

譜面の作り方

簡単に譜面の作り方を、拡張子は.tjaとなります。
あくまで簡単に、なので。

準備するもの

まずは必要なもの、あったらいいもの、揃えれば何かと楽です。

必要なもの

- ・ 太鼓さん次郎
- ・ 音楽ファイル
- ・ 気合

あれば便利なもの

- ・ テキストエディタ (TJAEditor)
- ・ サウンドエディタ
- ・ lame.exe

太鼓さん次郎

これがなければ始まりません、ダウンロードしましょう。
配布URLはトップページに。

音楽ファイル

無音の譜面を作っても仕方がないので、音楽ファイルを用意しましょう。
対応拡張子はwav、mp3、oggの3種類です。

どれも大した違いは無いので、好きなものを使ってかまいません。
wav・・・音質 ファイルサイズ 読み込み速度 演奏時の負荷
ogg・・・音質 ファイルサイズ 読み込み速度 演奏時の負荷
mp3・・・音質 ファイルサイズ 読み込み速度 演奏時の負荷

テキストエディタ

テキスト作成のお供、
いろんなソフトがあって迷うかと思えます。
譜面創作以外にも使い道は沢山あるのでこれを機に導入されてみては？
主なテキストエディタ：秀丸エディタ・TeraPad・NoEditor・サクラエディタ等。
要らない！って人は素直にメモ帳を使いましょう。

- ・ TJAEditor

これはtjaを作成するためのテキストエディタです。
太鼓さん次郎の一発起動、命令文のショートカット、色分け・・・などがあり高機能ですがショートカットキーが独自なので戸惑います。

ダウンロード：<http://ux.getuploader.com/shareloader1/>

サウンドエディタ

音楽ファイルの編集を行うソフトウェア。
カット、ミックス、イコライザ、・・・音楽ファイルを良いように編集したい方は導入を。
主なサウンドエディタ：SoundEngine Free・Free Audio Editor等。

lame.exe

音楽ファイルでmp3を使用したい場合にはこれが必要です。
<http://www.rarewares.org/mp3.php> からダウンロードし、sndフォルダにブチ込んでください。

実際に作ってみる

それではまずテキストエディタを開き、新規作成を行います。
別にやらなくても構いませんが、この段階でファイルを保存したいのなら「名前を付けて保存」ですね。
拡張子はtxtでも何でも構いません。あとで変更するので。

ヘッダの入力

ヘッダとは、データの先頭に付けられる情報の事です。
tjaファイルのヘッダは以下のものになります。

TITLE:
LEVEL:
BPM:
WAVE:
OFFSET:
BALLOON:
SONGVOL:
SEVOL:
SCOREINIT:
SCOREDIFF:
COURSE:
STYLE:
GAME:
LIFE:
DEMOSTART:
SIDE:

これらをまずはコピペするなり何なりで文頭に貼り付けましょう。
それぞれ意味を説明します。

TITLE :

曲名になります。好きに入力してください。

LEVEL:

譜面のレベルになります。つまり の事です。
自然数なら多分上限は無いとの事。

BPM:

テンポの単位であるBeats Per Minuteの略です。ようするに拍数。
ここに音楽のBPMを数字で入力します。小数点以下も指定可能です。

WAVE:

ここで用意した音楽ファイルを指定します。
拡張子の入力を忘れないようにしてください。
また、**tjaファイルと音楽ファイルを同じ階層にいれるのを忘れないように**。

OFFSET:

曲の開始をずらすことが出来ます。秒数を指定してください。
また、- を指定すると譜面より曲が早く始まります。
結構重要なので納得がいくまで合わせてください。

BALLOON:

ゲキ連打の打数を指定します。
ゲキ連打が二つ以上ある場合はカンマで区切ってください。また、スペースは開けないように。
(例) 5,5,8と入力すれば、5回、5回、8回のゲキ連打。となります。
省略した場合は一律5連打となります。

SONGVOL: (Ver.1.66以降)

音楽データの音量を百分率で指定します。

良く分からないのならとりあえず100で構いません。

SEVOL:

太鼓音（ドン、カッ、連打～）の音量を百分率で指定します。
良く分からないのならとりあえず100で構いません。

SCOREINIT: (Ver.1.67以降)

10コンボ未満の時に小音符を良判定で叩いた時の得点（初項）を指定します。
省略した場合は自動で計算されます。
まあここはこだわる人向けなので基本無視して構いません。

SCOREDIFF:

10コンボごとに加算される得点（公差）を指定します。
省略した場合は自動で計算されます。
ここもこだわる人向けなので無視しても構いません。
因みに、SCOREINIT:1000とSCOREDIFF:1000dと入力すると、
ドンだフルコースの配点になります。（ver2.49以降）
ゴーゴータイムの得点は1.2倍、大音符は2倍。

COURSE: (Ver.1.76以降)

「Easy」「Normal」「Hard」「Oni」「Edit」もしくは0～4の値を入力します。
「Easy」「Normal」「Hard」「Oni」はそれぞれ「かんたん」「ふつう」「むずかしい」「おに」に対応しており、
配点・ノルマゲージの増え方が変わります。
省略した場合、「Oni」になります。
「Edit」または4にすると、配点はSCOREINITとSCOREDIFFに準拠します。ノルマはおにと同じです。

(Ver.1.79以降)

「Tower」または5を入れると、連打音符が常にドンとカツの上に表示され目隠しとなります。
太鼓タワー6(辛口)のような譜面を作るとき使います。
ノルマゲージ及び配点はEditと同じ扱いです。

STYLE: (Ver.1.99以降)

「Single」「Double」「Couple」もしくは1～2の数字を入力します。
「Single」は一人プレイ、「Double」と「Couple」は二人プレイの譜面であることを示します。
「Double」と「Couple」の違いは無いそうです。
「Double」（Couple）のあとに「#START P1」「#START P2」を入れることで1P側と2P側で違う譜面を入力することができます。

GAME: (Ver.2.13以降)

「Taiko」「Jube」どちらかを入力。省略すると「Taiko」扱いになります。
入力する譜面の種類を指定します。
「太鼓の達人」の譜面を作る場合は「Taiko」
「jubeat」の譜面を作る場合は「Jube」を入れてください。
「Jube」の場合はオートプレイのみになります。

LIFE: (Ver.2.19以降)

ライフ。数字を入力します。
この値が入力されているとき、不可を出すたびにライフが減りライフが0になると強制的に演奏が中断されます。
太鼓タワーのような譜面を作る場合に使います。
省略したり、0を入力した場合は普通のノルマゲージになります。

DEMOSTART: (Ver.2.37以降)

選曲画面で流すデモの再生開始位置。秒で指定します。
省略した場合、曲の先頭から再生されます。

SIDE: (ver.2.49以降)

「Normal」「Ex」「Both」もしくは1～3の数字を入力。省略すると「3」になります。
「Normal」か「1」を入力した場合は曲選択画面で表状態の時のみ曲が表示され、
「Ex」か「2」を入力した場合は裏状態の時のみ表示されます。
表状態と裏状態は曲選択画面で左右の縁（D、Kキー）を交互に10回ずつ入力すると、
切り替えることができます。

ここまでがヘッダです。大事な情報なのできちんと入力しましょう。

譜面データの入力

いよいよ譜面データの入力です。
といっても、そんな難しいことじゃないので頑張りましょう。

譜面データとは、命令文である#STARTと#ENDで囲まれた区間を指します。
一小節毎にカンマで区切る必要があります。
一小節あたりの文字数が小節の最小単位となります。

(例) 1010,
この場合は、一小節に文字が4つ置かれているので4分単位となります。
これが10101010,となると、一小節に8文字置かれてるので8分単位です。

数字の入力

0:休符
1:ドン
2:カッ
3:ドン(大)
4:カッ(大)
5:連打開始
6:連打(大)開始
7:風船音符開始
8:連打終了

基本的に使う数字はこれらだけです。
連打を指定する場合は、必ず終了である8を記入してください。とんでもないこととなります。
また、5008,5558,等も全て同じ連打として認識されるようです。

半角スラッシュ 2 つより後はコメント扱いになります。

(例) 11101110, //ゴーゴースタート
といった風に自分がわかりやすいように。

もっと詳しく知りたい方はサンプルを覗いてみてください。
百聞は一見に如かず。

命令文

#から始まる命令文が幾つか存在します。
必ず行の先頭から記入してください。
ただし、一部の命令は小節の途中でも反映させることができます。

#BPMCHANGE 数字

BPMを数字で指定したBPMに変更する。小数も可。

#GOGOSTART

ゴーゴータイム開始

#GOGOEND

ゴーゴータイム終了。開始したら必ず終わらせてください。

#MEASURE /

拍子を数字/数字拍子に変更する。「4/4」で4分の4拍子、「6/8」で8分の6拍子。
省略されている場合は4/4になります。
基本的には4/4拍子で構いません。

#SCROLL

譜面のスクロール速度を 倍にする。デフォルトは1.00。
実際に叩く間隔は変わらず、見た目だけ変わります。#BPMCHANGEと使い分けましょう。

#DELAY (Ver.1.60以降)

以後の音符が流れてくるタイミングを 秒だけ遅らせます。0.001秒より細かい指定は無視されます。
BMSroll状態だと、ここで指定した秒数だけ譜面が停止します。

#BMSCROLL (Ver.1.91以降)

#START

より前に記述してください。
この命令がある場合、強制的に譜面のスクロールが太鼓さん太郎と同じような方式になります。
なお、#SCROLLの値は無視されます。

#HBSCROLL (Ver.2.31以降)

#START

より前に記述してください。
この命令がある場合、強制的にBMSCROLLに#SCROLLの効果を含めたスクロール方式になります。

その他の譜面分岐関係の命令は[分岐譜面の作り方](#)を見てください。

ざっとですが、流れはこの様な形になります。
保存した後に拡張子を.tjaに変えるのを忘れないように、太鼓さん次郎が読み込んでくれないので、
分からない場合は、サンプルを確認するなりなんなりして下さい。そう難しいことではないので。

おまけ 24分・12分と16分・8分を同小節内に入れる方法

見出し通り24分・12分と16分・8分を同小節内に入れる方法の説明です。

例として「1022102212121120,」という譜面の「221」を24分の「2221」にしたい場合を説明します。

まず、行頭の数字と一つ右の数字の間にカーソルを置いてクリックします。
そうしたら「00」と「」を交互にカンマに当たるまで押して行ってください。すると
「100000200200100000200200100200100200100100200000,」となるはずですが。
(一小節に48個の数字がある筈)

話は少し変わりますが、この の譜面を16分間隔に分けると
「100 000 200 200 100・・・」という風になります。24分間隔に分けると
「10 00 00 20 02 00 10・・・」となります。

つまり、16分の「カカドン」をを24分の「かか」にするには
「2002001」の部分「2020201」に変えます。

うまくいけば「100000202020100000200200100200100200100100200000,」となります。