

譜面の作り方

- ・ 譜面の作り方を簡単に説明します。

必要/お勧めソフト

形式(拡張子) 名	ソフト	フリー/シェア ウェア/初期内 臓ソフト/ダウ ンロード方法	必須? (あき は必須 ではな い)	必要/お勧め理由	お勧め/ 必須度 必須
sm/dwi	メモ帳で製作。詳しい書式は こちら	Windowsに最初から同梱	必須	譜面を作る前にこれで曲や画像を入力指定する。これがないと作れない	必須
mp3/ogg	WindowsMediaPlayerでCD等から取得可。	長いのでリンク	必須	譜面を作るにはこれがないと作れない	必須
jpg/png/bmp	インターネット上から右クリ 画像保存で取得可	長いのでリンク		主に譜面をプレイする際の背景画像/曲のバナー(右側(左側)に表記される画像)/曲のCDEDIT(バナーの近くに表記されるくるくる回っている画像)でこれがあると公開した時によい(と言うか、ないと寂しい)	勸
avi/mpg	ニコニコ動画等からflvをDLしそこから変換等で取得可	長いのでリンク		主に譜面をプレイする際の背景動画でこれがあると重くなるが、ないよりはよい	勸

下準備手順

1. スタートアップ すべてのプログラム アクセサリ メモ帳 を開く。
2. 開いたメモ帳にSM/DWIの書式からSMの書式をコピー&ペーストする。
3. 上から順に

必:タイトルの指定

:サブタイトルの指定

必:アーティストの指定

:タイトルの読み方の指定

:サブタイトルの読み方の指定

:アーティストの読み方の指定

:製作者コメントの指定

:曲のバナーの指定

:曲の背景の指定

:歌詞ファイルの指定

:CDタイトルの指定

必:曲の指定

:曲の長さの指定

- :曲のバイト数の指定
- :譜面に対して曲をどれだけ遅らせてスタートするかを指定
- 必:曲選択時にどの位置でサンプルを流すかを指定
- 必:曲選択時にサンプルを何秒間流すかを指定
- :YES/ROULETTE/NOで選曲できるかどうかを指定
(YES:選曲可/ROULETTE:ルーレットでのみ選曲可/NO:選曲不可)
(StepManiaの設定でこの命令が無視される場合がある)
- 必:曲のBPMを指定
- :何処で何秒停止させるかを指定
- :何処でどの画像(動画)に変更するかを指定

となっているのでそれぞれ指定。(必須のものは文の最初に必がある)

4、名前をつけて音源と同じファイルに保存をする。(日本語を入力してる場合は文字コードをUTF-8にする)(StepManiaのファイルのSongsの該当するファイルに入れる事)

4、このとき音源の名前、SMファイルの名前、フォルダ名が日本語になっている場合はローマ字か英語にすることをお勧めします。(全角スペースも日本語扱いですので注意が必要です。) というのは、こうしてしまうと改めてSMファイルを開いたとき、StepMania上では普通に表記されているのですが、SMファイル内では日本語で書いた部分が文字化けしてしまい、SMファイルを再編集することになったときに大変苦労します。

5、StepManiaを起動

6、EDIT SONGでエンター

7、読み込まれていれば該当ファイルに入れた曲があるのでそこでエンター

(このとき、該当ファイルに入れたのに読み込まれていないと言うことは以下の事をしているため)

- ・ 使用不可の文字を使用している(!や?(!や?(全角)は使用可能です。)等
- ・ SMファイルに問題がある
- ・ 音源に問題がある/音源がない

それ以外の事がある場合は質問をお願いします。

8、ここから譜面製作開始です。

譜面製作

まずは手順7を詳しく説明します。

- ・ はじめから譜面を作る場合
「EDIT/SYNC SONGS」を選びます。

Group

グループフォルダ名とそのバナーが表示される。バナーが無い場合は上のスクリーンショット中のような画像が表示される。

Song

(曲名)
(曲のサブタイトル)
(作者名)

右側に表示されているのは曲のバナー画像。

StepsType

dance-single・・・SINGLEモード用譜面
dance-double・・・DOUBLEモード用譜面
dance-couple・・・COUPLEモード用譜面
dance-solo・・・SOLOモード用譜面

(譜面を製作する場合はSINGLEモードで大丈夫です。DOUBLE以降は上級者譜面の製作となりますので。)

Difficulty

プレイモードと難易度。

Source StepsType

「Create from Source by Copy」時に元になる譜面のプレイモード。

Source Difficulty

「Create from Source by Copy」時に元になる譜面の難易度と足マーク個数。

Action

Create with Blank・・・新規作成

Create from Source by Copy・・・既存のデータをコピーして新規作成

Edit Existing・・・既存のデータの編集

Delete Existing・・・既存のデータの削除

7. はじめから作る場合は、「Action」の欄が「Create with Blank」になっていることを確認します。自分が作成したいモード・難易度のところでEnterキーを押すと新しく作成されます。

他の難易度の譜面を参考(複製してそれを元)にしたい場合は、「Action」の欄を「Create from Source by Copy」にして、「Source Difficulty」を参考にしたい難易度にしたあと、Enterキーを押します。すると、参考にしたい譜面のコピーが新しく作成されます。

作成したら「Action」の欄が「Edit Existing」になっていますので、Enterキーを押し、EDIT画面に入ってください。

左側の「HELP」という欄は簡単な操作説明です。
そして中央の部分が譜面を配置したりBPMをかえたりする所です。

カーソル

判定ゾーンがあるところ

赤い数字

BPMを表す。

黄色い数字

譜面のその場所での停止時間(単位:秒)を表す。

右側の「INFO」という欄は現在の譜面の情報が表示されています。

Current Beat

現在のカーソルの位置。数字は1:00が1拍分。

Current Second

現在のカーソルの位置の音源の再生時間(単位:秒)。

Snap to

現在のカーソルの移動範囲。

赤-4分 青-8分 紫-12分 黄-16分 ピンク-24分 橙-32分 緑-48分 水色-64分

Selection begin

選択範囲の開始の位置。数字は1:00が1拍分。

Selection end

選択範囲の終了の位置。数字は1:00が1拍分。

Difficulty

現在編集している譜面の難易度。

Description

現在編集している譜面の作者がつけた難易度名。

Main title

曲名。

Sub title

曲のサブタイトル。

Tap steps

現在編集している譜面の総ノート数。

Hold steps

現在編集している譜面の総フリーズアロー数。

Beat 0 Offset

譜面に対する音源の再生が始まる時間。

Preview Start

プレビュー開始時間（開始位置の設定）。

Preview Length

プレビュー再生時間(長さの設定)。

エディット画面中、以下のショートカットキーが使えます。
エディット画面でF1キーを押すと確認できます。

Escキー

メインメニューを表示。もう一度押すとエディット画面に戻る。

カーソルキー

- ・・・カーソルを上スクロール
- ・・・カーソルを下スクロール

Ctrlキー + カーソルキー

- ・・・カーソルの倍率を下げる
- ・・・カーソルの倍率を上げる

カーソルキー

- ・・・カーソルの移動単位を細かくする
- ・・・カーソルの移動範囲を広くする

赤-4分 青-8分 紫-12分 黄-16分 ピンク-24分 橙-32分 緑-48分 水色-64分

1・2・3・4キー

左からそれぞれ の譜面を配置。
既に配置されているところで再び押すと消去。
フリーズアローは押しっぱなしでカーソル移動により設置。

SHIFTキー + 1・2・3・4キー

左からそれぞれ の地雷を配置。
地雷は踏むとライフゲージが減る。
既に配置されているところで再び押すと消去

スペースキー

選択範囲の始めと終わりを指定。
既に範囲が選択されている状態で押すと、選択を解除して新しい選択範囲の始めをセットする。

Enterキー

編集メニューを表示。Escキーを押すとエディット画面に戻る

Pキー

選択されている状態で押すと、選択範囲を1章節手前からテストプレイする。

Ctrlキー + Pキー

曲のはじめから終わりまでテストプレイする。

SHIFT + Pキー

カーソルの位置の1章節手前から最後までテストプレイする。

Ctrlキー + Rキー

選択されている状態で押すと、選択範囲をレコード出来る。

(レコードと言うのは選択範囲を再生しながら譜面を配置できるという意味です。ちなみにこれで製作すると完全にプレイ主の感で配置することになるため、ズレや無意味な譜面を配置することとなります。また、押し方によっては3つ押しにしたつもりはなくても3つ押しを配置されてしまう場合も有ります。良譜面をつくる多くの方はこれを使用していないと思います。(実際"Ediに真意を"様のサイトでも使っていないと書かれている上これを使ってるサイトほど粗悪な譜面は無いと言っておられますよw)当然ですが、このサイトでもこれは使っていません。)

Mキー

プレビュー(選曲画面で流れる部分)を再生。

「キー

プレビューの開始点を設定。

押しつづけると画面右下にある「Preview Start:」という欄に書かれているプレビュー開始時間(単位:秒)が早まっていく。

一度押すと0.02秒ずつ早ませる。

」キー

プレビューの開始点を設定。

押しつづけると画面右下にある「Preview Start:」という欄に書かれているプレビュー開始時間(単位:秒)が遅れていく。

一度押すと0.02秒ずつ遅らせる。

SHIFTキー + 「キー

プレビューの時間を短くする。

SHIFTキー + 」キー

プレビューの時間を長くする。

Insertキー

カーソルの位置に一拍分の空白を挿入。

Ctrlキー + Insertキー

BPMや停止部分だけを一拍分下にずらしていく。

Deleteキー

カーソルの位置を4分オブジェ1つ分だけ削除。

Ctrlキー + Deleteキー

BPMや停止部分の間の部分を一拍分削除。

Bキー

BG(背景)チェンジメニューに移行。

Cキー

不明(このサイトでも良く分かっていません。しかしこれを使わなくとも譜面製作は可能なので、いじらないほうが身のためかと思います。そっとしてあげてください。)

F1キー

操作マニュアル表示、Escキーでエディット画面に戻る。

F4キー

テストプレイ中にハンドクラップを付ける。もう一度押すと解除。

(サイト主がズレていないと言っている場合多くはこれを使用していないためにサイト主が気づいていないということになります。もしズレているのにズレていないと言い張っているのなら、優しく教えてあげてください・・・w)

教えてあげる勇気がないのなら、そこから何も言わずにそっと去ることをおすすめします。ズレている譜面をやり続けると普通の譜面がズレているように感じられるようになってしまうので、やり続けるのはおすすめしませんよ。)

初めて作る方は確実にこれを使うことをお勧めします。

音感が有る人ならいいんですが、音感がない人だと自分の感で置いて行くこととなり、公開された譜面をやった人は非常に不快な気持ちになります。それに、そのような譜面を作り続けていればいずれDLする人もいなくなるでしょう。そうなる前に、使うことをお勧めします。

F5キー

現在編集している難易度の譜面から1つ上の難易度の譜面に移動する。

F6キー

現在編集している難易度の譜面から1つ下の難易度の譜面に移動する。

F7キー

BPMを下げる。

F8キー

BPMを上げる。/テストプレイ中に押すとAUTOPLAYモードになる。

F9キー

譜面の停止時間(単位:秒)を下げる。

F10キー

譜面をカーソルの場所で停止させる。譜面の停止時間(単位:秒)を上げる。

F11キー

譜面に対して音源のスタートを早める。(オフセットをいじり、スタートを早めます。)

F12キー

譜面に対して音源のスタートを遅らせる。(オフセットをいじり、スタートを遅らせます。)

Altキー+「キー」キー F7キー F8キー F9キー F10キー

(スペースは区切りです。)

それぞれの単位をより細かく変化させる。

Escキーを押すとメインメニューに入ります。

各項目を選択してEnterキーを押すと、それぞれの項目(参照)の画面に入ったり、その項目を実行します。

縦二重線部分は、縦線部にあたる二重線部に入る前の項目をEnterキーで次の画面に入ったときに出てくる項目となります。

Edit Steps Statistics

譜面についての情報を編集

Enterキーを押すと以下二重線部の項目へ。

Difficulty

BEGINNER(習)、EASY(楽)、MEDIUM(踊)、HARD(激)、CHALLENGE(鬼)、EDIT (エディット譜面) から選択。

Meter

足マークの個数を設定。1～15まで設定可能。

Description

作者がつけた難易度名。曲のタイトル。Enterキーで入力画面に移行、入力後再びEnterキーで決定。(ただし、この編集方法だと元は外国のソフトですので当然英語での編集しかできません。使わないことをお勧めします。)

以下の情報はStepManiaが譜面を分析してつけられるパラメータです。

Predicted Meter

StepManiaが譜面を分析してつけたレベル。最大値は良く分かりません…。

Tap Steps

総ノート数。

Hold Steps

総フリーズアロー数。

Stream

全体密度。

Voltage

最大密度。

Air

ジャンプ度。

Freeze

ふみっぱ度。

Chaos

変則度。

Play Whole Song

曲のはじめから終わりまでテストプレイする。

Play Current Beat To End

カーソルの位置から最後までテストプレイする。

Save

{ 現在の状態をdwi/sm形式で保存する。旧ファイルはファイル名.oldという形になる。
(製作を終わらせる場合は確実にこれを行ってください。そうしないとDWI/SMファイルに保存されず、前回Saveした位置、あるいは最初からやり直しとなります。また、停電などのトラブルに備え、セーブはこまめに行うことをお勧めします。)

Reload from disk

曲データをロードし直す。

Player Options

エディット中テストプレイする時のプレイヤーオプションを設定。プレイヤーオプションについては別項を参照してください。

Song Options

エディット中テストプレイする時のソングオプションを設定。ソングオプションについては別項を参照してください。

Edit Song Info

曲についての情報を編集。

Enterキーを押すと以下二重線部の項目へ。

(諸注意として、日本語入力は直接SMファイルでやることをお勧めします。というより、当サイトではこれを使っての日本語入力の方法が分かっていません。SMファイルでの日本語設定及び保存方法は、UTF-8で保存すればokです。)

Main Title

曲のタイトル。Enterキーで入力画面に移行、入力後再びEnter キーで決定。

Sub Title

曲のサブタイトル。

Artist

作者名。

Credit

譜面製作者のコメントを記入。ゲームに影響は無い。

(readmeに値する部分かと思われます。この画面で見るか、SMファイルを直接開かない限り読まれることはありませんのでreadmeを入れる場合は新しくメモ帳で作ってファイルの中に一緒に入れておくことをお勧めします。)

Main Title Transliteration

曲名の読み方を指定。ソートの基準や文字化け対策になる。

Sub Title Transliteration

曲名のサブタイトルの読み方を指定。ソートの基準や文字化け対策になる。

Artist Transliteration

アーティスト名の読み方を指定。ソートの基準や文字化け対策になる。

Add/Edit BG Change

背景画像/動画の設定

Rate

背景動画の再生速度。カーソルキー左右で選択。

Fade Last (applies to new adds)

曲の終了時に背景動画を徐々に消していくかどうか。カーソルキー左右で選択。

Rewind Movie (applies to new adds)

背景動画を巻き戻し再生するかどうか。カーソルキー左右で選択。

Loop (applies to new adds)

背景動画をループさせるかどうか。カーソルキー左右で選択。

Add Change to random

現在カーソルがある位置に、曲データの中に入っている背景動画がランダムにかわるポイントを設置。

Add Change to song BGAnimation

カーソルキー左右で曲データの中に入っている BGAnimation データを選択、Enterキーを押すと、現在カーソルがある位置で選んだデータが再生される。

Add Change to song Movie

カーソルキー左右で曲データの中に入っている背景動画データを選択、Enterキーを押すと、現在カーソルがある位置で選んだデータが再生される。

Add Change to song Still

カーソルキー左右で曲データの中に入っているCDタイトルデータを選択、Enterキーを押すと、選んだ画像がCDタイトルとして表示される。

Add Change to global Random Movie

カーソルキー左右でStepManiaにインストールされている背景動画データを選択、Enterキーを押すと、選んだデータがその曲のデフォルトの背景となる。

Add Change to global BGAnimation

カーソルキー左右でStepManiaにインストールされているBGAnimationデータを選択、Enterキーを押すと、選んだデータがその曲のデフォルトの背景となる。

Add Change to global Visualization

カーソルキー左右でStepManiaにインストールされているビジュアライゼーションデータを選択、Enterキーを押すと、選んだデータがその曲のデフォルトの背景となる。

Remove Change

現在のカーソルの位置にある背景変更を削除

Play preview music

プレビュー(曲選択画面で流れる部分)を再生。

Preferences

カーソルキー左右でテストプレイ中及びレコード中に背景を表示するか設定。

Exit(discards changes since last save)

現在の状態を保存せずにエディットを終了する。

今度は編集メニューの説明です。

Enterキーを押すと、それぞれの項目を実行します。

AREA MENU

Cut

選択範囲の切り取り

Copy

選択範囲のコピー

Paste at current beat

現在のカーソルの位置に切り取り・コピーしたものを貼り付け

Paste at begin marker

選択範囲の始めに切り取り・コピーしたものを貼り付け

Clear

選択範囲をクリア

Quantize

選択範囲を、カーソルキー左右で選択したオブジェ以下にする

Turn

選択範囲を、カーソルキー左右で選択した反転の仕方をさせる

Transform

選択範囲を、カーソルキー左右で選択した特殊処理を行う

NoHolds・・・全フリーズアロー削除

NoMines・・・全地雷を削除

Alter

選択範囲を、カーソルキー左右で選択した特殊処理(それぞれ一定の規則で譜面の位置が変わる)

を行う

Tempo

選択範囲を、カーソルキー左右で選択した特殊処理(それぞれ一定の規則で選択範囲のBPMが変わる)を行う
(Ctrl+ or と同じです。)

Play serection

選択範囲をテストプレイする
(Shift+Pと同じです。)

Record in serection

選択範囲をレコード出来る
(Ctrl+Rと同じです。)

Insert beat and shift down

カーソルの位置に1拍分の空白を挿入
(Insertと同じです。)

Delete beat and shift up

カーソルの位置を1拍分だけ削除

Shift pauses and BPM changes down

BPMや停止部分だけを1拍分下にずらしていく

Shift pauses and BPM changes up

BPMや停止部分の間の部分を1拍分削除

Convert beats to pause

選択範囲でカーソルがある位置を1拍分停止させる

Convert pause to beats

カーソルの位置にある停止命令を消し、その時に生じた譜面のずれを自動で解消する

編集メニューはこうなっています。

編集メニューは名のとおり編集で良く使われます。一部を除き結構使い道あると思うので覚えておくといいかもしれません。

8、ここからは各自曲に合わせて譜面を製作して行くこととなります。

当サイトでは画像の準備がまだできていないため、ここより先の譜面製作は画像の準備ができ次第となります。

なので、手順8の譜面製作部分は飛ばさせていただきます。

まことに勝手ながら申し訳ありません。

9、次は譜面の保存です。

Escキーでメインメニューに入り、『Edit Steps Statistics』でエンターを押します。

そうすると、手順7で説明した通り、新たな項目が現れると思います。

編集できるのは上3つまで。それ以降はStepManiaが譜面から算出されたパラメーター(通常プレイ時の時に出るレーダーがそれ)となります。最大値は「1」です。

上まで戻るのも面倒でしょうからコピペしておきます。

Difficulty

BEGINNER(習)、EASY(楽)、MEDIUM(踊)、HARD(激)、CHALLENGE(鬼)、EDIT (エディット譜面)から選択。

Meter

足マークの個数を設定。1～15まで設定可能。

Description

作者がつけた難易度名、曲のタイトル、Enterキーで入力画面に移行、入力後再びEnterキーで決定。(ただし、この編集方法だと元は外国のソフトですので当然英語での編集しかできません。使わないことをお勧めします。)

以下の情報はStepManiaが譜面を分析してつけられるパラメータです。

Predicted Meter

StepManiaが譜面を分析してつけたレベル。最大値は良く分かりません・・・。

Tap Steps

総ノート数。

Hold Steps

総フリーズアロー数。

Stream

全体密度。

Voltage

最大密度。

Air

ジャンプ度。

Freeze

ふみっぱ度。

Chaos

変則度。

上二つは書かれた通りのこと、下5つは通常プレイ時レーダーとなる場所です。

下5つについては最大値は1。

DifficultyとMeterはそれぞれ各自で設定してください。

当サイトの足の数は激以下はMeter基準、鬼以上は俺が思う数値となります。

このMeterの動きは下5つのレーダーに影響されると思われます。

グローブレーダーと呼ばれるこのレーダーはそれぞれの項目にあわせ増減します。

- 全体密度は曲の始まりから終わりまでのノートの数
- 最大密度は全体でもっとも密度の濃い部分のノートの数
- ジャンプ度は2つ押し(3つ押し以上も含まれる)の数
- ふみっぱ度はフリーズの数
- 変則度は全体でのBPMの変化度やStopの数、ノート配置、テンポの急激な変化(8部連続から16部ラッシュに急に変わるといった様)

ある程度まではこのレーダーについてを調べているのでここまですら分かります。

グローブレーダースペシャルと呼ばれるレーダーゲージALLMAXの譜面を作るのは意外と難しいです。

ここから話が一变してしまうのでさっさと終わらせたい方は-終了-の文字が出る部分までスクロールしちゃってくださいw

変則度が高ければ高いほど難しいと言うことは分かると思いますが、中にはその変則度によって粗悪か粗悪じゃないかを判断する方もいるようです。

ちなみに俺は作るレベルが高いほど変則度を意識していません。

問答無用に下げていますね。変則度が一番影響されるのはテンポの急激な変化ですので。

なぜグローブレーダースペシャルを作るのが難しいのかと言うと、このテンポの急激な変化やノートの配置によって増減が激しいからです。

一つ一つのノートの配置を考慮し、また曲、特にヴォーカルがある曲なら分かると思いますが、p(ピアノ)やf(フォルテ)と言った部分を譜面にしておけば自然とテンポの急激な変化が現れます。

しかしそれを以下にして現すか、それも作者のセンスによりますね。

ちなみに当サイトではグルーヴレーダーを見て粗悪か粗悪じゃないかというのは判断していません。直接、譜面をプレイして批評しています。

実際にプレイしてみるまでは分からないということです。皆さんもレーダーのみでの批評は製作者に不快を思わせる行動となるのでプレイしてみるまでは絶対に批評しないほうがいいですよ？

-----終了-----

話がそれましたね。すいません。

DifficultyとMeterの設定ができたら、Enterキーを押し、メインメニューへ。

そしてSaveをし、ExitでEDITを終了。

10、お疲れ様でした。これで完成です。

もちろん、製作途中の人もいるでしょうから、曲の最後まで譜面を作り終えている方のみが完成となりますが。

歌詞の制作方法も近々作ろうと思います。

その場合はこのページはもう相当長いので別のページに作ると思います。

そのときはまたよろしく付き合ってくださいな。

それでは、「レッツ核口マン、スィーユーグッパアイっ!」(やべ、変なところにまで中毒影響が…。)