

國立臺灣師範大學音樂學院音樂學系

流行音樂產學應用碩士在職專班

書面報告

Continuing Education Master's Program of Popular Music Studies and Industrial Applications

Department of Music

College of Music

National Taiwan Normal University

Written Report

音樂專輯製作 - 《空靈之夢》為例

Album Composition, Space of Dreaming

任哲均

Jen, Che-Chun

指導教授：李和莆 博士

Advisor: Lee, Wen-Pin Hope, D.M.A.

中華民國110年8月

August 2021

# 摘要

科技的進步，造就了每一個人都可以獨立創作音樂，只是看要怎麼做，怎麼表達。一開始一首歌的誕生，都不是最後聽到的那樣子。當一首歌完整的呈現在聽眾面前時，它已是經過了編曲、錄音、混音、後製等四個過程反覆淬煉才能完整地呈現。

隨著時代科技的進步，製作音樂的門檻降低，科技日新月異也大大的縮短了音樂製作時程。在過去一首歌的誕生可能需要花上一個月或三個月，而現在，快則一天，慢則一至兩個禮拜可能就可能誕生了一首可以拿到聽眾面前的完整歌曲了。

專輯製作前要先決定專輯想表達的內容，曲風以及想傳遞給聽眾的訊息為何，再以故事的內容去搜集以及包裝和創作歌曲。然後找到適當的歌手搭配合作以呈現出歌曲完整的面貌。

本篇書面報告，我將以自身所製作的音樂專輯為例，把平日所學的道家信仰跟哲學以及自然大道的運作規則和身處的環境，以電影故事大綱的呈現方式來告訴聽眾專輯的故事。

音樂會以電子音樂為主軸，融合冥想的空靈音樂作為混音的基底製作。

關鍵字：專輯製作、電子音樂、宇宙論、流行趨勢、空靈音樂、哲學、道家

# Abstract

The advanced science and technology has been creating and well developed that resulted making music become more independently , easier and faster, the major difference is how it be created and how to express by different way which is depending on individual personality. Normally , what we heard was not the song which was in the beginning of making stage. When a song is completely presented to the audience, it has gone through by four processes including arrangement, recording, mixing, and mastering before it can be completely sorted out.

With the advancement technology and numerous equipments , the entry barrier of making music is getting lower and lower . The process time also has been improved a lot. it may take a month or three months for completing a song in the past, However , it is as fast as several weeks , even down to one or two weeks, then, a completed and perfect song can be performed in front of the audience.

Before making an album, firstly, you have to decide what you want to express out and what the story is, then using the content of the story to collect and create the songs. Then find the appropriate song singer to cooperate each others.

In this written report, I will take my personal music album as example, telling the audience how was the music making process by using my experience and knowledge of Taoist philosophy and beliefs, the rules of the cosmos . This album was made majorly by electronic music as the main axis, and composed by the ethereal music mixed as the basis .

Keywords: Album production, Electronic music, Cosmology, Fashion trends, Ethereal music, Taoist, Philosophy

# 目次

摘要	I
Abstract	II
目次	III
表次	IV
圖次	V
第一章 緒論	1
第一節 研究動機	1
第二節 研究範圍	2
第三節 預期貢獻	2
第二章 文獻探討	4
第三章 專輯製作流程	8
第四章 『空靈之夢』專輯作品	18
第一節 創作理念	18
第二節 專輯內容	18
第三節 專輯製作概念	19
第四節 詞曲故事	20
一、《鐘》	20
二、《道》	22
三、《古劇》	24
四、《棋局》	26
五、《科技》	29
六、《最後一頁》	30
第五章 數位專輯封面製作	34
第六章 數位音樂專輯動態影片製作	36
第七章 結論	39
參考文獻	41



# 表次

表格一 歌曲的起承轉合範例	9
表格二 《鐘》 作曲&混音	20
表格三 《鐘》 調性&速度&總長&曲風	20
表格四 《鐘》 段落	21
表格五 《道》 曲&混音&作詞&主唱	23
表格六 《道》 調性&速度&總長&曲風	23
表格七 《道》 段落	23
表格八 《古劇》 作曲&混音	24
表格九 《古劇》 調性&速度&總長&曲風	24
表格十 《古劇》 段落	25
表格十一 《棋局》 曲&混音&作詞&主唱	28
表格十二 《棋局》 調性&速度&總長&曲風	28
表格十三 《棋局》 段落	28
表格十四 《科技》 作曲&混音	29
表格十五 《科技》 調性&速度&總長&曲風	29
表格十六 《科技》 段落	29
表格十七 《最後一頁》 曲&混音&作詞&主唱	33
表格十八 《最後一頁》 調性&速度&總長&曲風	33
表格十九 《最後一頁》 段落	33

## 圖次

圖一 Logic Pro 作業畫面	8
圖二 Logic Pro 的混音握頁畫面	9
圖三 Logic Pro 壓縮音檔畫面	11
圖四 《鐘》在Logic Pro 裡的工程圖	12
圖五 《道》在Logic Pro 裡的工程圖	13
圖六 《古劇》在Logic Pro 裡的工程圖	14
圖七 《棋局》在Logic Pro 裡的工程圖	15
圖八 《科技》在Logic Pro 裡的工程圖	16
圖九 《最後一頁》在Logic Pro 裡的工程圖	17
圖十 『空靈之夢』專輯封面	34
圖十一 『空靈之夢』在街聲的封面	35
圖十二 『空靈之夢』YouTube頻道上所顯示的封面	36
圖十三 為筆者的專屬LOGO	36
圖十四 為Final Cut 專輯影片製作示意圖	37
圖十五 為專輯在YouTube影片播放時的範例	37



# 第一章 緒論

## 第一節 研究動機

用最簡單的方式表達和創做歌曲，排除複雜和弦的排列組合方式，以節奏出發的方式創作音樂。學生曾經受教於陳子鴻教授<sup>1</sup>、陳翰老師<sup>2</sup>學過音樂專輯製作，在兩位老師不同的音樂風格以及教學模式下，想藉由音樂呈現自己的信仰以及想法，回歸音樂的初心，排除許多限制，讓音樂在自由的空間下盡情的發揮，不一定要先有人聲作曲才能創作，也可以先有編曲再創作人聲旋律。

由於個人自小受道法影響深遠，透過音樂及歌詞的表達，想以第三人稱的方式來告訴聽眾宇宙大道是如何產生的，我們的造物主以及道法來自何方。透過與高我的連結，用心的感受大自然萬物的變化，再參考冰島樂團Kiasmos<sup>3</sup>、知名電子音樂製作人Alan Walker<sup>4</sup>、NCS<sup>5</sup> 等作品，是以節奏為導向的方式創作音樂。

希望透過教授們那學來的專業技術加上自己的想法以及信仰，以電子音樂的方式呈現空靈感。

---

<sup>1</sup> 維基百科，〈陳子鴻〉，<https://zh.wikipedia.org/wiki/陳子鴻>. 2021，摘錄於 5 January 2021。

<sup>2</sup> StreetVoice街聲，〈陳翰〉，<https://streetvoice.com/chenghantw/>. 2021，摘錄於 5 January 2021。

<sup>3</sup> YouTube，〈Kiasmos-Blurred〉，<https://www.youtube.com/watch?v=HbsbieBog1c>. 2017，摘錄於 5 January 2021。

<sup>4</sup> YouTube，〈Alan Walker-Faded〉，<https://www.youtube.com/watch?v=60ItHLz5WEA>. 2015，摘錄於 5 January 2021。

<sup>5</sup> YouTube，〈NCS〉，<https://www.youtube.com/user/NoCopyrightSounds>. 2021，摘錄於 5 January 2021。

## 第二節 研究範圍

研究範圍設定在《空靈之夢》音樂專輯，六首歌全新創作融合了當代流行簡單的動態影片配上音樂，回歸到聽覺的享受。以節奏跟Loop的變化為基底當作出發點創作，用感覺來創作，並不以和弦觀念來創作，所以每一首曲子都是先有編曲而後有人聲搭配。不以傳統先有人聲作曲後有編曲創作方式創作。此專輯以線上發行為導向，並不發行實體專輯。

## 第三節 預期貢獻

以《空靈之夢》音樂專輯為例子，想告訴有興趣往做音樂發展的人，其實做音樂不難，就算不懂和弦級數進行為創作基底，只要起承轉合的架構加上單音及節奏的變化，再找到會寫創作人聲旋律的創作者透過溝通，也可以表達出每一個人心中不一樣的音樂表現。以此研究探討來證明也可以先有編曲然後再作曲。



## 第二章 文獻探討

在歐美電子音樂中，其實很多音樂人在創作歌曲時都是先以編曲為主，基本上《電子音樂》<sup>6</sup>都是先有歌曲固定的架構，也就是俗稱的編曲，再讓人聲進去，人聲旋律線條也稱為作曲。此專輯會多以現代許多電子音樂人為例子探討先有編曲架構，再依此架構下加入人聲作曲創作方式下再進行創作及編曲。

艾倫·奧拉夫·沃克：

是一名挪威DJ和音樂製作人，出生於英國英格蘭北安普頓，因電子舞曲單曲《人間迷走》<sup>7</sup>走紅。沃克在2014年11月19日經 YouTube 音樂品牌 (NCS) 發布了他的電子音樂曲目「Fade」<sup>8</sup>。此曲發布後，造成網路上廣泛轉傳與分享，也讓此曲成為了 NCS 頻道最熱門的曲目之一。

此電音製作人就用先有『編曲』而後有『作曲』的方式進行創作，每一首歌以他自己作曲來說，邏輯都會是有了副歌的Loop之後，再從副歌的Reef編製其他的起承轉合段落。

艾倫·奧拉夫·沃克 - 《人間迷走》：

此曲原本只有編曲，並沒有所謂的人聲旋律，後來在Gunnar Greve<sup>9</sup>的發掘下以及團隊的製作下產出了煥然一新的歌曲Faded，截至2021年5月內在You tube 上面已經超過30億的點閱率。

---

<sup>6</sup> 維基百科，〈電子音樂〉，<https://zh.wikipedia.org/wiki/電子舞曲>. 2019，摘錄於 1 December 2020。

<sup>7</sup> 維基百科，〈人間迷走〉，<https://zh.wikipedia.org/wiki/人間迷走>. 2021，摘錄於 30 May 2021。

<sup>8</sup> YouTube，〈Alan Walker - Fade [NCS Release]〉，<https://www.youtube.com/watch?v=bM7SZ5SBzyY>. 2021，摘錄於 30 May 2021。

<sup>9</sup> 維基百科，〈Gunnar Greve〉，[https://zh-yue.wikipedia.org/wiki/Gunnar\\_Greve](https://zh-yue.wikipedia.org/wiki/Gunnar_Greve). 2021，摘錄於 30 May 2021。

艾倫·奧拉夫·沃克 - 《幽靈》<sup>10</sup>：

沃克在2015於NCS發布此作品，當時也只有編曲加上節奏為出發點，創造出了曲子。在後兩年(2017)時被製作團隊加上人聲混音之後讓歌曲變得更完整，更廣受大市場的歡迎。

所以在製作的方式上面，也可以先有背景樂的架構之後再從背景樂的架構衍伸出人聲旋律的走向。



---

<sup>10</sup> YouTube，<Alan Walker - Spectre [NCS Release]>，<https://www.youtube.com/watch?v=AOeY-nDp7hI>. 2015，摘錄於 30 May 2021。

克里斯蒂安·弗里德里希·約翰內斯·布特納：

Christian Friedrich Johannes Büttner，1979年6月1日出生於德國也是電子音樂製作人及DJ，其藝名為胖鼠（TheFatRat）<sup>11</sup>，他的音樂風格常被形容為毛刺音樂<sup>12</sup>，同時他也是該風格的代表人物之一。

第一次接觸到這名音樂人是因為在NCS聽到了他的一首曲為Monody<sup>13</sup> (feat. Laura Brehm)<sup>14</sup>，此曲前奏用了號角創造出了草原感，再以弦樂走出中古世紀的歐洲感創造出了完全不一樣的電音。歌曲總長度為4分50秒，整首歌並不是以樂器去配合人聲，人聲旋律在2:49這邊是以故事轉折的角色出現，在3:42秒結數後，再以重複一次這首歌的副歌作為總結，人聲旋律總長度佔不到歌曲的五分之一。

以這首歌為例子，一定是先有了曲的架構之後，在編輯人聲旋律進來，並不是以人聲旋律為主軸再用樂器去作編曲。

### **Elektronomia/Elek - Sky High<sup>15</sup>：**

此曲在YouTube NCS上非常受歡迎，也是一首完全以節奏及簡單和弦配上單音做出的一首曲，以簡單的一個Loop當作基底及循環，再以單音旋律變化去做段落上的變化。

---

<sup>11</sup> WIKIPEDIA，<TheFatRat>，<https://en.wikipedia.org/wiki/TheFatRat>. 2021，摘錄於 30 May 2021。

<sup>12</sup> 華人百科，<毛刺音樂>，<https://www.itsfun.com.tw/glitch+hop/wiki-7984227-5102007>. 2020，摘錄於 30 May 2021。

<sup>13</sup> YouTube，<TheFatRat - Monody (feat. Laura Brehm)>，[https://www.youtube.com/watch?v=B7xai5u\\_tnk](https://www.youtube.com/watch?v=B7xai5u_tnk). 2015，摘錄於 30 May 2021。

<sup>14</sup> WIKIPEDIA，<Laura Brehm>，[https://de.wikipedia.org/wiki/Laura\\_Brehm](https://de.wikipedia.org/wiki/Laura_Brehm). 2020，摘錄於 30 May 2021。

<sup>15</sup> YouTube，<Elektronomia/Elek - Sky High[NCS Release]>，<https://www.youtube.com/watch?v=TW9d8vYrVFQ>，2017，摘錄於 30 May 2021。

綜合以上的例子，創作音樂不一定需要有人聲，尤其在電子音樂當中，歌曲的變化都會是以節奏為基底，再讓人聲旋律跟著節奏以及架構去走。比較我國傳統製作音樂上的方式會比較明顯的不相同。

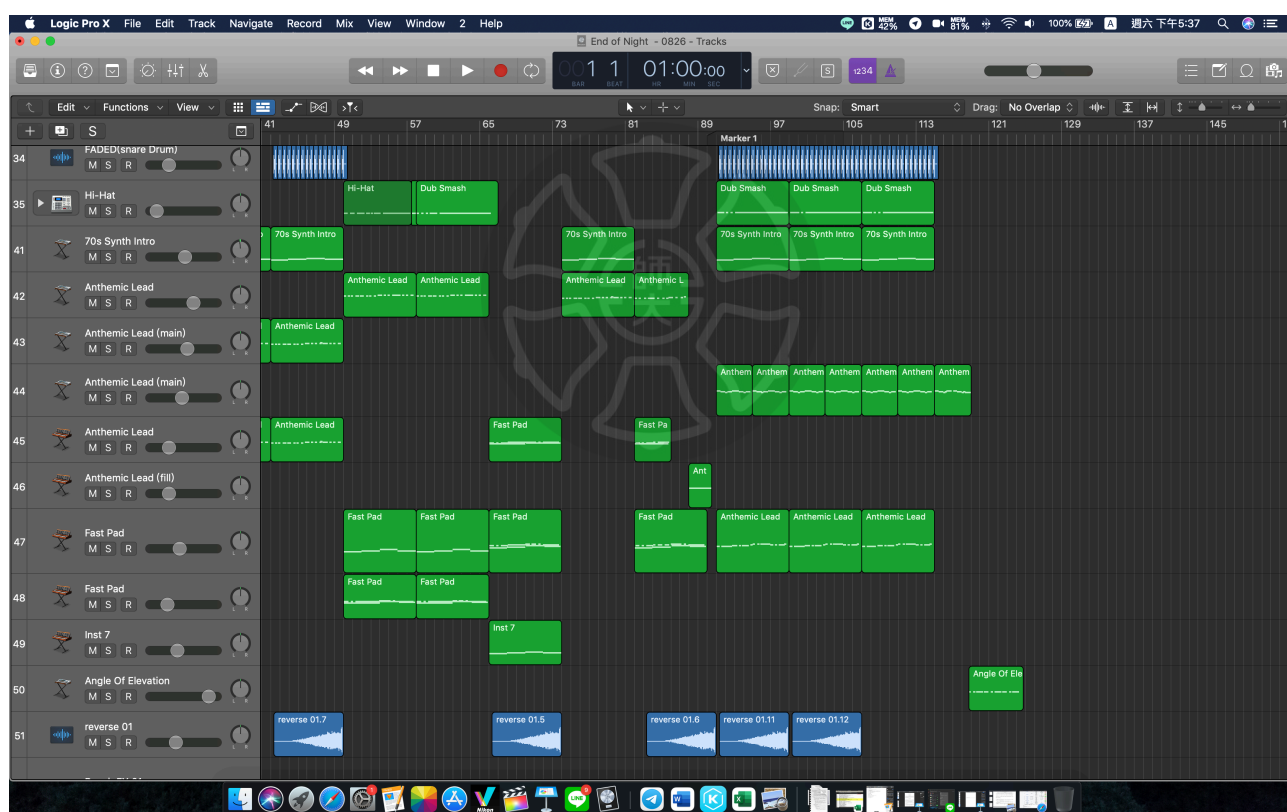
以上的電音音樂都是來源於歐洲，歐洲的電子與美國不太一樣的地方為。美國電音比較以派對的性質為出發點，而歐洲的電音就比較是以空靈的性質作為表現，而共同的特質都是以節奏和簡單的旋律不斷的循環再做變化。



### 第三章 專輯製作流程

一般來說，在音樂專輯製作時，都會有一個音樂製作人，就像是一個決策者，他決定了此專輯的方向、音樂的架構以及擔任與樂手或者創作者協調與溝通的角色。本專輯製作訪談了兩位音樂製作人吳永吉<sup>16</sup>、陳翰<sup>17</sup>來尋求建議，最後由研究者自行擔任製作人的角色來決定專輯的方向與定位。

訪談完後，決定主要以Logic Pro 為音樂製作主要程式，已經有完整的編曲架構之下，再找到合作夥伴聽到曲之後加入人聲再填詞。



圖一 為Logic Pro 作業畫面

<sup>16</sup> 維基百科，〈吳永吉〉，<https://zh.wikipedia.org/wiki/吳永吉>. 2021，摘錄於 30 May 2021。

<sup>17</sup> 樂手巢，〈有資歷不一定不迷惘，陳翰用極簡電氣述說世代迷航〉，<https://ysolife.com/chen-han/>. 2021，摘錄於 30 May 2021。

步驟一：本身會鋼琴及爵士鼓，以節奏再搭配上四個Bass的單音，再加上一個好聽的

Loop，開始編輯以及作每一個段落的區分進而開始創作。

步驟二：寫歌之前，歌曲的整體架構都需要參照表格一的排列組合去編寫與製作，這樣

歌曲聽起來才會有完整度跟明確性的架構。歌曲的起承轉合才會有所表現。

表格一 歌曲的起承轉合範例

前奏	主歌	副歌	主歌	橋段	副歌	尾奏
----	----	----	----	----	----	----



圖二為Logic Pro 的混音作業畫面

步驟三：歌曲架構完後，先調節每一軌的音量，讓每一個音軌做到大小聲的調和，才可以讓歌曲更有層次與情緒上的表達。

在開啟檔案的時候，首先要先選擇適合自己的樂器，在選擇樂器的時候，可以在電腦上去嘗試聽該樂器的聲音，如果在當下是可以接受的狀態之下，就可以把樂器留下來作為音源使用。

接下來，選完樂器之後，要開始幫樂器設定角色，樂器的聲音特色適合當做主旋律，還是背景的基底音樂，還是是為了幫忙和聲等。

在樂器分配角色時，是以音頻來作為一個基準判斷此樂器適合哪一種角色。主旋律樂器選好之後。開始要選擇節奏組。以此專輯電音為例，以一個小節，八分音符為例；大鼓落在第一拍及第三拍，小鼓則落在第三拍，Hi-Hat落在二四拍，以這樣基本的節奏基底開始創作。

選擇主樂器之後開始先創造一個可以不斷循環的Loop當作Hook，再加上Future Bass 的音效作為簡單的Bass 基底，再選擇另一項合聲的樂器作為配角開始複製貼上至100個小節。

最後在這100個小節之內，開始照著表格一的方式做起承轉合的段落呈現，一首曲的基本架構就完成了。

步驟四：開始調每一個樂器的音色、空間感、力度大小、左右聲道的輸出表現。作曲及編曲完成之後，接下來進入混音階段，這個階段開始要加入Reverb及EQ等效果，把樂器的聲音做昇華，使樂器聽起來更活。

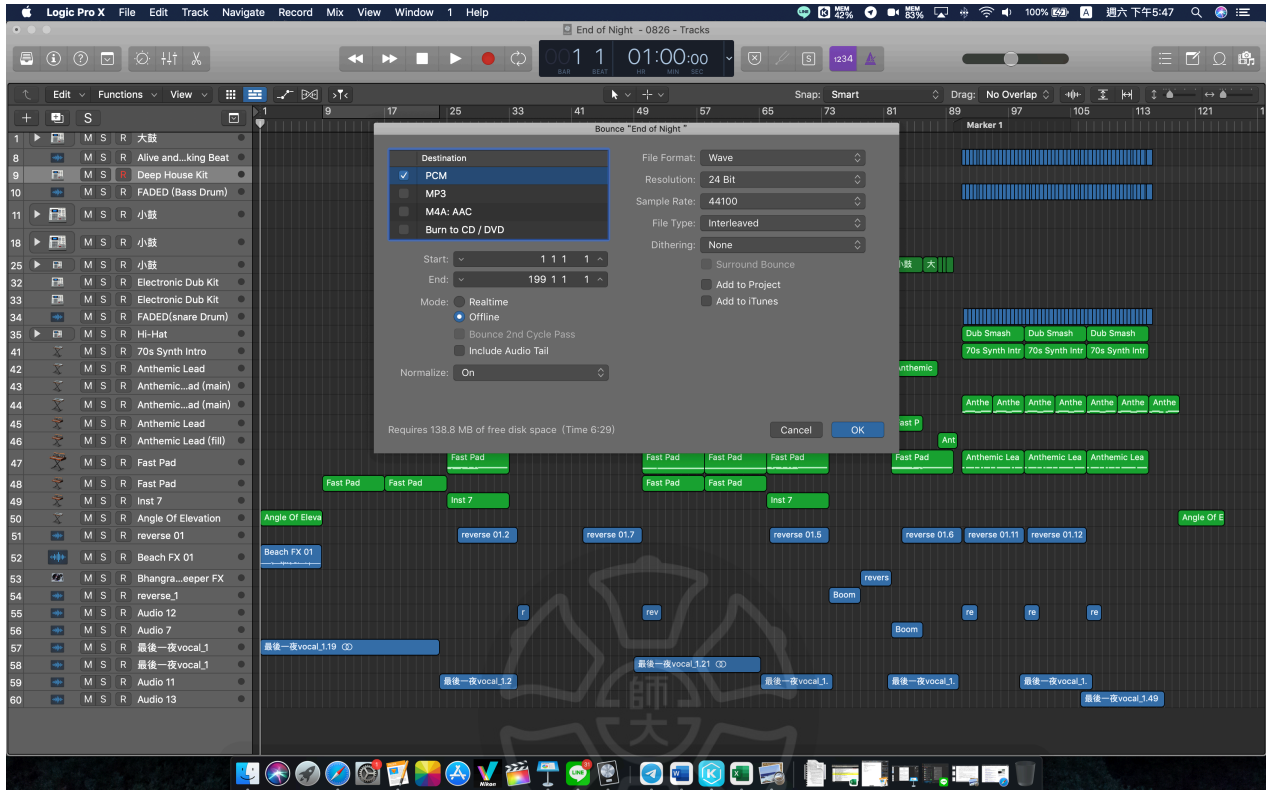
首先在節奏組的部分，大鼓、小鼓及Hi-Hat 要分三個音軌去做，再以Bass 及主要樂器去加入效果。在混音的時候就可以用Reverb效果做出宇宙空靈的感覺，再把音量調製平衡。

在混音時，鼓組的音量筆者以大鼓的聲音大於小鼓大於Hi-Hat。如果把鼓比喻成房子，小鼓就是中樑，它是穩定節奏的一個點，而大鼓則是變化節奏的主要角色，這也是為什麼人們常說大鼓為節奏的靈魂。接下來在Bass在Multi Effect裡頭選擇Phat FX，在synth(合成器)音效裡面選擇Antherm Buildup<sup>18</sup> 讓Bass可以墊滿整個低頻。

---

<sup>18</sup> YouTube，<Phat FX in Logic Pro X | Logic Pro 10.4 Tutorial>，<https://www.youtube.com/watch?v=un3yPXmjP0U>. 2019，摘錄於1 July 2021。

至於主要樂器，依照不同的樂器需要有不同的混音方式，以本專輯的《最後一頁》為例，主要樂器為Lead，混音的方式就可以參考於Martin Garrix - High on Life<sup>19</sup>，此例子僅供於提供歌曲靈感使用。



圖三為Logic Pro 壓縮音檔畫面

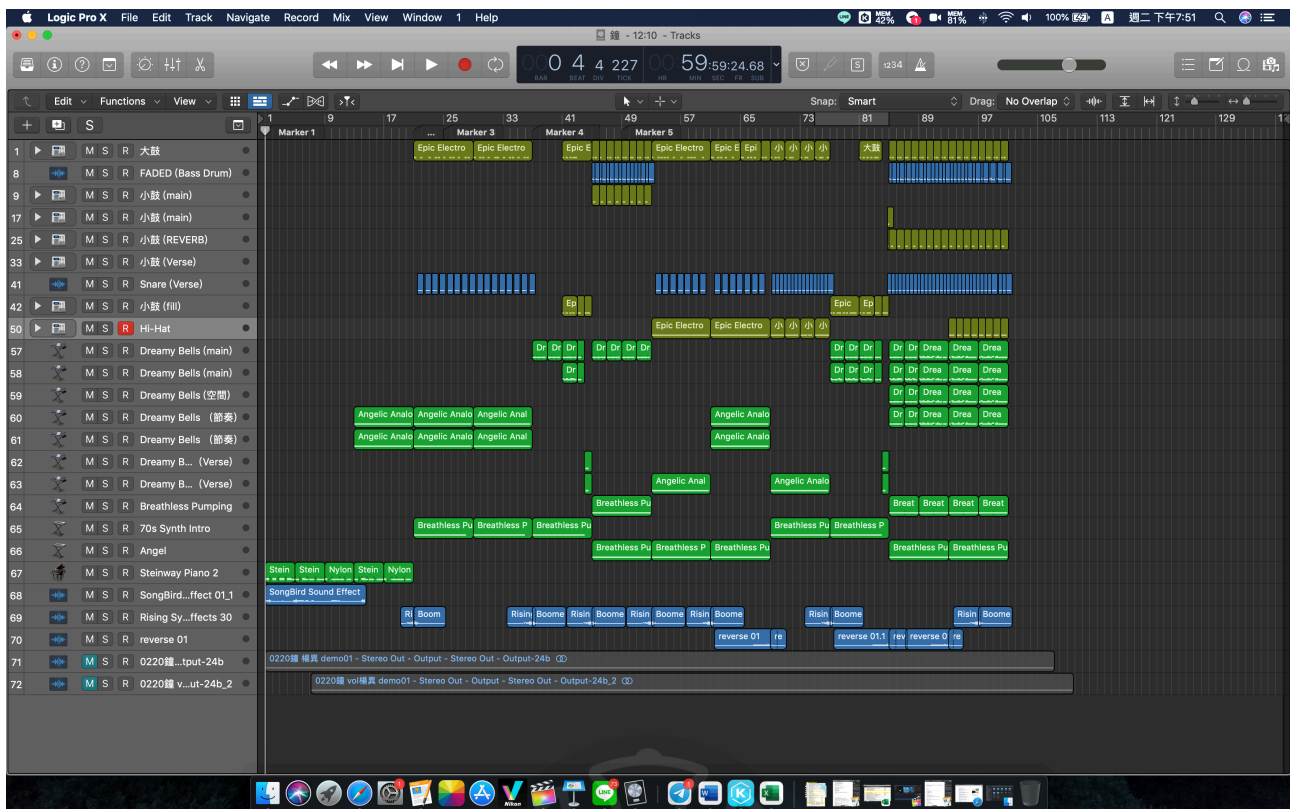
步驟五：確定好音樂的走向為腦中所想的成品後，就可以把音樂壓縮轉檔成WAV或者MP3。

完成歌曲之後，通常都會在歌曲的最後面留白。舉例來說，歌曲在Logic上第120小節會結束，在輸出端的時候會以125小節當作結束，原因在於聽眾聽完歌之後，讓聽眾耳朵有緩衝的餘地，也讓歌曲有留白的空間，歌曲播放完時就不會很突兀。

在音質方面筆者會以WAV檔案來作為輸出音源，WAV檔案可以比較不會失真，對於音質來說，WAV檔案會比MP3 檔案來保有歌曲更真實的樣子。

<sup>19</sup> YouTube，<Martin Garrix feat. Bonn - High On Life (Official Video)>，<https://www.youtube.com/watch?v=Lpjcm1F8tY8>. 2018，摘錄於1 July 2021。

## 第一首、《鐘》



圖四為《鐘》在Logic Pro裡的工程圖

鐘在作曲時，編曲的想法及走向參考於Alan Walker-Faded<sup>20</sup>，前奏參考Fade的前奏，以鋼琴為主軸，再轉成電子風格呈現。

<sup>20</sup> YouTube，<Alan Walker - Faded>，<https://www.youtube.com/watch?v=60ItHLz5WEA>. 2015，摘錄於1 July 2021。

## 第二首、《道》



圖五為《道》在Logic Pro裡的工程圖

在創作《道》的時候，並沒有參考任何的範例，純粹以表格一的方式及無意識的靈感創作<sup>21</sup>，最後再請歌手幫我唱錄至歌曲裡面，使歌曲有完整的呈現。

<sup>21</sup> 痞客邦，<如果你是光的工作者~就必須知道你目前接收宇宙訊息方式>，<https://a19021036.pixnet.net/blog/post/104240080>. 2014，摘錄於1 July 2021。

### 第三首、《古劇》

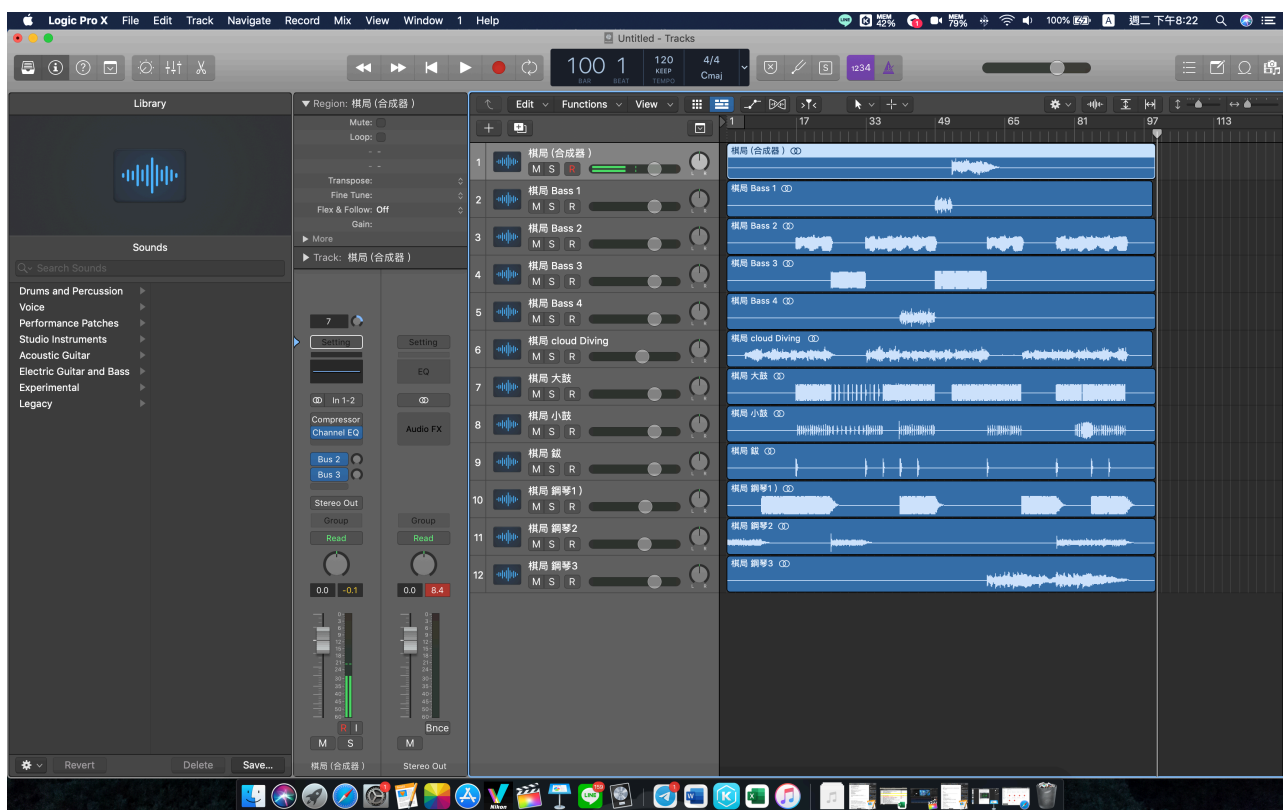


圖六為《古劇》在Logic Pro裡的工程圖

創作《古劇》時，是以『古箏』為主要樂器為導向來創作，再以知名國樂《梁祝》<sup>22</sup>為靈感創作，融合國樂的方式混合電子音樂方式所呈現不一樣的感覺呈現古代感。

<sup>22</sup> YouTube, <butterfly lovers 梁祝>, <https://www.youtube.com/watch?v=r2ngCaLL-NE>. 2014, 摘錄於1 July 2021。

## 第四首、《棋局》



圖七為《棋局》在Logic Pro裡的工程圖

製作棋局的時候，筆者把每一軌的音源檔案都個別轉出成WAV檔案再寄給楊異做想法上的編曲，他在每一個橋段及段落上和入聲的唱法上與筆者做了一些溝通，進而讓歌曲以不一樣的方式呈現。

最後再把每一軌的檔案傳回給我做最後的混音及確認輸出成WAV檔案。

## 第五首、《科技》



圖八為《科技》在Logic Pro裡的工程圖

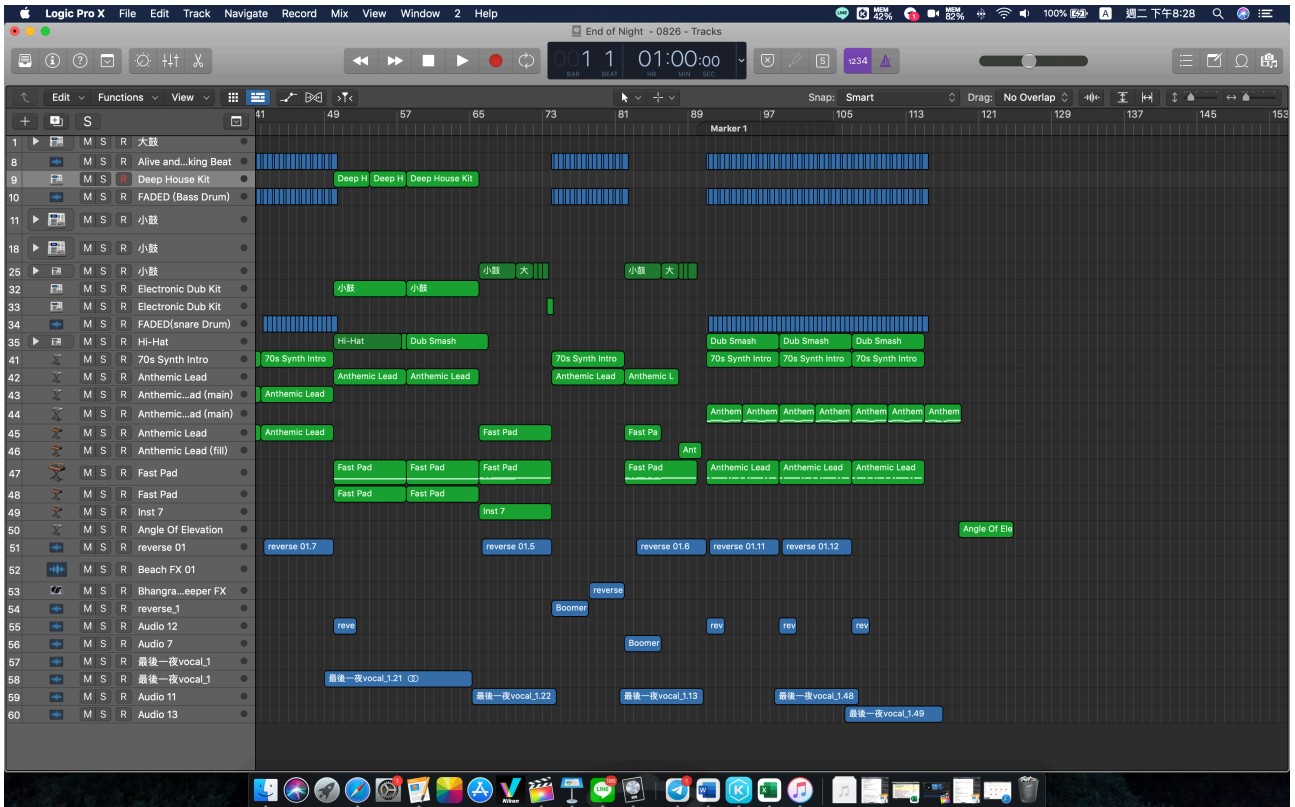
創作《科技》時，以許多歐洲的電音為創作基底再一次的嘗試不同的風格。

像是Alan Walker - Force<sup>23</sup>、Elektronomia - Limitles<sup>24</sup> 等做為創作靈感。

<sup>23</sup> YouTube, <Alan Walker - Force [NCS Release]>, <https://www.youtube.com/watch?v=xshEZzpS4CQ>. 2015, 摘錄於1 July 2021。

<sup>24</sup> YouTube, <Elektronomia - Limitless [NCS Release]>, <https://www.youtube.com/watch?v=cNcy3J4x62M>. 2017, 摘錄於1 July 2021。

## 第六首、《最後一頁》



圖九為《最後一頁》在Logic Pro裡的工程圖

最後一頁在編曲架構得出來之後，以合作夥伴喜歡的RAP加說唱的方式唱進了電音風格裡頭<sup>25</sup>，利用夥伴及歌手的擅長領域再融合至歌曲的人聲走向，創作出不一樣的感覺。

綜合上述所有的例子來說，以此專輯為例，每一首歌都是先由我在一開始所創作及架構的曲子再找人聲創作夥伴來昇華歌曲。

<sup>25</sup> YouTube, <Akon, Musicologo The Libro, Melymel - Manejando>, <https://www.youtube.com/watch?v=c0sIlqoGi0M>. 2021, 摘錄於1 July 2021。

## 第四章 『空靈之夢』專輯作品

### 第一節 創作理念

在21世紀準備進入22世紀時，人類的文明實現了太空探險，不論是上月球，還是登陸火星皆一一被實現，甚至未來的100-200年就有可能實現到太空接觸，外星人或者人們口中的神，可能就是以人類的外型在人類的世界中與人類接觸。

在音樂中，並沒有任何的不可能，用音樂來傳遞出那個世界的存在以及我們的世界是如何形成的。強烈的節奏都會回到人類的最初以及情感，拿掉許多複雜的和弦的組合，用單音與其他樂器的搭配出簡單而豐滿的表現來傳遞出我們的世界每一個人其實都很簡單，但是許多簡單事物的組成形成了我們豐滿的世界，而在音樂的環境當中就可以詮釋出我們世界的另外一面的世界。在另一個世界中，不論是科技或者是人，都比我們的世界來得更先進與上層。透過無意識的創作以及直覺來表現出腦袋所被傳遞的訊息以及最真實的我們。

### 第二節 專輯內容

從第三方的角度來看我們的世界是如何形成的？從最初大道的產生，一直到分天地，萬物的出生。

直到人類掌控了世界，造物主回到屬於祂的地方，祂把自己分化成幾億個碎片形成了人類，讓每一個人類都擁有祂億萬分之一的能力。人類開始統治了這個世界，為了方便統治這個世界，幾個金字塔上層的菁英聯合起來佈局，讓每一個人都是他棋子，每一步棋子都是他們為了『結局』而佈下的局。

科技的發明、人類的文明、文化的產生等，所有萬物的一切都是為了最後的結果而生，也就是由『果』而產生了『因』，在我們創造了足夠的『因』之後，最後的結局必將走向『滅亡』，而最後一頁，我們人類該如何在這一夜對我們自己說些什麼。

### 第三節 專輯製作概念

此專輯是先有『編曲』而後有『人聲旋律』的產生，如同先有『果』而有『因』的反射。在歌曲製作的方面，環境給製作者很大的遐想空間，透過幾個簡單的單音節奏基底，再以節奏為基底出發後，整理為歌曲的起承轉合，從歌曲的開始一直到混音，空間的產生及表現，完全以非現代流行音樂的基底去做。

專輯歌曲目標沒有在寫作過程中先行設定於某個市場，而是歌曲產生後，根據歌曲所呈現出來的感覺去整理成一篇故事。

每一首歌都是先有背景音樂才有人聲，此專輯製作完全希望創作歌手可以在第一直覺上呈現它最真實的自我，此專輯有三首人聲，分別為《道》、《棋局》、《最後一頁》。

《道》為女生主唱，人聲以及背景樂為同一人所製作，所呈現的是創作者心中的表現，棋局人聲為蔡欣汝所設計，由楊異低沈有磁性的聲音來表現下棋人的剛性以及態度，最後一夜為YT聽到的第一反應直接哼唱有了旋律及歌詞，並沒有太多的設計以及思考設計去完成這首歌。

《鐘》、《古劇》、《科技》以電音演奏為基底，讓聽眾在歌曲中有自我的遐想及發揮。

## 第四節 詞曲故事

### 一、《鐘》

一個世界的生命誕生其實是在一個空間裡的組成<sup>26</sup>，在這個空間裡面會有一股訊息引領著空間裡面的物質去組成。此曲用鋼琴搭配電子元素表達宇宙外的空間（造物主在的地方），一直接續到造物主創造了宇宙<sup>27</sup>。

表格二 《鐘》 作曲 & 混音

曲	混音
任哲均	任哲均

表格三 《鐘》 調性 & 速度 & 總長 & 曲風

調性	速度	總長	曲風
降A大調	136	3分04秒	電子

<sup>26</sup> BBC NEWS，〈宇宙奧秘知多少：一組數字讓你腦洞大開〉，<https://www.bbc.com/zhongwen/trad/science-46350007>. 2018 摘錄於 1 July 2021。

<sup>27</sup> 科技新報，〈太陽系，既獨特也不獨特：銀河系內應有 10 億個類太陽系〉，<https://technews.tw/2020/12/07/solar-system-earth-planet/>. 2020，摘錄於 1 July 2021。

表格四 《鐘》段落

段落	前奏	主歌1	主歌2	副歌	主歌1	主歌2	主歌3	副歌1	副歌2
秒數	0:00-0:20	0:21-0:34	0:35-1:02	1:03-1:31	1:32-1:45	1:46-1:59	2:00-2:12	2:13-2:42	2:43-3:04



## 二、《道》

宇宙生成之初，萬物皆由道開始，從道生出萬物。道創了天地，連結了天地，使天地之間有了生命。

在歌詞中，『感覺是溫柔』指的是造物主的溫柔，造物主創造了萬物，是無形體變成有形體的過程，『是個感覺溫柔』，這個感覺是形容我們人們對任何事物的『感覺』覺得『溫柔』。『我感覺是個，樹孤單的想法』，如果我們可以感受到道的感覺，其實『道』就像是樹一樣，一根強而有力的樹，頭上長滿了葉子，替人們遮風擋雨，還提供氧氣以及能量給生命，樹根讓土變得結實，吸取地下的能量使自己變得更堅強。就像道支撐著天地。

道創宇宙萬物，就算世界沒有了生命，他依然繞行著造物主的規則運作，所以道『看世界無感覺』，但是對我來說，這是一種感動。生命的時間是造物主對我們的最大恩賜以及教育。

『光是個感覺，說明白』在道裡，是無光的。因為人們的生命裡面，光的存在真的是光本身存在，還是它其實只是被感覺出來而已？大家都看得到光，所以說明白。

『我聽覺說，無道』道的運行，無聲無息，無聲無滅，所以道是聽不到的。

歌詞：

感覺是溫柔，是個感覺溫柔

我感覺是個，樹孤單的想法

看世界無感覺，我說感動

光是個感覺，說明白。

我聽覺說，無道

表格五 《道》 作曲&混音&作詞&主唱

曲	混音	作詞	主唱
任哲均	任哲均	任哲均	許雅涵

表格六 《道》 調性&速度&總長&曲風

調性	速度	總長	曲風
降A大調	120	3分20秒	電子

表格七 《道》 段落

段落	前奏	主歌1	主歌2	副歌	橋段	主歌	主歌2	副歌	副歌2	副歌3	尾奏
秒數	0:00 - 0:39	0:40 - 0:55	0:56 - 1:11	1:12 - 1:28	1:29 - 1:43	1:44 - 1:59	2:00 - 2:15	2:16 - 2:31	2:32 - 2:47	2:48 - 3:03	3:04 - 3:20

### 三、《古劇》

經過天地的混沌後，人間開始慢慢有了能量，風、水、沙子等。平淡的環境缺少了情緒，造物主巡遊在人間。爾後，造物主開始創造了各式各樣的動物。人類、兩棲類、爬蟲類等。

大道的開始運轉，環境以及磁場的變動，所有動物遵循大道的規則演化以及進化。動物之間開始有了彼此之間的語言、文化、規則等。

世界的第一場『劇』就此拉開了序幕。

表格八 《古劇》作曲&混音

曲	混音
任哲均	任哲均

表格九 《古劇》調性&速度&總長&曲風

調性	速度	總長	曲風
E小調	123	3分15秒	電子

表格十 《古劇》 段落

段落	前奏	主歌1	主歌 2	副歌	主歌3	主歌4	主歌1	主歌2	副歌	副歌2
秒數	0:00 - 0:15	0:16 - 0:31	0:32 - 0:54	0:55 - 1:10	1:11 - 1:41	1:42 - 1:56	1:57 - 2:12	2:13 - 2:28	2:29 - 2:43	2:44 - 3:15



## 四、《棋局》

新的宇宙，新的世界。造物主創造了主要宇宙之後，人類的私心把一個宇宙分成了好幾層維度。基因物種的不同，造就出了不同文明、不同科技。造物主給人類最大的恩賜就是自由的意志。但人都喜歡掌控事物，越上層的人類越容易掌控下層的運作。而在宇宙規則裡，上下層是無法溝通的。舉例來說：我們的身體生活在三維空間，我們無法與四維度或五維度空間的”人”溝通(所謂的神或佛等。但還是有一些例外的人可以透過意識與他們溝通。所以，這些人就可以與更高層的人溝通之後來驅使身體在低維度做不一樣的事情。

此歌曲敘述低維度與高維度的人相互溝通時，低維度的人發現我們都只是高維度的一顆棋，透過每一個棋來控制低維度的世界，低維世界的發展可以影響至高維科技的進展。在溝通過程當中，因為自由意志的關係所以有些個體是無法被完完全全所掌控。就像在一個棋盤上面，照理來說每一個棋子都須是由執局的人來決定棋子的走向。但有些棋子擁有自我意識開始自由走動。這時，執局人就會利用其他的棋子來保護這顆棋子來讓整個局面有所平衡，而執局人最終利用意識來告訴了這顆棋子，使得每一個棋子開始發現原來每一個人都只是一顆棋子。

棋局歌詞：

主歌1：

你說你猜不透我 就像是個佈局之人

疾如風·徐如林，亦難知如陰。

你說你看不透我，就像是個當局中人

明明見不著棋，水中勞如月。

主歌2：

猜不透你，摸不著你。

執局人虛無縹緲間。

猜不透你，摸不著你。

橋段1：

猜不透你，摸不著你

縹緲間亦無生死別

猜不透你，摸不著你

猜不透你

橋段2：

佈局人，當局人。

棋局人，生離別，死決別

副歌：

猜不透你，摸不著你，飄渺間亦無生死別

猜不透你，摸不著你。



表格十一 《棋局》作曲&混音&作詞&主唱

曲	混音	作詞	主唱
任哲均、蔡欣汝、楊異	任哲均、楊異	任哲均	楊異

表格十二 《棋局》調性&速度&總長&曲風

調性	速度	總長	曲風
降A大調	120	3分24秒	電子

表格十三 《棋局》段落

段落	前奏	副歌1	副歌2	主歌1	主歌2	副歌2	橋段1	主歌1	主歌2	副歌1	橋段2	尾奏
秒數	0:00 - 0:17	0:17 - 0:33	0:34 - 0:49	0:50 - 1:05	1:06 - 1:21	1:22 - 1:37	1:38 - 1:45	1:46 - 2:01	2:02 - 2:17	2:18 - 2:33	2:34 - 2:50	2:51 - 3:24

## 五、《科技》

造物主會透過人的直覺與人溝通，在不同的世界中，造物主透過靈感與人溝通，讓人們可以用科技使生活更便利與進步。但是人卻辜負了造物主原本的用意，發明了科技不是為了方便，是為了統治與掌控，進而侵犯各個國家與文明。

當人們發現有比我們更強的科技存在於我們的宇宙時，人們因為恐懼而保護自我開始了文明之間的毀滅。在此曲當中，給人比較暗的感覺，就是在呈現人們的心裡面。此曲呈現的空間感是在宇宙。也代表了文明的最後不再只是在地球上彼此的戰爭，而是為了星球而戰。

表格十四 《科技》作曲&混音

曲	混音
任哲均	任哲均

表格十五 《科技》調性&速度&總長&曲風

調性	速度	總長	曲風
B小調	130	3分12秒	電子

表格十六 《科技》段落

段落	前奏	副歌1	主歌1	主歌2	橋段	副歌1	主歌1	主歌2	橋段	副歌1	副歌2
秒數	0:00 - 0:16	0:17 - 0:31	0:32 - 0:45	0:46 - 1:00	1:01 - 1:17	1:18 - 1:32	1:33 - 1:46	1:47 - 2:01	2:02 - 2:32	2:33 - 2:47	2:48 - 3:12

## 六、《最後一頁》

如果說我們的宇宙只是一本書，那在書本的最後一頁也就代表著我們的一切將會畫下一個句點，所有的人、事、物、生命等將會在最後一頁時有所交代。然而，我們宇宙的作者，也就是造物主最後決定用人類的戰爭毀於一切作為宇宙書本的句點。人們在教堂前，信仰前都將毀於一旦。

所有人在末日的最後一秒，慌亂的戰爭中奢求著家人們的平安。就算世界只剩最後一秒，人類是否能放下執著與爭鬥讓宇宙的那一頁不是最後一夜。

此曲描述了人們在世界末日前的一刻才發現自己身上的罪惡，最後也洗淨了身上的罪惡。但是一切的後悔與反思卻不足以讓世界回歸到最初原本具足的一切。



最後一頁歌詞：

主歌1：

世界末日前你會在哪

微弱的訊號與誰在通話

奔波的逃亡在哪條路上

或放棄掙扎

主歌2：

總算買了機票飛往別的地方

還是這時你才終於要回家

你願不願意 對誰卸下心防

不用再逞強

主歌3：

此刻的你 能不能堅定 信仰

如果深愛的人 被抽離從你 身旁

卑微的雙膝跪在 哪個教堂

等誰的原諒

主歌4：

我們能否看得更清楚呢

剩一秒就要全劇終了

在終點線前短暫重生

洗淨所有罪惡



副歌：

最後一夜 能不能不後悔

天崩地裂 來不來得及許願

最後一夜 能不能不後悔

天崩地裂 來不來得及許願



表格十七 《最後一頁》 作曲&混音&作詞&主唱

曲	混音	作詞	主唱
任哲均、YT	任哲均	YT	YT

表格十八 《最後一頁》 調性&速度&總長&曲風

調性	速度	總長	曲風
降D大調	122	4分03秒	電子

表格十九 《最後一頁》 段落

段落	前奏	主歌1	主歌2	副歌1	橋段1	主歌3	主歌4	副歌1	橋段	副歌1	橋段2	副歌2	尾奏
秒數	0:00 - 0:15	0:16 - 0:30	0:31 - 0:45	0:46 - 1:04	1:05 - 1:36	1:37 - 1:50	1:51 - 2:06	2:07 - 2:23	2:24 - 2:38	2:39 - 2:56	2:57 - 3:11	3:12 - 3:43	3:44 - 4:03

## 第五章 數位專輯封面製作



圖十為『空靈之夢』專輯封面

在世代流行之下，『空靈之夢』只會在數位平台街聲(Street Voice)<sup>28</sup>及YouTube上發行，所以設計方面就以平台流行的方式做執行，不會以實體專輯的方式執行。

專輯設計的模板是使用Canva App<sup>29</sup>裡面的免費授權的模組，在改字體等所製作，使用此模板是因為背景有如此專輯所表達的星塵，我們的宇宙輪廓就是由造物主所勾勒及油畫出來。希望透過專輯的封面帶領我們的聽眾進到一個不一樣的宇宙來看我們自己以及聽聽我們宇宙的聲音。

<sup>28</sup> 維基百科，〈街聲〉，<https://zh.wikipedia.org/wiki/街聲>. 2021。摘錄於 1 June 2021。

<sup>29</sup> 痞客邦，〈【工具】多種設計需求，一次滿足-Canva〉，<https://sharone1204.pixnet.net/blog/post/403971125->. 2021。摘錄於 1 June 2021。



圖十一 為『空靈之夢』在街聲(Stress Voice)的封面

依照金曲獎<sup>30</sup>的報名資格，在街聲上發布六首歌才算在我國的法規上才算是正式的發表專輯，也透過此平台讓專輯可以接觸到更多人。

---

<sup>30</sup> 文化部 影視及流行音樂產業局，〈第32屆金曲獎報名開始〉，[https://www.bamid.gov.tw/information\\_142\\_120381.html](https://www.bamid.gov.tw/information_142_120381.html). 2020，摘錄於 1 June 2021。

## 第六章 數位音樂專輯動態影片製作



圖十二 為『空靈之夢』YouTube 頻道上所顯示的封面

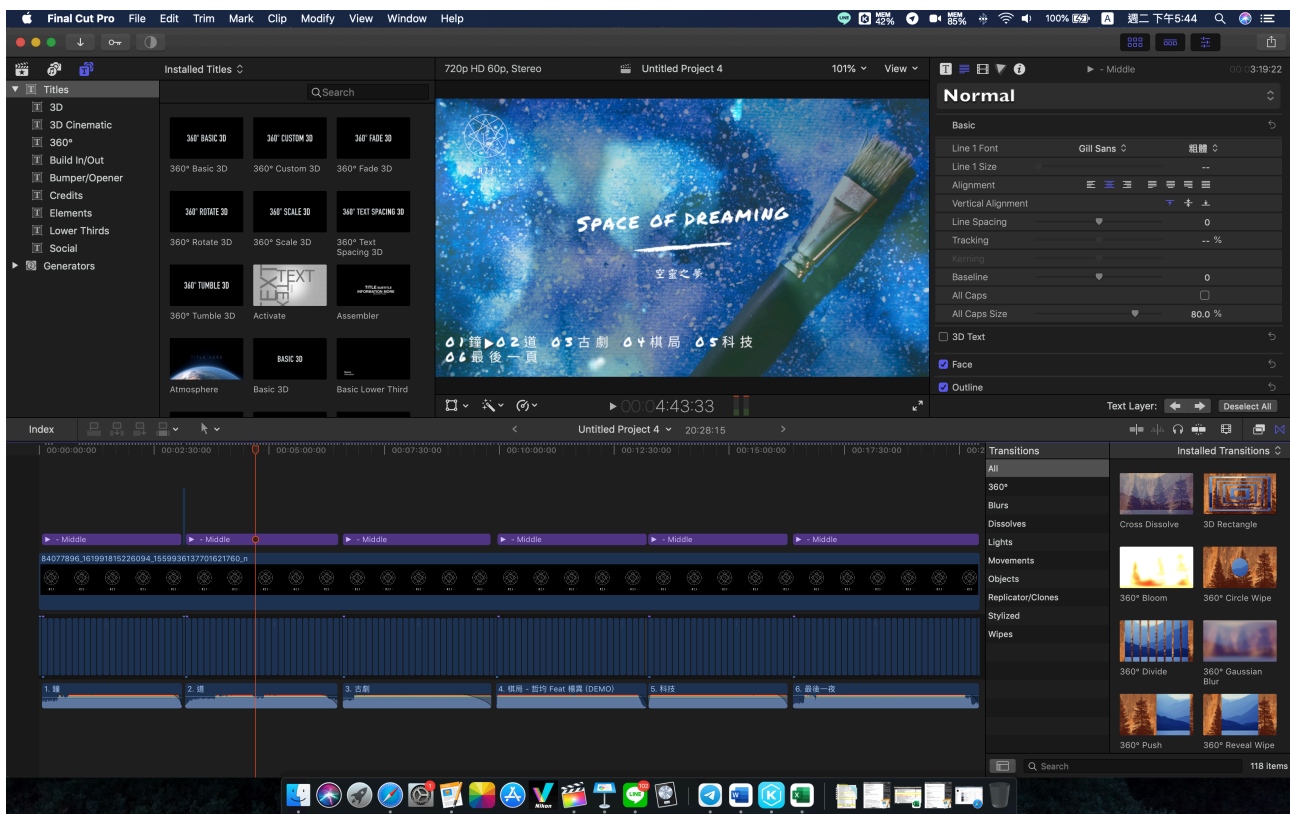
此次在You Tube 封面的設計以彩畫為基底，製造出以宇宙空靈夢的感覺，旁邊的彩筆象徵造物主<sup>31</sup> 以筆勾勒世界的意思。



圖十三 為筆者的專屬LoGo

Logo 設計理念以簡單的符號為出發點，再以星型代表著魔法及組合之意。

<sup>31</sup> 維基百科，〈創造神〉，<https://zh.wikipedia.org/wiki/創造神>. 2021，摘錄於 1 July 2021。



圖十四 為Final Cut 專輯影片製作示意圖

為了要以線上專輯在線上呈現，所以要把每一首歌搭配不同的影片段落在Final Cut 上製作。同時也需要把歌曲排序好，再加入中間留白的影片及畫面的轉折做搭配。



圖十五 為專輯在YouTube 影片播放時的範例

在每一個管道都有不同的音樂呈現方式，如果在YouTube上面上傳音樂專輯所呈現的就希望以簡單的動圖方式去呈現音樂專輯，再製作過程中。在Canva app 製作出背景圖之後，還需要下載Pixa Motion<sup>32</sup> 製作重複循環的動態影片，讓簡單的圖搭配重複影片，在Final Cut<sup>33</sup> 電腦程式中不斷的循環播放影片，最後一個步驟就是再把圖六放自影片後，數位音樂專輯影片就完成了。這樣的影片再搭配原有的專輯音樂的整體包裝，看起來就會很豐富，也用簡單的概念圖呈現出專輯的宇宙空間感及幻想感。



---

<sup>32</sup> Goole Plat，<PixaMotion循環照片動畫製作器&照片視頻製作器>，[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixamotion&hl=zh\\_TW&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixamotion&hl=zh_TW&gl=US). 2021，摘錄於 1 June 2021。

<sup>33</sup> 痞客邦，<[日記] 第一次Final Cut Pro剪片就上手>，<https://infuture.pixnet.net/blog/post/33205579-finalcutpro>. 2020，摘錄於 1 June 2021。

## 第七章 結論

科技的進步，使得製作音樂及影片的難度大大降低，讓每一個人都可以在極低的成本下製作音樂及影片。

網路數位化的進步讓實體的唱片及唱片機慢慢被淘汰，在網路蓬勃發展的世代許多的藝術家及音樂家們更容易被大家看見。

製作這張專輯的時候，並不是為了要發專輯而去做這張專輯，而是不斷地寫歌，把腦袋裡面的想法及無限的可能性記錄在曲上面，再由起承轉合的方式讓歌曲有情緒上的起伏以及段落感，讓歌曲聽起來是一首成熟的作品。

一開始並沒有想著是為了要表達什麼情境而去寫歌，而是透過感覺與感受去把歌曲做出來。

直到接觸了宇宙論<sup>34</sup>之後，覺得這是一個很有趣的話題，不論是量子學理論<sup>35</sup>，還是道德經<sup>36</sup>，都與我自己的信仰不謀而合，因此才有了這張專輯的想法與概念，雖然寫歌的方式不是以傳統的觀念去寫歌。整理專輯的邏輯是以專輯曲風來設定，再編寫文案去整理和收集每一首歌所呈現出來的感覺與專輯相符而製作。

音樂專輯製作完成之後，以簡化的出發點開始製作影片去表現專輯的感覺。用最簡單的手機APP製作動態影片，透果剪輯以及整理製作出以影片的方式呈現出的專輯。在影片裡面還做了一個功能為，當專輯播放到了那首歌時就會有個小播放的箭頭指著影片，如圖十五。

---

<sup>34</sup> 維基百科，〈宇宙論原則〉，<https://zh.wikipedia.org/wiki/宇宙論原則>. 2020，摘錄於 1 May 2021。

<sup>35</sup> YouTube，〈【科普】一段視頻讓你明白什麼是量子力學〉，[https://www.youtube.com/watch?v=wvdsGHX\\_oBw](https://www.youtube.com/watch?v=wvdsGHX_oBw). 2018，摘錄於 1 May 2021。

<sup>36</sup> 中國哲學書電子化計劃，〈道德經〉，<https://ctext.org/dao-de-jing/zh>. B.C.475 - B.C. 221，摘錄於 1 May 2021。

以最簡單的動態圖回歸最原本的聽覺上，希望聽眾在聽歌的時候看著簡單的動態影片而有不一樣的感受。透過影片傳達出音樂更能讓聽眾深入其境與意想。



## 參考文獻

### 一、中文資料

- 趙家駒。《以耳朵帶我去旅行專案為例探究流行音樂製作》。國立臺灣師範大學流行音樂產學應用碩士在職專班論文，2021。
- 李庭州。《跨界音樂之探討與實踐-以流行大提琴演奏專輯Fioritura為例》。國立臺灣師範大學流行音樂產學應用碩士在職專班論文，2021。
- 李明智。《全球疫情風暴下的臺灣流行音樂演唱會製作之危機處理》。國立臺灣師範大學流行音樂產學應用碩士在職專班論文，2021。
- David Nahmani，《蘋果專業訓練教材 Logic Pro X 10.3》(Professional Music Production)。爆音將軍譯。台北：深石數位，2017。
- 石田剛毅。《圖解混音入門-活用推桿、等化器、壓縮器3大關鍵，瞬間音壓飽滿魄力十足》。林育珊譯。台北：易博士文化/城邦文化事業股份有限公司，2018。
- 梅垣儿十。《圖解作曲·配樂設定情境->對應音樂技法->創作完成渲染力十足的曲子一首接一首》。黃大旺譯。台北：易博士文化/城邦文化事業股份有限公司，2017。
- 安田貴志。《超好懂商業入門市場行銷》。重松延壽繪。丁冠宏譯。台北：台灣東販股份有限公司，2017。
- 白紀齡。《消費者心理學12堂課》。台北：翰蘆圖書出版有限公司，2019。
- 劉慈欣。《三體》。台北：英屬蓋曼群島商家庭傳媒股份有限公司城邦分公司，2011。
- 大禾音樂製作。《第一本照著做就0失誤的音樂製作工具書》。台北：城邦印書館股份有限公司，2019。
- 竹內一弘。《圖解電子音樂創作法：從基礎知識到風格活用，徹底解說專業混音與聲音製造技巧》。台北：易博士出版社，2020。
- 杉山勇司。《圖解錄音混音全書：器材性能×基本理論×實務演示，從三位一體制高觀點全面解說音樂製作實戰技藝》。黃大旺譯。台北：易博士出版社，2020。
- 野崎貴朗。《圖解合成器音樂創作法：99種技法一次學會，原創音色隨心所欲》。王意婷譯。台北：易博士出版社，2020。

- 松前公高。《圖解合成器入門：只要懂構造原理與操作概念，任何聲音都能製造出來！》。陳弘偉譯。台北：易博士出版社，2020。
- 加來道雄。《平行宇宙：穿越創世、高維空間和宇宙未來之旅（新版）》。伍義生、包新周譯。台北：暖暖樹屋，2021。
- 陳瑞麟。《人類怎樣質問大自然：西方自然哲學與科學史，從古代到文藝復興》。新北：八旗文化，2020。
- 楊欣。《四合歸一：山水營造的中國觀念》。中國：建築工業出版社，2020。
- 官大為 (Wivi Kuan)。《NiceChord 好和弦：Wivi寫給想做音樂的你，厲害的人都在用！超過80個寫歌、編曲創作原理》。台北：商周出版，2020。
- 約翰·包威爾。《好音樂的科學：破解基礎樂理和美妙旋律的音階秘密》。全通翻譯社譯。台北：大寫出版，2016。
- 約翰·包威爾。《好音樂的科學II：從古典旋律到搖滾詩篇——看美妙樂曲如何改寫思維、療癒人心》。柴婉玲譯。台北：大寫出版，2018。
- Hal Leonard。《音樂技術101: 技術實驗室或家庭工作室中的音樂製作基礎附線上教學影片網址》。美國：瑪蒂雅，2021。
- 溫智皓、呂至傑。《電腦音樂輕鬆玩：Music Maker酷樂大師全面掌握(POD)》。台北：秀威資訊，2007。
- 麥可·哈納。《薩滿之路：進入意識的時空旅行，迎接全新的身心轉化》。台北：新星球，2014。
- 大衛·斯坦恩。《奇妙造物主》。台北：時兆出版社，2017。
- 揚修、建華。《與造物主和高次元存有對話：宇宙與人生的知曉》。台中：白象文化，2014。
- Keshin、古魯·納塔吉。《印度納迪葉Nadi Leaf：跨次元即時通，解讀你的靈魂藍圖》。台北：商周出版，2014。

## 二、網頁資料

- OOC。〈13億點閱怎麼辦到的？解密 ALAN WALKER 走紅的歷程〉。  
<https://www.ooc.com.tw/2017/11/03/alanwalker-become-famous/>；摘錄於 8 October 2020。
- 文化部影視及流行音樂產業局。〈第三十一屆金曲獎報名須知〉。  
[https://www.bamid.gov.tw/information\\_142\\_106461.html](https://www.bamid.gov.tw/information_142_106461.html) (accessed 2020.10.20)
- 梁薑薑。〈6張精彩獨立音樂專輯設計！音樂與視覺的契合之高，彷彿設計師就是樂團團員之一〉。  
<https://www.shoppingdesign.com.tw/post/view/4684>；摘錄於 8 October 2020。
- 玫瑰科技聯盟。〈唱片製作流程大公開〉。  
<http://trj.com.tw/process.htm>。摘錄於 7 March 2021。
- 黑秀鋼。〈想做好音樂專輯包裝設計，5招密技教會你！summerise〉。  
[http://www.heyshow.com/2015/10/07/tip\\_1565/](http://www.heyshow.com/2015/10/07/tip_1565/)；摘錄於 7 March 2021。
- 樂手巢編輯部。〈【MINETJUS 電音製作解密3】如何像電音人一樣思考？電子音樂編曲概念〉。  
<https://ysolife.com/minetjus-03/>；摘錄於 14 January 2020。
- SIMP4LIVE 電搖擺 音樂雜誌。〈創作電子音樂的10個獨門訣竅〉。  
<http://www.live4school.com/class/> 2013/7/1/10；摘錄於 14 January 2021。
- AZO。〈「數位音樂行銷大解密！」工作坊精華全紀錄〉。  
<https://zh.taiwanbeats.tw/archives/18937>；摘錄於 14 February 2021。
- Hyphen。〈CPEM國際電音製作解密：Mr. Bill 電子音樂音色設計與編曲製作〉。  
<https://ysolife.com/cpem-mr-bill/>；摘錄於 15 March 2021。
- Hyphen。〈CPEM國際電音製作解密：Luca Pretolesi電子音樂進階混音後製（上）〉。  
<https://ysolife.com/cpem-luca-pretolesi-1/>；摘錄於 17 March 2021。
- Hyphen。〈CPEM國際電音製作解密：Luca Pretolesi電子音樂進階混音後製（下）〉。  
<https://ysolife.com/cpem-luca-pretolesi-2/>；摘錄於 17 March 2021。
- Hyphen。〈CPEM國際電音製作解密：Kevin Paul電子音樂混音實務技巧〉。  
<https://ysolife.com/cpem-kevin-paul/>；摘錄於 18 March 2021。
- YouTube。〈963Hz 連結宇宙意識·與神對話 | 吸引力法則音樂 | 冥想音樂 | 睡眠音樂〉。  
<https://www.youtube.com/watch?v=PvAz2MhDtH0>；摘錄於 1 July 2021。

YouTube。< [薩滿鼓音樂] 薩滿療癒之夜 [冥想，清理負能量，讓一切釋放，修復個人力量] >。 <https://www.youtube.com/watch?v=Qm4B0fxG0dA&t=325s>；摘錄於 1 July 2021。

Zi 宇媒體。<終於了解到太極兩儀五行八卦天干地支在11維平行宇宙中的含義>。  
<https://zi.media/@yidianzixun/post/DBWvhF>；摘錄於 2 July 2021。

