以外，還會有模型公司推出模型來販賣，也有因為歌曲成名的繪師，開始販賣自己的插圖作品集；另外意境深遠的歌詞，只憑字面不一定能了解歌曲的涵義，歌曲講解或著暢談創作理念的影片或著書籍也有在販賣，因為 VOCALOID 而衍生出來的商品市場不勝枚舉，這裡只能以字面來描述有許多不足，而因為 VOCALOID 找到出路的創作者相當多的。

消費者的年齡層基本上是以學生為主（國中以上），另外習慣接受動畫、二次元創作的日本來說，上班族、中年人等等是他們主力的消費客群。

## 第三章 創作介紹及流程

### 第一節 VOCALOID 介面

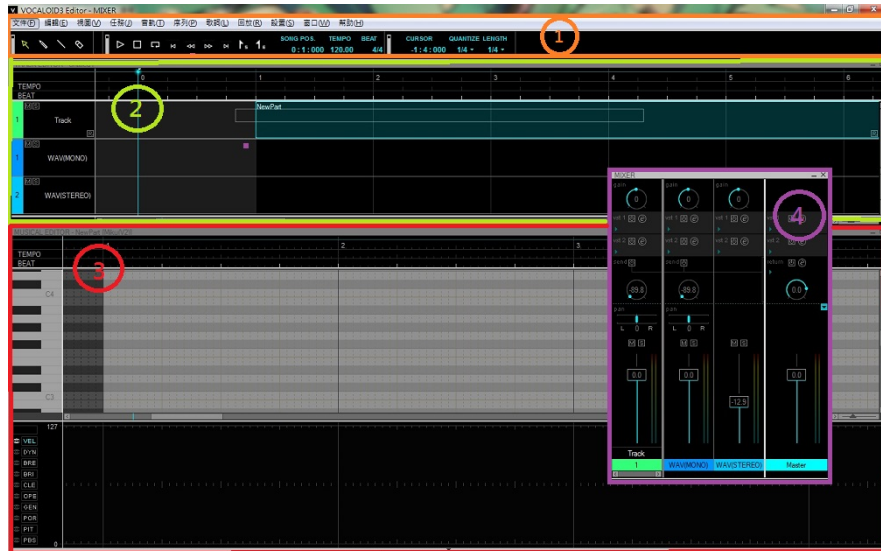


圖 3-1-1 VOCALOID3 介面

#### 1. 工具列表與狀態列

包含了整體的使用與功能，其他三個視窗的開關與編輯工具也都在此。

#### 2. 音軌編輯視窗

管理與編輯音軌時使用，最多可以新增 16 條 VOCALOID 音軌、1 條單聲道音軌、1 條立體聲音軌。

#### 3. 音樂編輯視窗

此為 VOCALOID 最主要部分，分為上下區。上為鋼琴捲簾編輯器，作為實際輸入音符與發音的地方；下為表情參數編輯器，調整音量、嘴巴開合、呼吸、清晰度、明亮度等等共 10 項參數。

#### 4. 混音器

調整個音軌的數值，讓音軌之間能有更好的協調感。

## 使用 VOCALOID 製作歌唱部分

### 1. 新增配樂的波形檔(WAV)

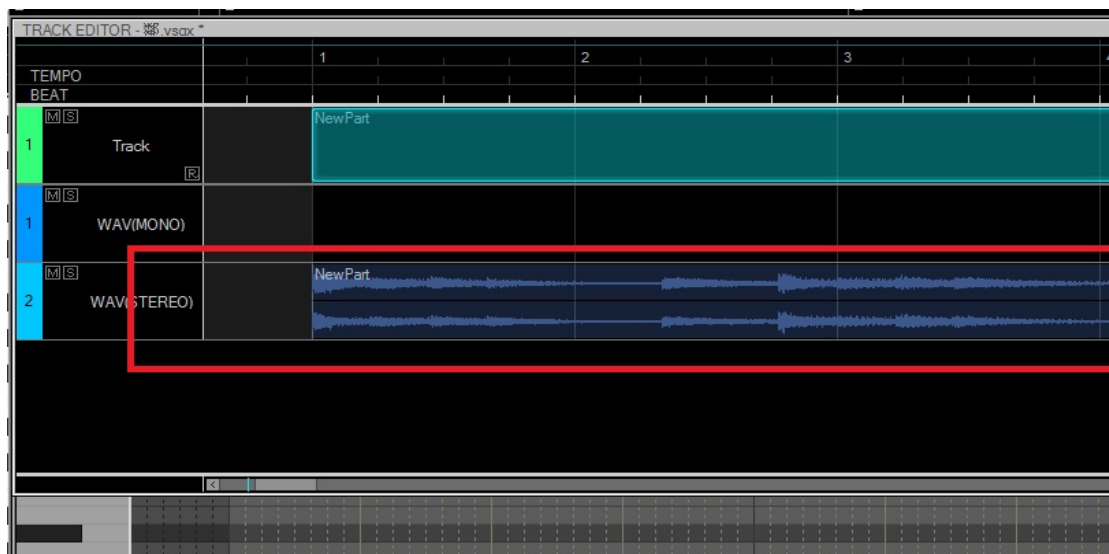


圖 3-1-2VOCALOID3 介面

### 2. 照著編曲輸入音符

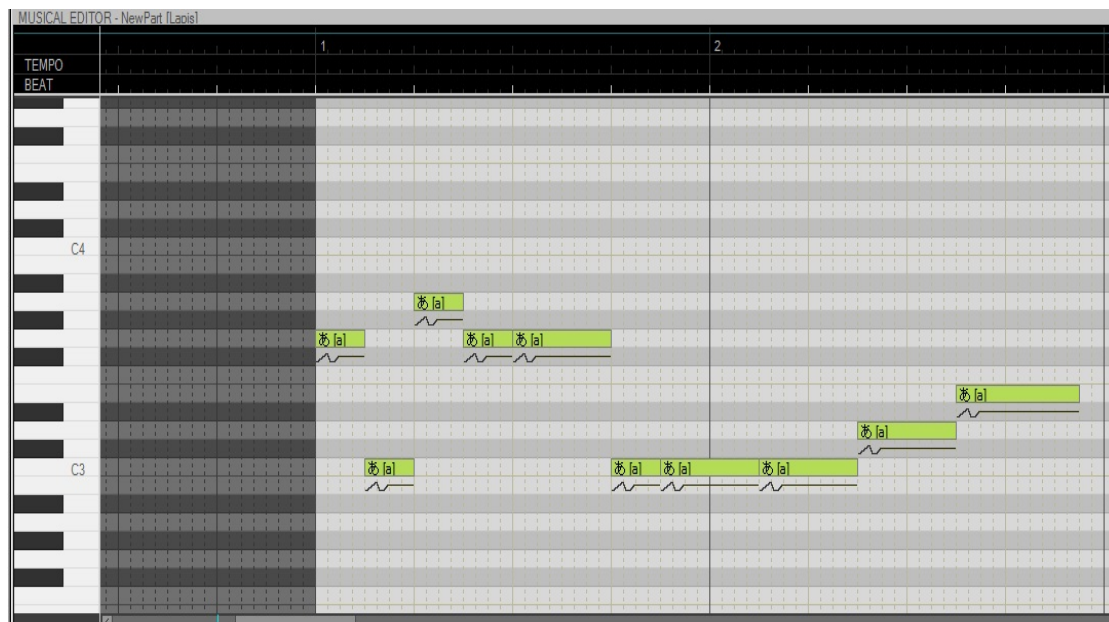


圖 3-1-3VOCALOID3 介面

### 3. 輸入歌詞

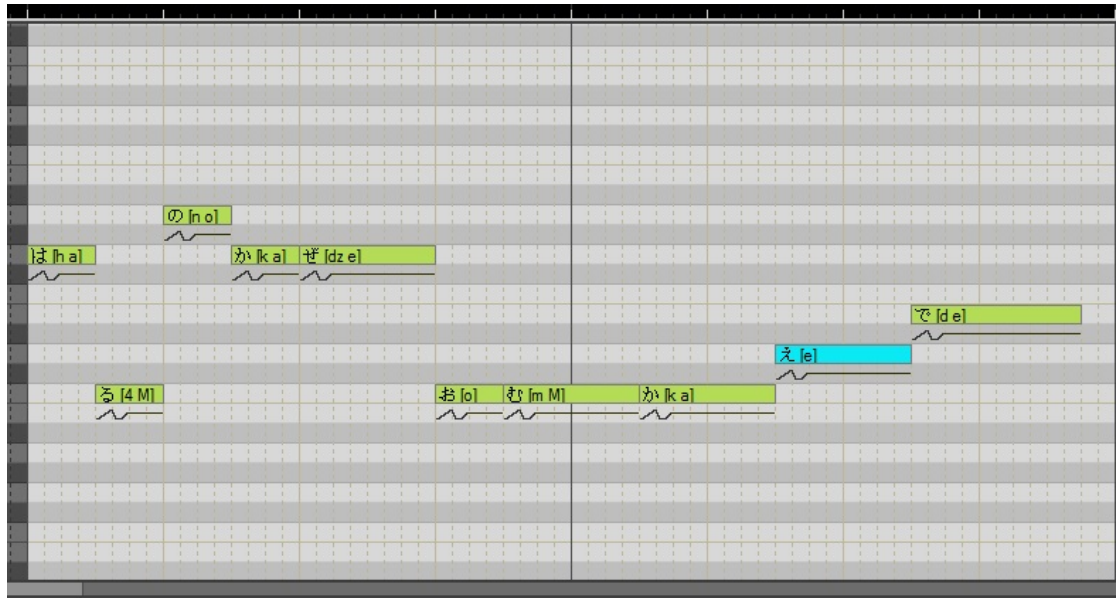


圖 3-1-4VOCALOID3 介面

### 4. 全部輸入完成之後開始依照想要的聲音調整表情參數

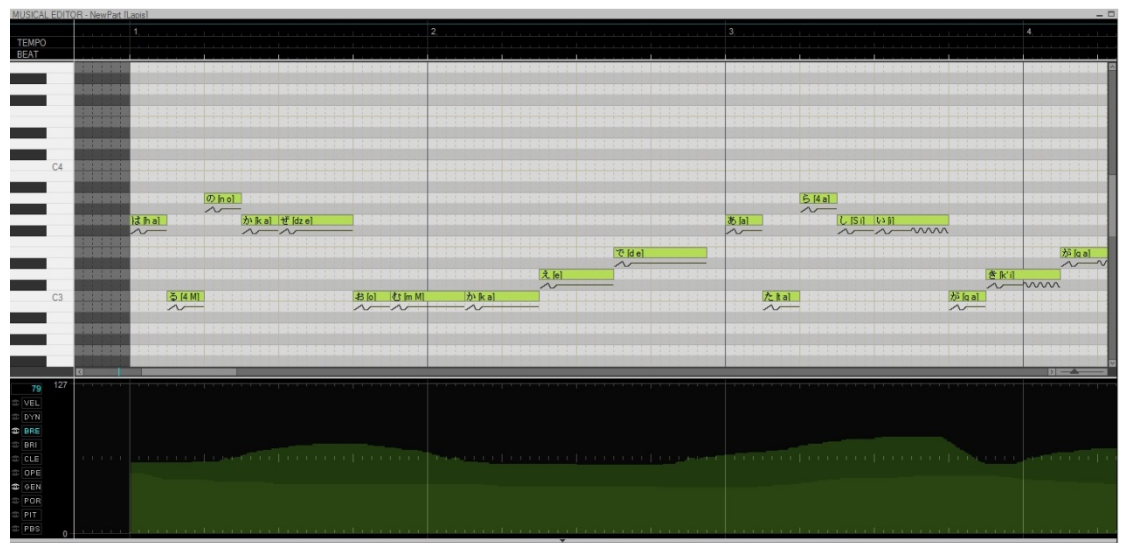


圖 3-1-5VOCALOID3 介面



## 5. 完成！！

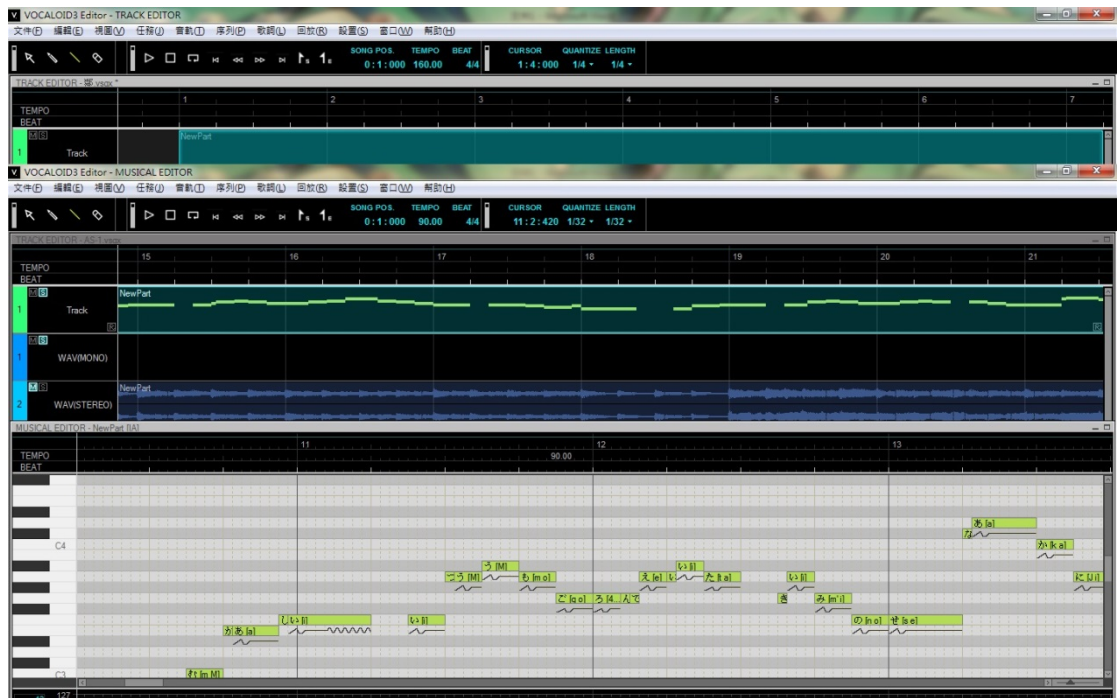


圖 3-1-6VOCALOID3 介面

\* 圖片資料來源：組員所持有軟體之擷取圖

## 第二節 SONAR X1 介面

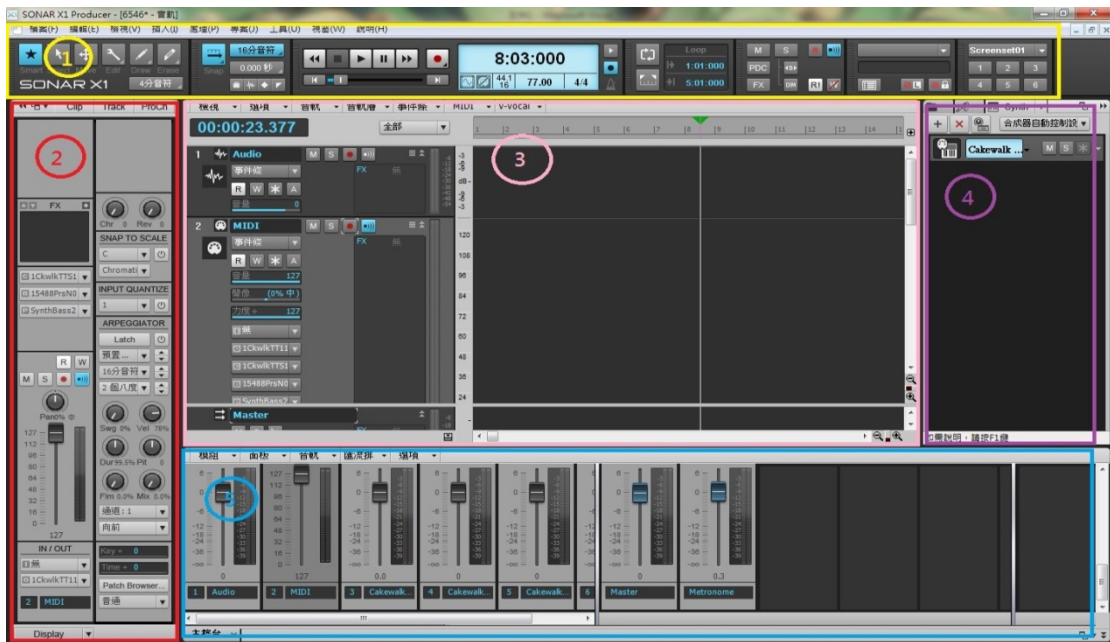


圖 3-1-7SONAR X1 介面

### 1. 工具列與狀態列

包含了整體的使用與功能，以及樂曲狀態視窗。

### 2. 查看區

可編輯各音軌的音量數值，查看音軌資訊。

### 3. 音軌與事件條

左邊為管理與編輯音軌屬性區塊，右邊為編輯事件條區塊。

### 4. 媒體庫

能匯入各式樂器音源、聲音檔、影片。

### 5. 多功能作業區

可編輯各音軌音量、音符、滑音等等功能。

基本上都是以先有音樂後，照著音樂的旋律以及 DEMO 版的~ra~的次數為字數，不停反覆地聽 DEMO 版核對字數，激發自己的靈感來寫出歌詞。

曲子的風格由作曲者決定，個人是沒什麼意見，再依照旋律來思考怎樣的歌詞內容適合這樣子的曲風；而先有曲再填詞的困難點在於要核對~ra~的字數，一個~ra~的音就是日文的一個假名的音。舉例來說，若是旋律上只有 3 個~ra~的話只能填入 3 個日文假名，例如：そして、ちから、しかし…之類有意義字來填上去，如何在有限的字數內，完整表達自己想表達的意境，是最困難的地方，有時為了對字數，必須捨棄一些文法以及比較優美的單字，這是作詞者必須取捨的地方。

第二種方式是先有詞再有曲的方式製作歌曲，由於作詞者沒有字數上的限制，以及曲子風格的影響，可以自由的編排句子，但就是因為太過自由了，想辦法把東西從無到有之間的過程，要拚命地去思考。作歌詞必須要先想好自己的 A 段 B 段的句子字數，雖然沒有曲子及字數的限制，但是必須先自己想好主歌，副歌的部分，甚至是腦中要先想好如何哼唱自己創作的歌詞，基本的歌詞排列是 4.8.4.8 句，這樣的排列會比較容易作曲，當然跳脫這樣的句子排列也是可以，只是這要看作曲者的功力，來試試看能不能把曲子加進歌詞當中。

在聽了許多日本歌之後，發現有許多的歌詞省略掉了許多格助詞及文法，甚至經常會出現倒裝句的句型，或這是在歌詞的漢字上面標原本不是那個漢字的讀音，

例如：能<sup>ちから</sup>力。在唱日文KTV會發現這樣的標示法，其中一個原因就是為了要對上曲子旋律的字數上的限制。原本作詞者是想以「能力」這個詞彙來表達這個句子，為了配合曲子只好在演唱的時候以另一個意思接近的詞彙的讀音來標上去；在創作歌曲時，好的歌詞能讓聽眾融入音樂中，並能理解創作者想表達的意境。

### 第三節 繪製 PV (以 MikuMikuDance 為例)

MikuMikuDance 是日本人樋口優所開發，是一款免費的 3D 動畫製作軟體，透過其他 3D 建模軟體將 VOCALOID 的初音未來等角色製作成 3D 模組，導入 MikuMikuDance 進入動畫製作。簡稱為 MMD。介面如下

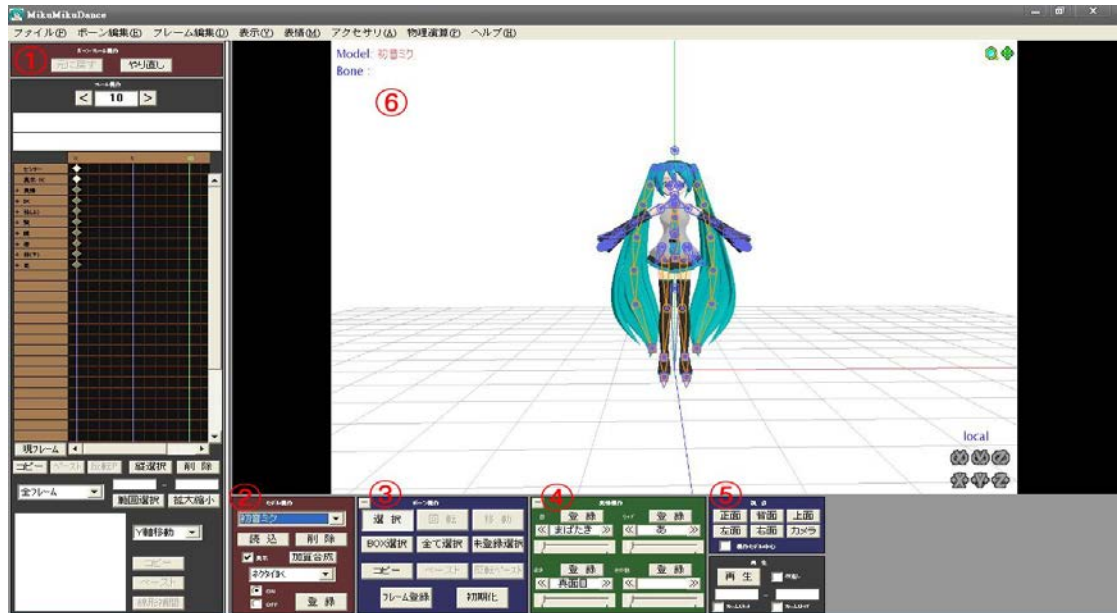


圖 3-3-1 MikuMikuDance 介面

#### 1. 時間軸

30 個單位為 1 秒的時間軸，影格的紀錄、時間軸的操控都在這裡操作

#### 2. 模特兒操作

讀取模特兒、燈光以及飾品的面板

#### 3. 骨架選擇與操作

選擇要操作的骨架後，進行旋轉、移動等操作以及登入影格的面板

#### 4. 表情操作

#### 5. 視線角度

## 6. 操作模特兒動作的面板

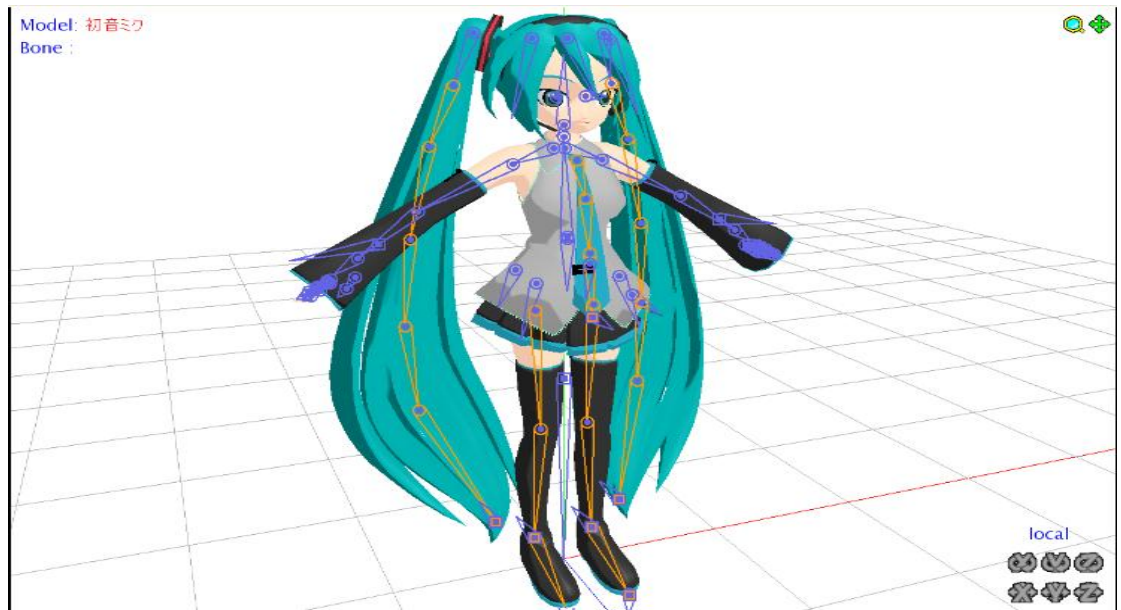


圖 3-3-2MikuMikuDance 介面

### 骨架簡略介紹

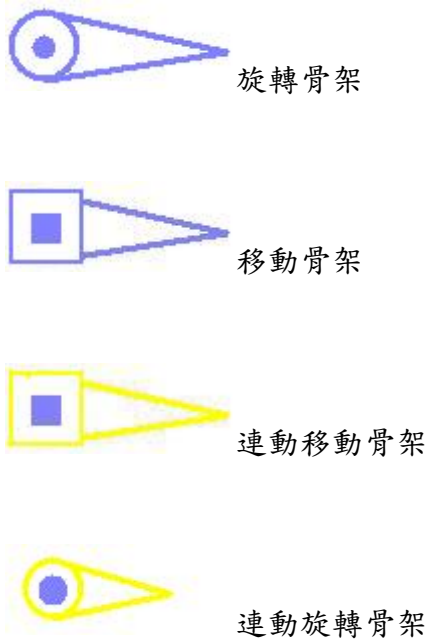


圖 3-3-3MikuMikuDance 介面

接下來講解製作走路動作的影格方法

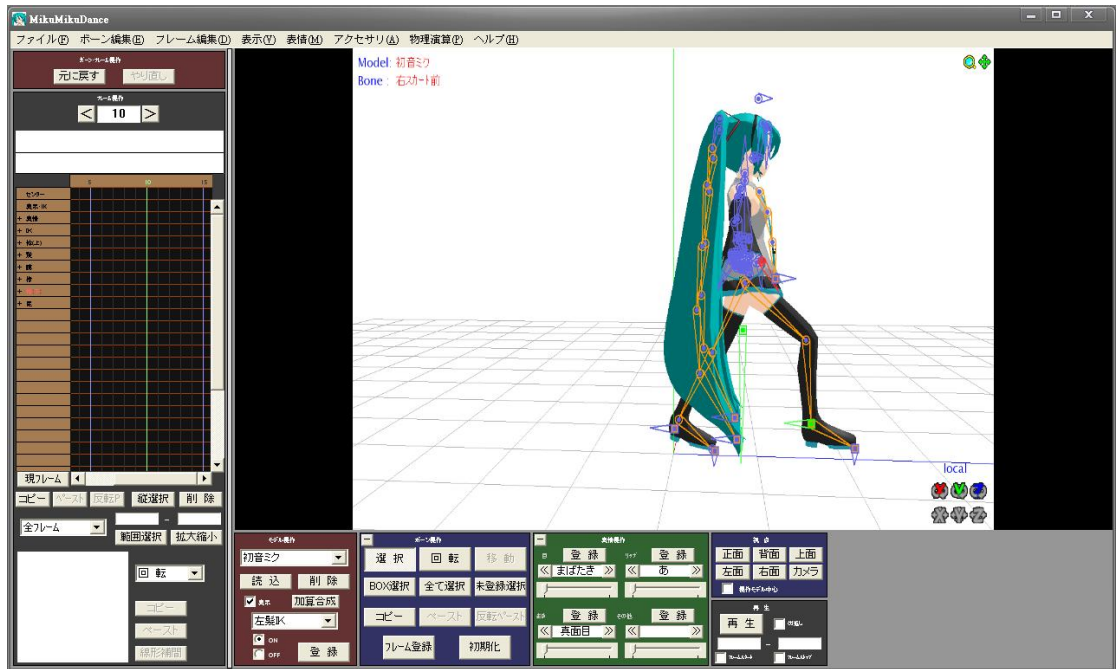


圖 3-3-4MikuMikuDance 介面

先把時間軸設定在 30(1 秒)，選取模特兒的骨架做出跨步的動作，把所有骨架選取之後登錄在影格，這樣就完成了第一格的影格。

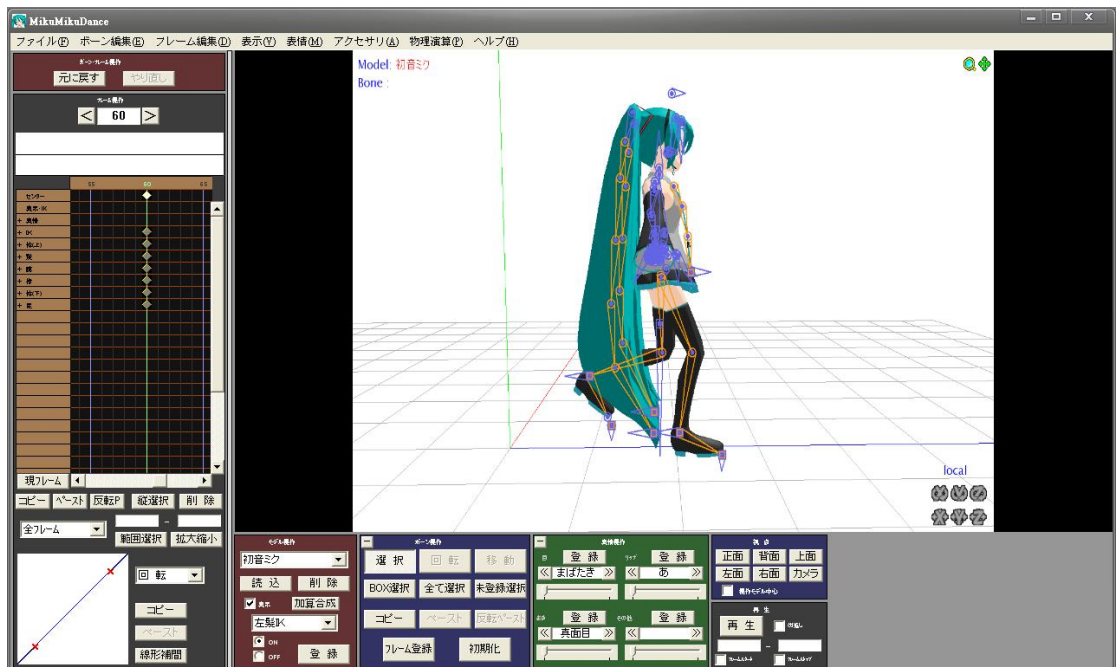


圖 3-2-5MikuMikuDance 介面



在來把時間設定在 60，接下來是右腳著地的動作，一樣是把骨架選取後登錄。

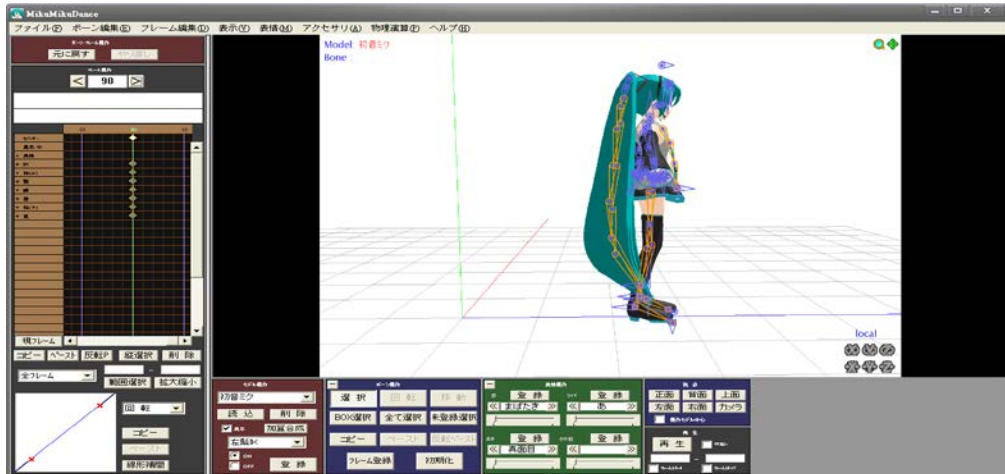


圖 3-2-6MikuMikuDance 介面

在 90 的時間軸 讓模特兒做出著地動作

全選登入後 就可以點選右下角的再生來模擬剛剛的動作



圖 3-2-7MikuMikuDance 介面

最後在左上角選取 AVI 輸出後

打上輸出總影格數就能夠將走路的動作作成影片。

\* 圖片資料來源：組員所持有軟體之擷取圖

## 第四節 PO 上網!

我們選擇的分享平台是日本的 NICONICO，同時也是 VOCALOID 開始崛起的地方。以下是 NICONICO 網站的簡介。

### 1. 概要

NICONICO 動畫是日本 Dwango 公司的子公司 Niwango 所贊助提供的影音網站，NICONICO 動畫與 YouTube 等等影音網站相似，但 NICONICO 動畫提供觀看者可以在影片上留言並以字幕的形式出現在影片上。

原本因為設備、頻寬負荷等因素，NICONICO 動畫規定觀賞視訊者必須註冊並登入帳號才可以觀看影片，並根據註冊順序開放使用者可於全天或限制時間登入，但現在已無時間限制，觀賞影片時也不一定要登入，另外也提供付費的升級服務。截至 9 月已有超過 845 萬人註冊，付費會員超過 50 萬人。至 2010 年 10 月 12 日付費會員數目達到 100 萬人。目前 NICONICO 動畫在日本為第 13 名訪問量的網站，且可使用手機來進行瀏覽。2007 年該網站贏得日本優秀設計獎，2008 年又獲得電子藝術大獎。

### 2. 介紹

在 NICONICO 動畫放映視訊的介面上。左方視訊播放區白色的字即為使用者的留言，右方則為留言歷史紀錄；而播放區下方有可由使用者編輯的商品列表「NICONICO 市場」。

### 3. 系統



直至現在，NICONICO 動畫並不容許用戶直接上傳至本網站，而是透過屬同一公司的上傳網站 SMILEVIDEO 取得視訊片源，NICONICO 動畫的機能本身只是為片源加上留言。

直至  $\beta$  時期為止，NICONICO 動畫是能對應 YouTube 的視訊的，而事實上當時網站大部分的視訊都是來自 YouTube 的。但是自從 YouTube 阻擋 NICONICO 動畫的連線後， $\beta$  就結束服務，當以  $\gamma$  的名稱重新開放時，NICONICO 動畫則完全切斷自己於 YouTube 的連線。然後作為代替，開設了 SMILEVIDEO。另外，對於 YouTube 把從 NICONICO 動畫的連線阻擋的事件，YouTube 至此亦沒有任何公開解釋，因此網路上出現很多不同的揣測。

其後在 RC 時期曾經對應另一網站 AmebaVision 的視訊，但在 2007 年 10 月 1 日進行系統維護後，以運用上的原因終止了對此網站的對應。那是因為有在 SMILEVIDEO 上傳多套違犯條約而被停止帳號的使用者，移到 AmebaVision 申請帳號並上傳視訊。而且來自其他上載網站（如 YouTube、SMILEVIDEO）比來自 AmebaVision 的多很多亦是原因之一。

NICO 鼓勵用戶上傳時已先準備好預先編碼的視頻格式，截至 2008 年 7 月 5 日為止，免費和付費會員皆是支援 H.264 數位視訊編解碼器和 AAC 音訊編碼器。而 NICO 所上傳的視訊，並沒有嚴格限制視訊的長度，這也是在 YouTube 龐大的市佔率下，仍能持續發展的原因之一。

#### 4. 使用

NICONICO 動畫用戶可以上傳、觀看和共享視訊。但是，與其他視訊分享網站不同的是，評論是直接且同步出現在視訊螢幕上。這字幕形式的留言功能 是 NICONICO 最大的特徵，使用者可自由指定字幕出現的時間、於視訊上的位置、字

體的大小、文字的顏色等。留言亦可以選擇是從視訊的右方移動到左方，或者是在一段時間內固定在特定位置。這功能使觀看者能直接對視訊發表評論，且產生與其他人創建一個共享的觀看經驗。擔任 NIWANGO 公司董事之一的西村博之指出，NICO 的氛圍和文化背景較接近 2channel 或雙葉頻道，許多熱門視訊通常帶有御宅族的味道，如日本動畫、電腦遊戲和 Pop。NICO 視訊亦有提供相關的型別標記，其中標籤可由任何用戶自由編輯，而不只是侷限於上傳者本人。每個視訊可以擁有十幾種標記型別，其中最多可以選擇五個是鎖定不更動，其他則可由任何用戶自由編輯。通常這些標籤不僅作為分類，也可用來評論文章、諷刺、幽默或其他與視頻相關的內容。

#### 4. 留言功能

留言彈幕功能是 NICONICO 動畫最大的特色。只要在影片下方的輸入區塊打上想要留言的句子，並按下發送鍵，留言就會顯示在影片上。展現出了與一般影音網站不同的效果，讓其他觀眾能在影片撥放到某一個時間點時，看見其他觀眾對這個時間點上的評論。也有特別在影片上的留言打上字幕或是隨著影片內容製作留言特效的觀眾（例如一堆星星符號飄過）網友們通稱他們為「職人」。

正常的留言都是由右流向左（曾經在 2008 年 4 月 1 日愚人節全面改為由左流向右），文字的顏色為白色。而指令功能就能更改留言的顏色、大小。使用方法是在留言欄的左邊輸入指令（如「ue」、「big」等），不同屬性的指令亦能夠共用。應用方面，此功能能夠為視訊造出字幕，當此功能加上特殊文字(Unicode)並且組合，更能造出巨大形的文字。

一套視訊的留言保存數目，1 分 00 秒以內的話為 100 個，1 分 01 秒至 5 分 00 秒以內為 250 個，5 分 01 秒至 9 分 59 秒以內為 500 個，10 分 00 秒以上的則

統一為 1000 個。超出此數字的話就會以發送時間為優先，顯示最新的留言。留言的顯示數目在營運當初是沒限制全部顯示的，後來在 2006 年 12 月 19 日訂立統一 250 個的限制，在 2007 年 1 月 5 日又改變為上述的三級制，直至現在。然而，NICONICO 動畫間中亦會出現大量惡意使用者(一般通稱『廚』)利用標籤、留言等方式，對其他人施誹謗或中傷的事件。對此，情形嚴重者營運商會施以刪除手段，但總體收效甚微。另外針對不喜歡視訊有文字流過的人，NICONICO 動畫亦設有不顯示評論的功能。

## 5. 備忘錄

NICONICO 動畫設有「我的備忘錄」功能，它的功能類似於書籤的列表，能讓使用者能保存特定時點的評論。所有用戶都擁有能記錄 25 部的視訊，一個基本帳戶則可以擁有 100 個視訊記錄，而付費帳號則能存檔 500 部視訊。我的備忘錄可以有選擇地是否公開和聯結，如此一來就能做一個使用者上傳作品的列表；而觀看「我的備忘錄」時亦可以任意更改指定留言是否顯示。

## 第四章 創作出的 VOCALOID 作品

### 第一節 支えてくれた人へ

曲:蘇照翔(訪夜) 詞:何振華(シンカ) 圖:Emo

( )的中文則是解釋歌詞

=====

むかし ころ きみ せなか お  
昔 いつも 転んでいた 君の背中に追いかけてた

以前(兒時)總是一直跌倒(主角有目標對象,但老是失敗)追逐著你的背影

そして て ひら ささ  
そして 手の平の温もりつねに支えてくれた

然後你手掌的溫度一直支持著我(憧憬的對象也會回頭幫助主角)

いま おとな き  
今は 大人になったぼくなんでもできるような気がした

現在(長大後)長大成人的我感覺什麼都做得到

だけど とき ぬく  
だけど あの時の温もりはどこへ行ってしまった

但是 那時候的溫暖已經消失到哪裡呢(照顧自己的人不在身邊)

(下面在回憶以前的事情)

じかん なが い けしきか  
時間が流れて行ってしまふ 景色変わって戻らない

時間一去不返 景色物換星移

いまころ なか あざ ひび わす  
しかし今 心の中 鮮やかな日々を忘れない

但是到現在那多彩的每一天 在心中不會忘記

(就算環境怎麼改變，珍貴的記憶永存心中)

たそがれ そ まち ひと あふ かえ みち  
黄昏に染まった町 人が溢れた帰り道

染上黃昏色的街道 充滿人氣的回家路(表示回家的路上很熱鬧)

そば えがお はな  
ずっと側で笑顔で話しきみ

一直在身邊笑著說話的你

にちじょうおも で なつ  
そのいつもの 日常 思い出なると懐かし

那一如往常的日子 成為回憶是如此令人懷念

ときはげ ことば  
あの時 励ました言葉 ぼくになる

在那場所(畢業典禮)對我鼓勵的言語 成就了現在的我

(這段是講主角到大城市努力)

よる さび へや すみ しごと お つか  
夜は 寂しげな部屋の隅 仕事に追われて疲れた。

在充滿寂寞的房間角落 因為工作而忙到精疲力盡

きみ おも ちから わ  
けれど 君のことを思うと 力が湧いてきた

但是 想起你的事情(回憶) 就會有繼續(努力)的力量

ひとりとかい どりよく ゆめ かな み  
一人都会で努力 夢を叶えて見せる

一個人在城市努力 想將我的夢想實現給你看

しっばい おも なみだで  
しかしなぜ、失敗すると思わずに 涙出ている

但是為什麼 一遇到失敗 不自覺的流出眼淚

め まいにち あきら きも いま しん  
目まぐるしい毎日 諦めたくない気持ち、今まで信じてくれた きみ

令人頭昏眼花的日子 不想放棄的心情 一直相信我的你

とき きみて ふたび で ぼく いわ  
あの時、君手を振って 旅に出る僕に祝った

那個時候你揮著手 祝福著踏上旅途的我

おも おこ さき  
この思いは落ち込んでいる ぼく支えた

這份感情在我失落的時候 支持了我

(過年時)

うつ ゆ じょや かね おと みみ  
移行行く 除夜の鐘の音が耳にはいる

時間前進, 108 聲的鐘響進入耳中

きみ ねんがじょう み かこ つら き  
君にもらった年賀状を見ると過去の辛さが消えた

看到你給我的賀年卡 過去的不快(不順心)就消失了

(在新年收到你的賀年 過去的不快就一掃而空)

(下面是主角成功之後)

いくつもの壁を越えて 望んでる夢を手に入れた  
穿過了許多牆壁(困難) 終於實現了夢想

きっと祝福をくれるねえ  
你一定會祝福我的 對吧

まどけしき 窓の景色が変わる あなたに会いに行く  
窗外的景色變換(指主角在車上) 我要來去見你

さくらまお 桜が舞い落ちる季節に ぼぐただいま  
在櫻花散落的季節中 向你說聲"我回來了"

=====

作詞小語:歌詞中主角追逐以及支持他的人設定上是同一個人最初的想法是父母一路上支持小孩的一首歌，以小孩的觀點作出發小時候陪伴，到畢業典禮、出外一個人奮鬥、最後光榮回家鄉寫到最後覺得"他"的設定改成青梅竹馬或互相鼓舞的朋友也不錯希望不要讓人感覺到跟愛情有關就算成功了。

以下為上傳影片的網址

Youtube:<http://youtu.be/Ni8ZiEkMF34>2013/10/7

NICONICO:<http://www.nicovideo.jp/watch/sm21997236> 2013/10/7

↑需帳號

專題專用 NICO 公開帳號:[Sotsuron@yahoo.com.tw](mailto:Sotsuron@yahoo.com.tw) 密碼:012345

## 第二節終わらない世界

曲:蘇照翔(訪夜) 詞:何振華(シンカ) 圖:魚山牙

=====

は い み ゆめ しよち  
果たす意味のない夢どう処置すればいい實現了沒有意義的夢想該如何處置呢

て はな まえ すす  
手を放したら 前に進めるのか 如果放棄的話，還能夠繼續前進嗎

かぜ はな お つ  
風にゆらり花びら終わりを告げる在風裡搖曳的花瓣宣告終結

じこほうかい まえ  
自己崩壞の前に在自我崩潰之前

もと い し かがや  
求める意志の輝き

追逐的意志光輝

ほろ せ かい まぶ  
滅ぼす 世界より眩しい

比起毀滅的世界耀眼奪目

さまよ ある つづ  
彷徨って 歩いて続く

一邊徬徨一邊前進

かな ゆめ つよ にぎ  
叶わない夢も強く握り

即使是不會實現的夢想也要緊緊握住



じぶん ゆめ わす  
自分の夢を忘れないで

不要忘記自己的夢想

たとえくず せかい  
たとえ崩れる世界に

即使是身在崩壞的世界裡

ふか かな だ あ  
深く悲しくでも立ち上がり がむしやらに

多麼悲傷也要魯莽的重新站起

ざんこく いた し  
残酷な痛みを知り

知道殘酷的痛

むく せかい  
この報わない世界に

在這沒有回報的世界裡

こぼす こぼす なみだのうそつき  
淚流不止的眼淚是大騙子

また しん わら あ  
また信じたい 笑い合える

即使如此還是想相信，我們能相視歡笑

なや い み かんが  
悩みの意味すら考えたくない

不想思考煩惱的意義

よていどお じつ くだ  
予定通りなんて實に下らない

按照原訂計畫什麼的真是無聊透了

いえ と こも もうそう  
家に閉じ籠って妄想ばかりして

在家中把自己關起來，不停的妄想

きぼう  
希望はおとぎばなし

希望只是個童話

もと いし かがや  
求める意思の輝き

追逐的意志光輝

まぶ み  
眩しすぎて見つめられない

太過耀眼令我無法對視

くらやみ のぞみ さが  
暗闇に希を探し

在黑暗中 也在找尋希望

はかな しんじつ つよ まも  
儂い眞實も強く守り

即使是虛幻的眞實 也要守護

じぶん ゆめ わす  
自分の夢を忘れないで

不要忘記自己的夢想

く は せかい  
たとえ朽ち果てる世界に

即使是腐敗的世界裡

ふか かな だ あ  
深く悲しくでも立ち上がり がむしゃらに

多麼悲傷也要魯莽的重新站起

ざんこく いた し  
残酷な痛みを知り

知道殘酷的痛

むく せかい  
この報わない世界に

在這沒有回報的世界裡

こぼす こぼす なみだのうそつき  
淚流不止的眼淚是大騙子

また信じたい 夢に辿り

還是想相信 會抵達夢想的盡頭

=====

作詞小語:一開始曲子出來的時候我就覺得這首歌是走黑暗、負面風，剛開始作曲者的意見是寫”犯罪者的內心世界”，但每次寫到最後，都會遇到瓶頸(純粹是功力不夠阿~笑)，最後跟第一首歌一樣以”夢想”為主題來寫，只是變得比較負面，由’放棄’逐漸到’相信’，這樣由負到正的轉變；當知道自己的梦想、目標只是幻影，無法實現時，那是多麼絕望且害怕，甚至不願再次追逐夢想，但我認為沒有目標、夢想的人，只是行屍走肉，擁有目標(慾望)的人才會不斷進步，享受的自己的人生；跌倒並不可怕，可怕的是沒有再次站起的勇氣。

以下為上傳影片的網址

Youtube:[http://youtu.be/FCot0X2c\\_t4](http://youtu.be/FCot0X2c_t4)

2013/10/15

NICONICO: <http://www.nicovideo.jp/watch/sm22051692> 2013/10/15

↑ 需帳號

專題專用 NICO 公開帳號:[Sotsuron@yahoo.com.tw](mailto:Sotsuron@yahoo.com.tw)

密碼:012345

### 第三節 ロマンの出会い

曲:蘇照翔(訪夜) 詞:何振華(シンカ) 圖:吳建佑

=====

くもな は そら テンションが<sup>たか</sup>高いあたし

晴朗無雲的天空 情緒高漲的我

うんめい みちび おとめ の<sup>うご</sup>ころが動き

對於命運的引導事情 少女的心蠢蠢欲動

ロマンティックのであい どこかでまってくるわ

浪漫的相遇 一定在哪邊等著我

きゅう そらな  
急に空泣きだし

突然天氣驟變

に まわ ねこ ちが  
逃げて回って猫とすれ違い

到處躲藏 四處奔走 與貓擦身而過

はし ころ じめん  
走って 転んで 地面とキスしたんだ

奔跑著 跌倒了 與地面吻了一下

そら わら  
空はまるであたし 笑うように

天空彷彿在嘲笑我

なにかロマン<sup>であ</sup> 出会い この妄想<sup>もうそう</sup>バカ

什麼浪漫的邂逅這個妄想笨蛋

ささやかな<sup>こううん</sup>幸運があるとうれしいのよ

只要有一點點的小幸運 就會感到高興

そして細<sup>こま</sup>かいことで 泣<sup>な</sup>きたくなる

遇到零碎的小事 也會想要哭

そんな普通<sup>ふつう</sup>な毎日<sup>まいにち</sup>は悪<sup>わる</sup>くない

那樣普通的每一天也不壞

けれども けれども つまらない

但是 但是 有點無聊

いつも通り<sup>どお</sup>の景色<sup>けしき</sup> なにも起<sup>お</sup>こってない町<sup>まち</sup>

一如往常的景色 什麼事件也沒發生的小鎮

もうすぐ日曜日<sup>にちようび</sup> 準備<sup>じゅんび</sup>OK 失敗<sup>しっばい</sup>しない

快要星期天了 準備萬全 不會再次失敗了

ろじ<sup>ろ</sup>ま<sup>ま</sup>ふ<sup>ふ</sup>で待ち伏せてきつと衝<sup>しょうげき</sup>撃<sup>げき</sup>の<sup>であ</sup>出会い在小巷埋伏著 這一定是個衝擊性的邂

逅

きゅう<sup>きゅう</sup> いぬ<sup>いぬ</sup>ほ<sup>ほ</sup>だ<sup>だ</sup> 急に犬吠え出し突然小狗大聲吼叫

びっくり 走<sup>はし</sup>り 犬<sup>いぬ</sup>に噛<sup>か</sup>まれたように下<sup>くだ</sup>了一跳 趕快逃跑 像是已經被狗咬

到了一樣

やっと いない <sup>ためいき</sup>溜息をついて終於擺脫了小狗 無意識的嘆口氣

みぎへ まがって <sup>いぬ</sup>犬が <sup>あら</sup>現われ向右轉了個彎 小狗又再度出現了

なにかろまんであい このもうそうバカ什麼浪漫的邂逅 這個妄想笨蛋

いつも <sup>ゆめ</sup>夢をみるだけで <sup>げんじつ</sup>現實どうなる老是只會作夢怎麼會成真呢

いま <sup>も</sup>持ってたもの <sup>だいきら</sup>大嫌いな現在の所擁有的一切 你不喜歡嗎

しょんぼり <sup>ふ</sup>振り向くと <sup>む</sup>みんな <sup>ま</sup>そこ待っている當你垂頭喪氣時 回頭看 大家都  
在那裡等你

ささやかな <sup>こううん</sup>幸運があるとうれしいのよ  
只要有一點點的小幸運 就會感到高興

そして <sup>こま</sup>細かいことで <sup>な</sup>泣きたくなる  
遇到零碎的小事 也會想要哭

そんな <sup>へいぼん</sup>平凡な <sup>まいにち</sup>毎日に <sup>つつ</sup>包み込む <sup>こ</sup>圍繞在那平凡的每一天裡

おもわず おもわず しあわせになる不自覺的 不自覺的 感受到幸福

=====

作詞小語:這次的主題很簡單就是'平凡';少女都希望有像偶像劇那樣美麗的愛情,整天胡思亂想,把自己裝扮的美美的,期望遇到白馬王子,但詞中的主角遇到了很多不順的事情,最後發現平凡與普通的幸福。在追逐某個目標的時候,

很多人看不清自己身邊的人、事、物，其實不一定要捨近求遠，換個想法，幸福就在唾手可得到的地方。

以下為上傳影片的網址

Youtube:[http://youtu.be/gi8r\\_x0Edh8](http://youtu.be/gi8r_x0Edh8)2013/10/15

NICONICO:<http://www.nicovideo.jp/watch/sm22052926> 2013/10/15

↑ 需帳號

專題專用 NICO 公開帳號:[Sotsuron@yahoo.com.tw](mailto:Sotsuron@yahoo.com.tw) 密碼:012345

## 第五章 研究結論與感想

我們這次專題選擇了平常不會去碰觸到的領域”音樂創作”，其實在專題開始製作之前，就有一部分的組員想要試著藉由 VOCALOID 來創作屬於自己的歌曲，剛好遇上製作專題報告的課程，這讓我們非常開心能藉著專題報告來推廣日本 VOCALOID 文化。

我們成員因為在這之前都完全沒學過相關領域，所以在剛起步的時候非常辛苦，必須要去學習很多的術語，在創作程式上也必須下非常大的功夫。在起初我們創作第一首歌” 支えた君へ” 的時候，因為編曲常常在隨著創作實力的進步而常常更新，最後我們足足花了 4 個月的時間，才完成了屬於我們的第一首歌。之後的兩首歌因為有了一點底子，第二首歌” 終わらない世界” 在 2 個月內就完成了，第三首歌” ロマンの出会い” 更是在 1 個月的時間內完成。但是這並不代表我們沒有再進步了。每天的曲子編排練習當有很大的成效，雖然到現在我們只學了 10 個月，但是我們相信在過半年的時間就可以達到一定的水準以上。

當然除了學習的喜悅之外我們也有在主要影音網站上分享我們的歌曲。雖然不前看起來瀏覽人數不是很多，但是每多一個觀看數，就是一個推廣的機會。專題的結束不代表我們創作的終點，這只是我們推廣夢想的起跑線而已，在這之後我們會創作更多 VOCALOID 歌曲，讓大家都知道 VOCALOID，甚至幫助有作曲夢想但找不到歌手的人，能不畏懼的做自己想要做的事。

最後，在一般音樂業界裡，歌是寫歌手發揮歌唱實力的；而在 VOCALOID 界裡，歌是作詞作曲者展現創作實力的。

VOCALOID 對我來說是甚麼樣的存在？

**“他是讓我們作詞作曲家實現夢想的管道”**



## 参考文献

WIKI 維基百科日文版

[http://ja.wikipedia.org/wiki/VOCALOID#cite\\_note-12](http://ja.wikipedia.org/wiki/VOCALOID#cite_note-12)2013. 4. 12

ボーカロイド 公式サイト

<http://www.vocaloid.com/about/> 2013. 4. 12

SONYMUSIC JP

<http://www.sonymusic.co.jp/> 2013. 4. 12

WIKI 日文 初音未來

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%88%9D%E9%9F%B3%E3%83%9F%E3%82%AF#.E7.99.BA.E5.A3.B2.E5.89.8D.E3.81.AE.E5.8F.8D.E5.BF.9C>2013. 4. 19

日本亞馬遜

[http://www.amazon.co.jp/ref=gno\\_logo](http://www.amazon.co.jp/ref=gno_logo)2013. 5. 6

NICONICO 大百科

<http://dic.nicovideo.jp/> 2013. 5. 6

WIKI 維基百科

<http://zh.wikipedia.org/wiki/DWANGO>2013. 5. 6

NICONICO 動畫

<http://www.nicovideo.jp/>2013. 5. 6

巴哈姆特電玩資訊站

<http://www.gamer.com.tw/index2.php>2013. 5. 6

初音ミクのメディア展開

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%88%9D%E9%9F%B3%E3%83%9F%E3%82%AF%E3%81%AE%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E5%B1%95%E9%96%8B#2008.E5.B9.B4.E3.83.BB2009.E5.B9.B4> 2013. 5. 6

千本櫻介紹 資料來源:巴哈姆特-VOCALOID 虛擬人聲討論版

<http://forum.gamer.com.tw/Co.php?bsn=60499&sn=45728>2013. 5. 31

台灣 YAHOO 新聞

<http://tw.news.yahoo.com/%E4%B8%8D%E6%98%AF%E4%BA%BA%E6%9B%B4%E8%B3%BA%E5%81%B6%E5%83%8F%E5%B9%B4%E6%92%88%E7%99%BE%E5%84%84-075607037.html>2013. 6. 3

人員工作分配表

	蘇照翔	何振華	吳建佑	陳信价	吳清源
摘要				V	V
第一章	V	V			
第二章	V	V	V	V	V
第三章	V	V	V	V	V
第四章	V	V	V		
第五章	V				
參考文獻		V		V	V
分配表	V				

## 專題報告修正要點

### 評審老師建議

- 1.內文的句子和文章的流暢度需要修改。
- 2.翻譯和用詞不合理的地方需要修改。
- 3.某些部分可能涉及抄襲，需要做修正。
- 4.歌詞內文法的修正。

### 修正要點

- 1.把老師所指出有問題的部分加強潤飾。
- 2.根據老師所圈出的字句加以研究修正。
- 3.把此部分重新閱讀消化一次，整理出自己理解的文章。
- 4.此部分會讓紙本與附件內容不一致，所以不修正。