

非常感谢 atwiki (UTAU 互助会) 以及 NHP 的各种介绍……受益匪浅><

目录

一 UTAU 相关扫盲 Q&A

二 UTAU 角色 Produce 基本准备

三 连续音和单独音录音方法

1 单独音

- a 录音准备
- b 录音方法
- c 注意事项

2 连续音

- a 录音准备
- b 录音方法
- c 注意事项

补充：连续音录音 list 的选择

四 调整方法

- 1 音源处理
- 2 单独音原音设定
- 3 连续音原音设定

五 小技巧

六 调教方法简单介绍

七 后期美化

一 UTAU 相关扫盲 Q&A

Q:UTAU 我下了，启动不了！出错！都是乱码

A:请用 windows Appolocale 启动或者用论坛的汉化版

Q:UTAU 的音源从哪里找？

A:请去 UTAU 的 wiki 相关链接或者 niconico 动画或者 iv 论坛影音创作区 UTAU 分类

Q:UTAU 没有最新的汉化版吗？

A:论坛只有 0261 版不完全汉化，如果想要请对大手们碎碎念去

Q:UTAU 我一启动就跳 Microsoftoffice 正在安装……

A:请安装最新的微软安全补丁

Q:UTAU 的音源我下了，但是解压出来都是乱码……

A:请用 windows Appolocate 启动你的解压软件来解压音源，出来的就是假名
或者直接乱码也没关系，从日站下载的乱码 UST 可以直接用在乱码音源上- =

Q:我下了音源！但是怎么启动我下的那个？

A:钢琴条上面那个长方框，点一下，里面的那个三个点…选音源文件夹，确定

Q:我下了音源，也下了 UST，但是没声音？！

A:UST 和音源要保持对应关系，用 app 启动 UTAU 看见 UST 内是假名的话就要用假名的音源，直接启动 UTAU 看见乱码的话就要用乱码音源，用罗马音音源的话 UST 得是罗马音的。

Q:UST 去哪里找？

A:去 niconico 等高手 p 们配布，或者导入 vsq，规则同上。也可以直接导入 midi 写歌词，不过不大方便。有个 v2 的话拿去流一下歌词就方便了……

Q:UTAU 出来的声音好机械……

A:找你的音源麻烦，换音源，或者看看是不是超过良好音域，如果超过，要么换调，要么换歌，要么忍着，要么后期来补。

Q:UTAU 里 ust 我扔进去了！出声音了！输出了！但是和伴奏对错位！怎么都对不齐！

A:第一有可能是 bpm 问题，改你的 ust 或者伴奏的 bpm，第二有可能是原音设定的问题，后详

Q:UTAU 就是没有 v 好，什么都不能调！

A:和 v 相比少了很多参数，但我可以负责的说 VEL，BRE，DYN，POR 还有颤音都是可以调整的，BRI 和 GEN 还有 CLE，PIT 可以用后期的方式来修补，而且 UTAU 还有 v 做不到的气声轻语效果，最重要的是 UTAU 法律上不用花钱，歌手有一千多位类型齐全看的不顺眼随便换，还可以自己 produce……

Q:UTAU 没有橡皮擦……

A:恕我无能为力，但音符可以缩短，你可以善用那个 R】

Q:UTAU 反正可 vocaloid 差不多都是机器人啦，不就是一劣化免费版？

A:严重摇头，连续音思想可是很先进的……尤其是在男音源开发上，UTAU 在保持原声歌唱特质上比 v 要……听起来感觉好……

二 UTAU 角色 Produce 基本准备

怎么样？弄到了很多 ust？感觉不错？想不想出个 UTAU 玩玩？

或者您是音痴？没关系我能让您成为一代歌星您信么？不开玩笑真的而且不要您钱 w

UTAU 角色的魅力就在于无限可能性这一条，虽然引擎有良好音域的限制，但是适当的利用这条可以发展出更萌的和音源提供者完全不同的角色

想要推出一位 UTAU 角色，您必须具备有

- 1 音源提供者 可以是您自己，用别人的声音请考虑好版权问题
- 2 音源调整者 可以是您自己
- 3 角色形象设计 可以是您自己，找画师当然好 w 用别人的图请考虑版权问题
- 4 录音设备 最低得有麦克风，考虑到音质请尽可能的用高级货，尽可能的恩
- 5 安静的录音环境 相对安静的也可以，还包括尽量不漏音的耳机之类
- 6 轻松的录音状态 可以录音前看点囧笑话好好笑笑放松下来
- 7 相关软件

软件列表

- 1 Microsoft applicale。没有它无法启动 oremo。
- 2 UTAU0261 以上，1 是因为这个有汉化，2 是因为早期对连续音支持不佳。
- 3 录音软件，推荐 oremo（此软件为 UTAU 专用音源收录软件）
<http://freett.com/nwp8861/soft/oromo/>
- 4 音源修整软件 推荐 adobe audition1.5，不为什么，因为资源极少而且界面简单顺手插件支持率也很不错，以及音高修正软件和插件，推荐 melodyuno，当然 autotune 也可以
- 5 setParam 连续音专用原音设定，最新版的 oremo 是拆开的，之前版本的 oremo 会自带。

三 连续音和单独音录音方法

考虑同时推出单音和连续音音源的朋友请注意

首先说明一点，有的连续音音源 list 录出来的是独立可用的比如菖蒲氏配布の，而有的连续音音源 list 录出来的成品是没有单独音就不能使用的比如 oremono 自带的。如果单独和连续分次录音那么声音衔接上多少会出问题。所以请尽可能一次性录掉。关于录音 list 的选择后面会说明

1 单独音。

单独音音源录音方式非常自由，换言之不是非用 oremono 不可，如果不使用 oremono，当然这样是录音的时候省事，设定的时候要命。

不使用 oremono 的场合【复制粘贴无罪\^o^/】

1 开 aa1.5，新建单声道录音轨，按顺序录，降噪，存成一整个 windows PCM (wav)，记得必须是 705k 的采样率

2 把这东西拖进 melodyne，把他们拉到一条线上去（这条线即录音音高），保存

3，开 aa1.5，然后把这个东西用 autotune 电一下，然后用 ULTRAFUNKFX 加的 compressor，来一记深深的压限顺便注意提升音量

4，在单轨视图（有的版本叫编辑模式），这个时候你看到的应该是一个个音，串在一个文件上，来我们把它分成单音，先确认是不是单声道 705k 的采样率，然后选定那一个音，听下你录的是什么，右键保存选定部分，命名，结束（整理到一个文件夹，纯罗马音推荐）

tips:

1 经过 melodyne 和 autotune 出来的文件里依然有明显的不是一个单音这种问题的话，请重录

2 声音以饱满有一定力度，但开口咬字不重为好，请尽量在一个调上

3 录音音高不限，如果想调整整体录音音高请在 melodyne 里完成，如使用 aa1.5 自带的升调会改变 gen 值并伴有失真

4 切分的时候切忌剃光头（即两头不留空白部分）

5 新手切忌压限过度，请不要整体提升 10 以上再压 10 那样，尽量控制在 4 以内

6 如果录音音高是 CDEFGAB 中的一个，autotune 电的时候请选 Cmajor 或者 Aminor，录音音高带#号的话请选对应的#号 major

以下是使用 **oremo** 的方法

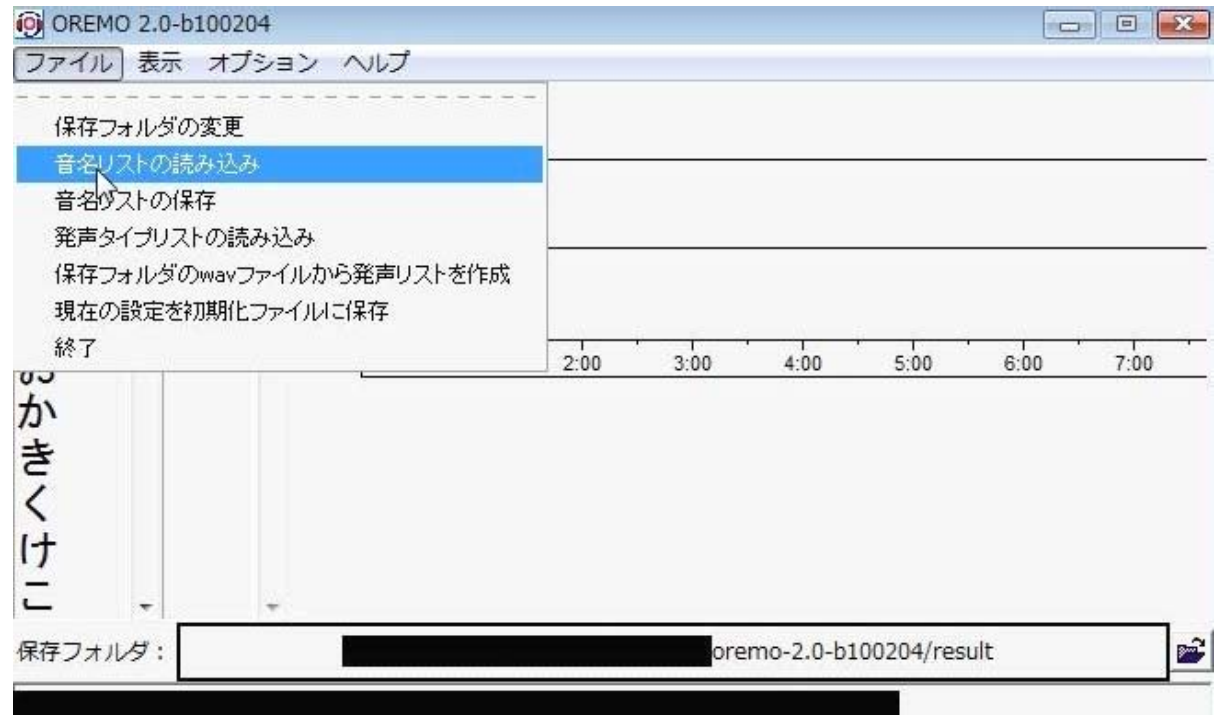
使用 oremo 在很多方面很省事，但是也会扼杀掉尾音这一性格特征，请斟酌。

a 录音准备

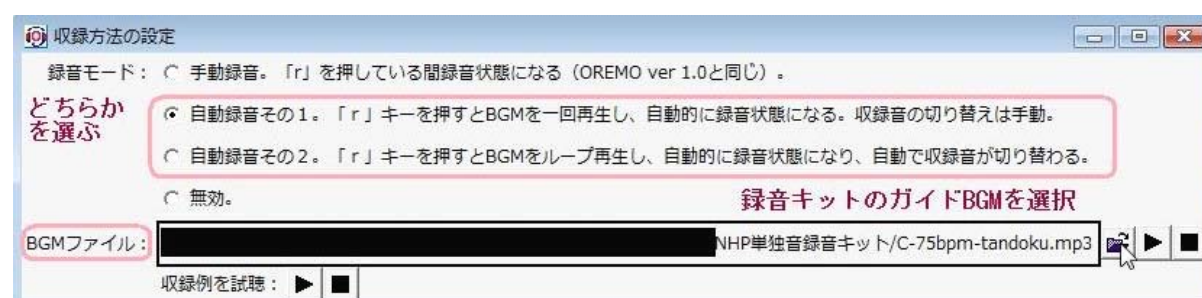
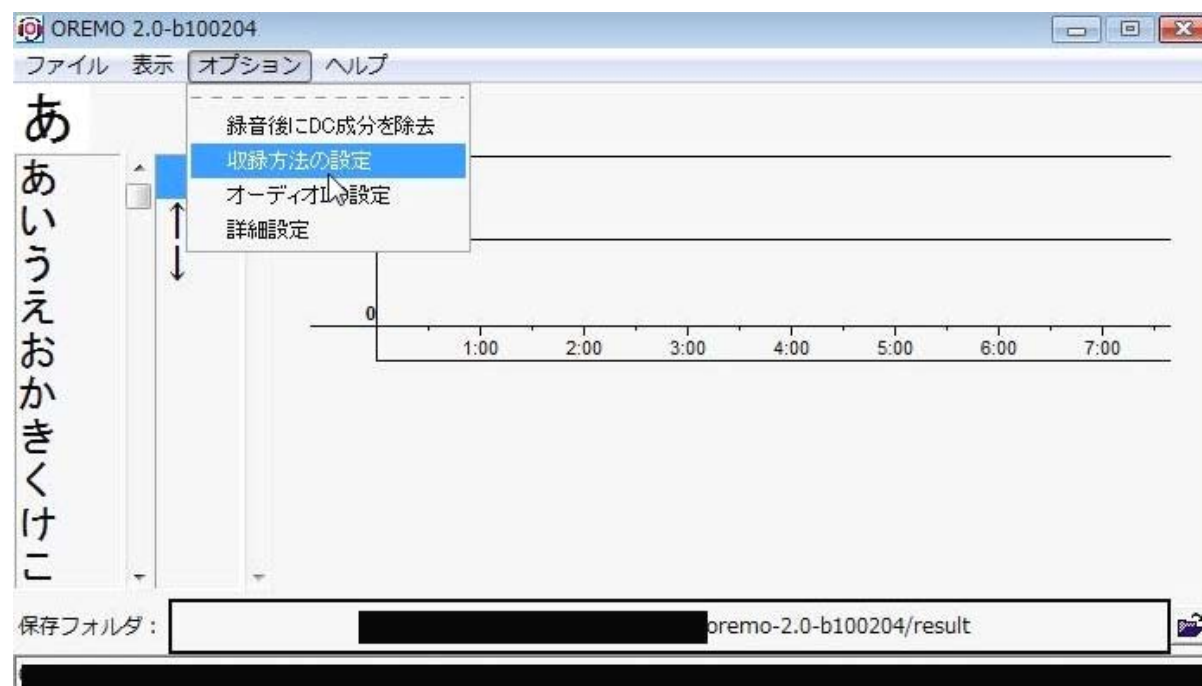
1 首先是选择音名 list。单独音有对应音高的 list，也有下载。都是成套配布的，这里推荐 NHP 的录音列表。里面自带各种音高的引导 bgm，非常方便。

软件设置。（截图转载自 NHP）

1 选择 list



2 选择录音方式



从上到下依次是 1 手动，2 按一次 r 开始播放 bgm 进行录音，手动往下进行。3 按一次 r 开始播放 bgm，结束后自动向下进行新的循环，推荐这个。4，无效

请选择对应的 BGM 文件，然后点击底下的收录例，可以根据范本来了解如何跟着 bgm 来录。选择的标准以自己唱着不难受为好。

文件默认保存在 oremono 里的 result 文件夹。想另存请先选好

b 录音方法

根据选择的录音方式，按 r 进行，万一错了不要紧，按 r 停止，然后点击你录错的那个音，按 r 重新开始。耳机漏音的同学请注意 bgm 的音量。

c 注意事项

请不要躺着，半蹲，侧卧，或者倒立着录音

录音音量请看着波形确认，过大的话请重新设置麦克风音量或者读轻一点

Q 我想录力度音源！v 家的好软哈不爽的！我要录能唱死嗓的，能唱 vr 的！

A 同学请注意，如果只录单音，力度太大会导致衔接问题，请斟酌。

Q 我是音痴，好像跟着 BGM 都录走音了（泪目

A 没关系那不是问题，后面可以修。

2 连续音

连续音的开发思想非常先进，他补充了衔接音这个概念，跟本上不同于简单的淡入淡出的衔接方式，实际试听效果甚至可能超过 v 的（参见穗歌ソラ）。所以根据实际需要有独立完整录音用 list 和单独音的补充 list，oremo 自带的属于后者。其他的请去 UTAU 的 wiki 寻找。根据录音音节数量可分为 3 字模式和 5 字模式（あいうえお）和 7 字模式（あいうえおあお）等等。

区别如下（转载自 NHP）

独立音源：录音量较大，原音确认和修整量大，原音设定较复杂，音质稳定衔接效果好

合用音源：录音量相对来说小，原音确认和修正量小，原音设定少，但是和既存的单独音合用可能会出现衔接上的音质问题……，而且没有单独音源不能用。

七字模式总录音时间会减少，相对来说维持力度和音质也简单，然而连续音 list 犹如念经，拗口的非常多，万一咬舌之类重录也是很抽风的，或者一句太长导致的上气不接下气也是可能，请根据各自能力选择。

a 录音准备

同单独音，录音 list 请选成连续音的 list，GUIDEbgm 请换成连续音用的

b 录音方法

同单独音

c 注意事项

Q guidebgm 音高不适应阿，没有更好的么

A midi 那个音高可以改。用各路软件，恩。或者你可以换 BGM

Q 我问人要了 BGM，但是不能用

A 请问人把同捆的 readme.txt 也要来，这是一一对应的关系。

Q 白天好忙啊，晚上我看完球 4 点去录吧，正好夜里安静

A 快住手，那种状况下洗脑一个多小时录连续音你会被洗脑洗疯的

Q 大概需要多久？

A 本人经验是 oremo 自带的合用音源（就是比较少的那种）1 小时多录完，大概错两三次这样。

四 调整方法

1 音源处理

本步骤包含音源的统一设定，除噪，音高修正，压限

请打开 AA1.5，全选文件夹里的 wav 文件拽进去，按顺序来，一次处理一个步骤

第一步除噪，录一段环境噪音，右键捕获降噪线图，然后效果-降噪-降噪，其他 F2

第二步压限，然后其他 F2（操作方法请参照我以前的帖或者其他强人的后期技术贴）

第三步，Autotune 修音高的话，请参照杯具 p 的教程。

所有操作都是有损操作，请随时注意音质有没有渣到不能用了。

2 单独音原音设定

使用 oremo 做出来的音源相对统一而美观 w 所以设定上轻松的多

第一步，找个 UST 来，读入，选好要调的音源，打开工具->原音设定，



第二步，直接双击周波表数编辑和周波表数初始化之间的空白处启动**秘技**自动进行音高检测

和 frq 文件的生成-w-（使用中可以另开 UTAU 窗调教然而如果同时双开该功能渣 pc 有死机的可能

第三步，直接双击辅音部分和 blank 之间的空白处启动**秘技**自动进行原音设定

第四步，肉眼辨别有超过 300 的数值优先检查一遍，超过 1000 什么的的直接启动编辑器修掉

第五步，启动编辑器，按以下规则检查

1 左边留空的地方用紫色部分盖掉

- 2 绿线在红线左边或者重合，数值在红线数值的 1/3 到 1/2
- 3 红线尽量在辅音和元音交界处
- 4 红绿线间距不要太大，太大的话把紫色部分拉过来一点，重合是最好
- 5 粉色部分盖到波形开始平直的地方
- 6 后半的紫色部分用来盖住从后面开始看，到波形平直的地方，5 和 6 中间是母音用于伸缩的
- 7 下一个，重复这些步骤
- 8 随时保存。备份 oto.ini
- 9 全选音符，打开编辑-音符选择部分专业处理，点 clear
- 10 试听 ust 效果，针对跑拍或者吃音现象逐一修正
- 11 换用 ust，直到你觉得常用音没有问题或者全部没有问题
- 12 调教，输出直到你觉得没有问题
- 13，备份你的 oto.ini，防止手误或者以后特殊歌改了某些设定导致原音整体固掉

特殊情况

一、元音和 n 的状况

红线在开头的地方。粉色盖到稳定处，绿线设为 0

母音结合的话，请把音名设定改成*母音 比如*a,*n 红线设为 5 以上 50 以内，绿线则在 70 左右，因人而异

二、爆破音的状况（k/t/p 行）

其他同基本状况，绿线请设在紫色部分左边（-20 到-50）。因为爆破音需要一段无音的停顿才能有爆破效果，数值因人而异

三 s/sh/h/f 行一般自动推定的很准，除了红绿线间距比较大，请根据情况来调整

四 n/m/y/r/w/g/ng/z/d/b/基本上自动推定的都是 shi……

这是一个重复而枯燥的过程……

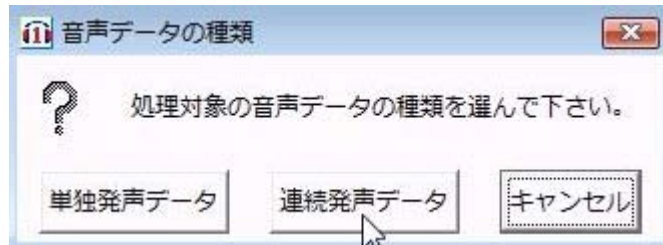
3 连续音原音设定

SetParam (图片转载自 NHP)

1 选择音源文件夹

2 选择是否读入既存の設定文件，或者自动重新生成

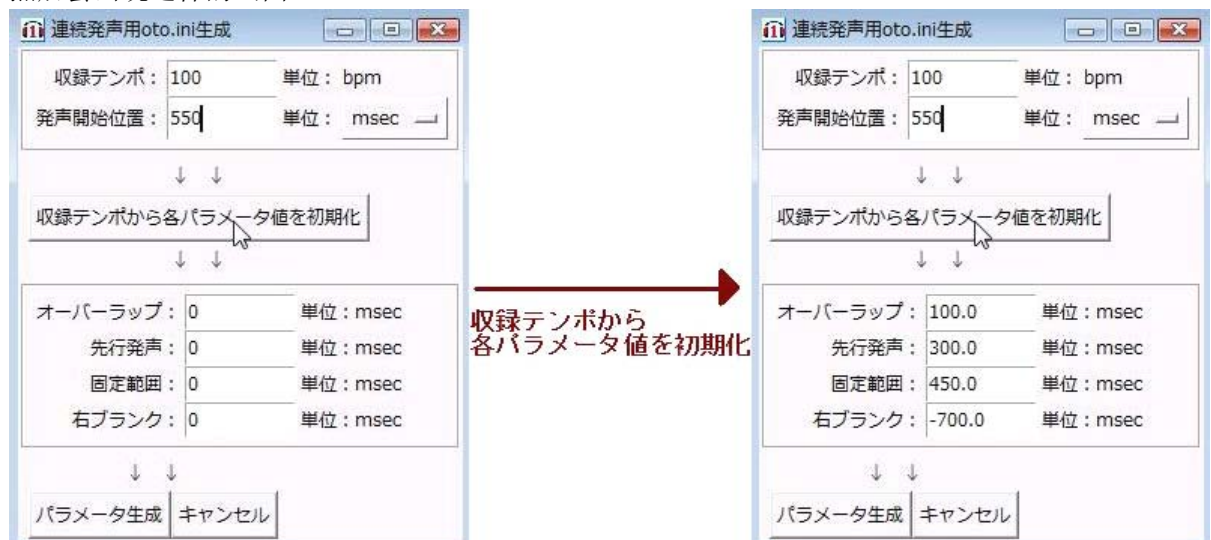
3 选择音源类型



初次使用请选择

パラメータを自動的に生成する => 連続発声データ

然后会出现这样的画面



Oremo 自带的 guideBGM 的话，请输入 BPM100, 発声開始位置 550。其他的请打开 guideBGM 自带的 readme.txt 来查看

然后进行伸缩范围的设定，请现在设定里确认

オプション

先行発声を動かしたとき相対的位置に

ブランク(右ブランク)を負の値に

発声タイミング補正モード

然后把先行发音那条线拖到母音开始的位置就可以了。在母音开始的位置单击就行，请听着来确认

NHP 方的说法是，用 UTAU 直接做连续音设定的时候，是改动 OFFSET 来设定的。

到这里就已经基本设定完成了，想要更加完美的设定的话，请调节辅音部和 blank 来确定中间的母音伸缩范围，这一步在 UTAU 或者 setparam 里都可以做到。UTAU 里的设定方法请参照单独音。

六 调教方法简单介绍

UTAU 作为一个很神奇的开放式工具，他有非常多的派生插件，自带的就已经很好用了，插件请去 wiki 寻找 <http://www20.atwiki.jp/utaou/pages/36.html>

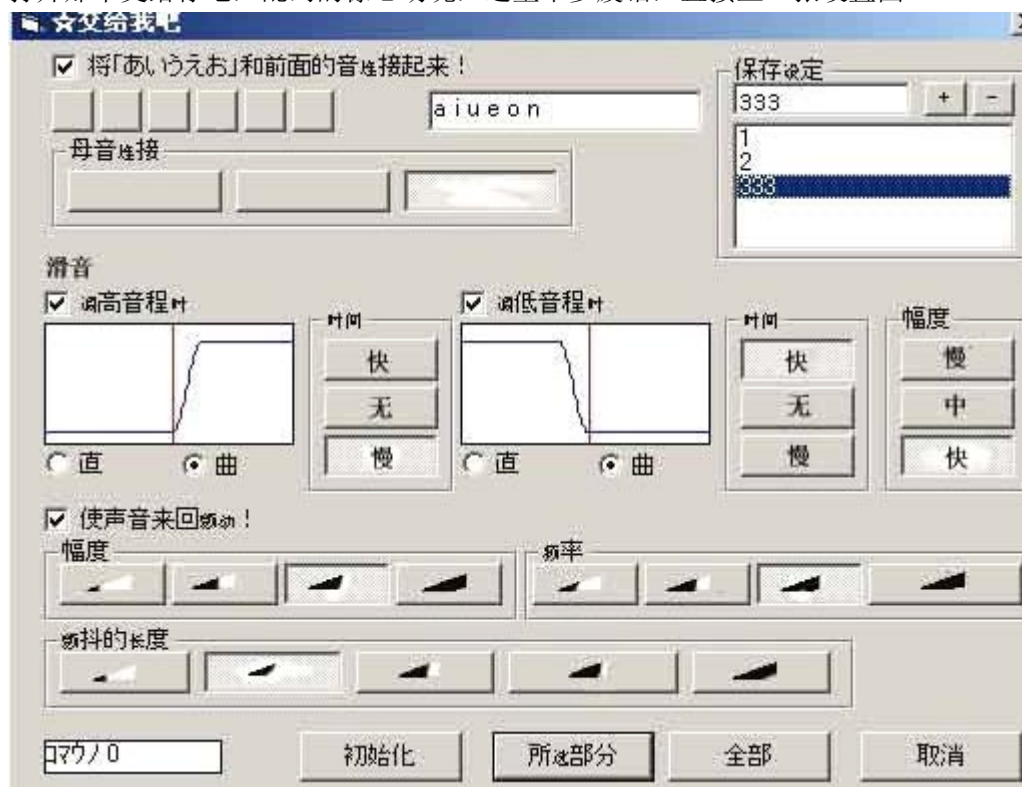
首先来听一遍有没有回音。常见的就是因为 UST 里使用的符号和音源文件对不上或者缺失，请改掉或者代用之。其他的也有因为原音设定导致的抢拍之类，请修正掉。

然后这里推荐一个很好用的插件，在 0261 汉化里叫工具-嵌入式工具

里面有自动间距，母音结合，进行波动，交给我吧☆

好吧，交给你吧 w 其他的分别弄也很麻烦 w

打开那个交给你吧，乱码的惊心动魄，这里不多废话，直接上一张设置图



Ps 废不解释。原理相当于唱高音的时候会滑一下上去，而唱低会压一下再下来这种。相当于一键 POR 自动设定

直接拽音符可以设定音量，当做 dyn 用好了 w

颤音请根据需要局部设定，选定，交给你吧，就可以了

BRE 在编辑-选择部分的专业处理

VEL 即发音速度，这个在原音设定里做就可以了，调整 offset 的时间，不是特殊需要不推荐

七，后期美化。

BRI 请在后期的时候高低频激励，请选用 eq 器或者 BBE，请参照对应的后期技术贴

PIT 请活用音频后期软件自带的手动音高修正

GEN 做不到微调，或者说微调需要毅力。整体调整的方法是，用 aa 自带的效果-节拍/音调-伸展，记着改完调之后，去 melodyn 里拉回来。因为 aa 的升降调是带有改性别参数效果的，结果上来说，而 melodyn 这方面失真相对来说小。这两步过之后，音源基本上是失真蛮大的了……

你说什么？CLE?……Eq 低切去（挖鼻

然后配合伴奏整体看看，改改不顺的滑音，加加混响，调整下大小，恩，差不多了
您的 UTAU 曲子就完成了==试试看效果？