

maimai制谱教程



我也不知道写什么反正空着也不好

教程：HOLINALITY

maimai制谱教程

- 0.为什么出此教程
- 1.准备工作
- 2. 乐理及simai语言
- 3.认识Majdata及其使用
- 4.认识Visual Maimai及其使用

maimai制谱教程

学时安排：（分为五节讲解）

◆ 第一节：

0. 为什么出此教程

1. 准备工作

◆ 第二节：

2. 乐理及simai语言（上） [主要讲乐理]

◆ 第三节：

2. 乐理及simai语言（下） [主要讲simai语言]

maimai制谱教程

学时安排：（分为五节讲解）

◆ 第四节：

3.认识Majdata及其使用

◆ 第五节：

4.认识Visual Maimai及其使用

学习建议

- 1: 第一章的内容虽然基础，但是设置好了以后就可以减少后续微调的操作
- 2: 第二章内容会偏多，建议看完教程后自行研究他人写的谱面来学习
- 3: 制谱有些时候只可意会不可言传，这里能教你的是最基础的使用及操作，不教写配置
- 4: 如果使用Majdata制谱，请一定，一定要学习simai语言（第二章）

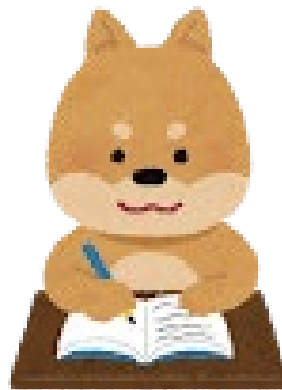
0.为什么出此教程

为什么呢?

0. 为什么出此教程

- 1: 无乐理知识的学生快速上手
- 2: 初学者少走弯路
- 3: 应群友需求需要教程
- 4: 我也想不起来了

授業中です



1.准备工作

准备什么呢?

1.准备工作

1: 准备文件

2: 所需要的制谱工具

3: 其他辅助工具

4: 练习题

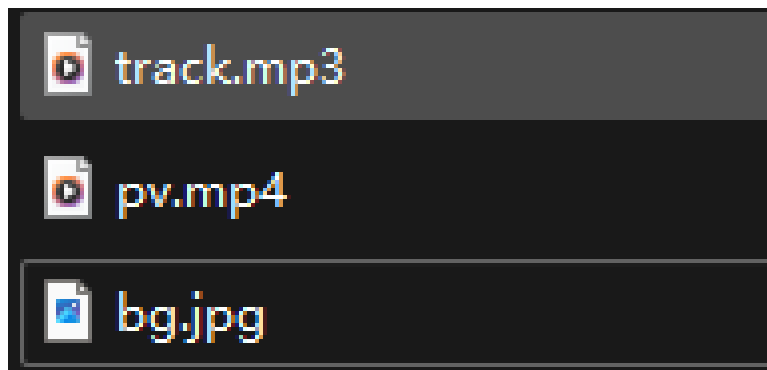


1.准备工作

1: 准备文件

必要文件：track.mp3（音频文件）

其他文件：pv.mp4（背景视频）、bg.jpg（封面）



1.准备工作

1: 准备文件

文件格式要求:

- 1. track.mp3
 - 比特率: 建议128/192/320kbps, 不要使用动态比特率
 - 采样率: 44100Hz
 - 时长建议不超过3分钟
 - 建议音乐前2秒留空白*, 给节拍倒数留时间
- 2.bg.jpg(png)
 - 建议分辨率400×400像素以上
- 3.pv.mp4
 - 建议H.264编码, 1080p分辨率

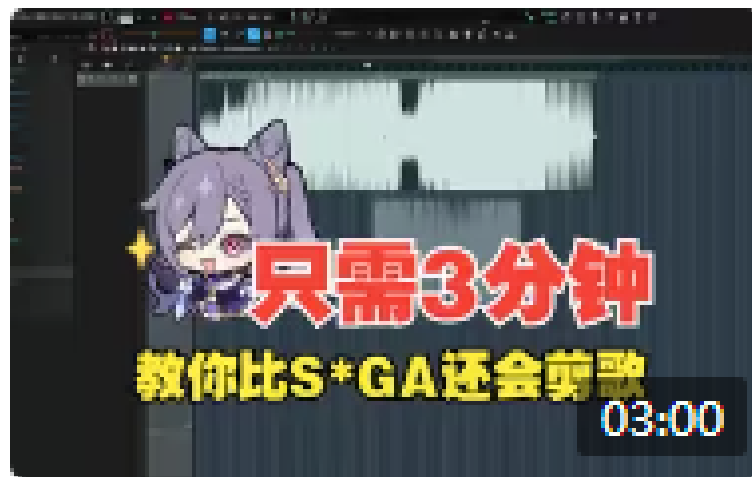
*实际留白1~2小节, 方便对音

1.准备工作

1: 准备文件

关于音频剪辑可以通过以下视频学习:

<https://www.bilibili.com/video/BV1D94y1g7gp>



【Holiの正经教程】3分钟教你简单剪歌，比S*GA还会剪！

332

1-4



1.准备工作

2: 所需要的制谱工具

常见的制谱工具:

- 2simai
- 太老了没用过

- MajdataEdit
- 基于simai语言的制谱器

- Visual Maimai
- 这或许是第一个可视化的maimai同人制谱器*

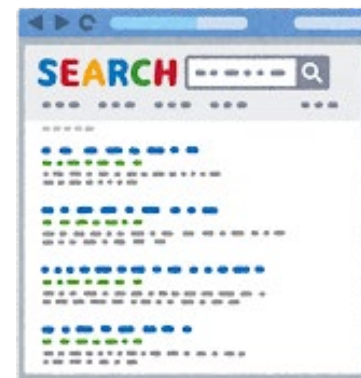
*视频BV1RS411P79d标题

1.准备工作

2: 所需要的制谱工具

关于获取制谱器方式:

- Majdata下载地址:
- <https://github.com/LingFeng-bbбен/MajdataView>
- Visual Maimai下载:
- <https://www.bilibili.com/video/BV1RS411P79d>
- 视频简介中有链接



1.准备工作

3: 其他辅助工具

- 音频剪辑：
 - Adobe Audition
 - FL studio
 - Cubase
- 视频剪辑：
 - Adobe Premiere
 - Adobe After Effects
- 图像处理：
 - Adobe Photoshop



1.准备工作

4: 练习题

1.判断题:

- 最重要的文件是bg.jpg (✗)
- track.mp3的建议采样率为44100Hz (✓)
- 音乐前留空2秒是因为我想静静 (✗)
- 常见的制谱工具有Visual Simai (✗)
- 音频剪辑可以用FL studio (✓)

1.准备工作

4: 练习题

2.选择题:

- 以下音频比特率哪种不建议使用? **D**
- A: 320kbps B: 128kbps
- C: 192kbps D: 动态比特率

- 这个PPT的作者是? **C**
- A: Homonality B: Liminality
- C: Holinality D: Hololive

- 或许是第一个可视化的mimai同人制谱器是什么? **A**
- A: Visual Mimai B: MajdataEdit
- C: Sinmai D: 2simai

2.乐理及simai语言

重点! 难点!

2. 乐理及simai语言

1: 引言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

3: simai语言精讲

4: 初学者常见错误

5: 练习题



2. 乐理及 simai语言

1: 引言

想象一下你乘坐G1919次列车

- 买到了二等座 08车 10排 C座
- 还有其他旅客坐在你的旁边
- 列车时速350KM/h，很快你就到达上海了



2. 乐理及 simai语言

1: 引言

- G1919次：列车车次
- 二等座：乘车席位
- 08车：车厢节数
- 10排：座位排数
- C座：对应座位
- 350KM/h：车速



2. 乐理及 simai语言

1: 引言

- G1919次: 列车车次
- 二等座: 乘车席位
- 08车: 车厢节数
- 10排: 座位排数
- C座: 对应座位
- 350KM/h: 车速
- 你/乘客
- 歌曲名称
- 歌曲结构
- 小节
- 小节内第几拍
- 对应的音符位置
- 歌曲速度(BPM)
- 音符

可以类比一下。。。。

2. 乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

- 歌曲名称:
- 这个就很简单了吧, 是用来识别并辨认歌曲。
- 举个例子:
- インドア系ならトラックメイカー
- 这不就是那首吗?
- 青春コンプレックス
- 嘿嘿波奇酱



2.乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

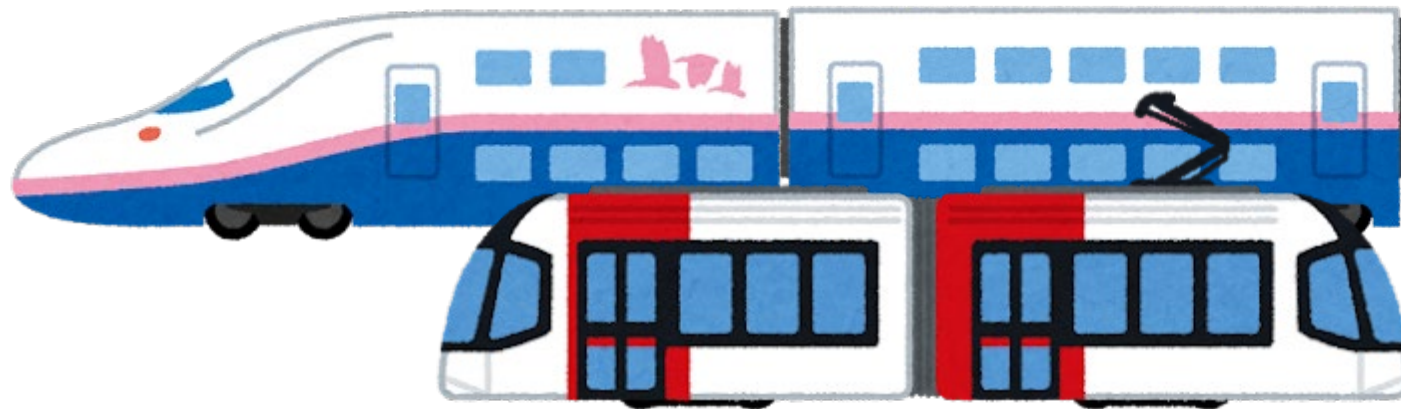
- **歌曲结构:**
- 是指一首歌曲中不同部分的排列和组合方式, 它定义了歌曲的整体形式和进展。
- 常见分为: **1.前奏 2.主歌 3.副歌 4.过渡 5.间奏 6.尾奏**
- 类似于高铁上的商务座、一等座、二等座, 歌曲的结构也分为不同的部分。



2.乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

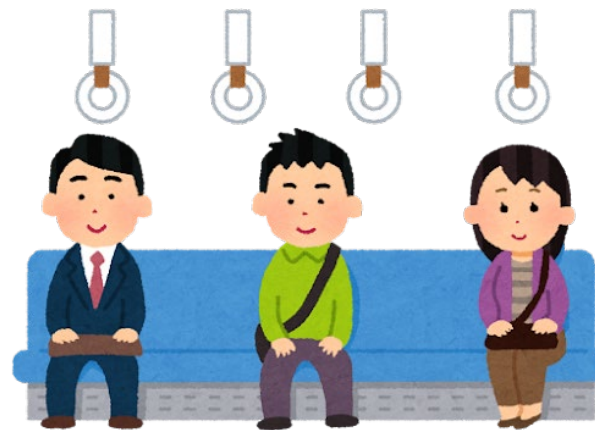
- 歌曲速度(BPM):
- BPM 是用来表示音乐节奏快慢的一个单位。表示每分钟拍数
- 120BPM意味着每分钟有 120 拍，每拍相当于60/120秒。
- BPM 值越高，表示音乐的节奏越快；BPM 值越低，表示音乐的节奏越慢。
- 就像地铁和高铁的速度，一个很慢，一个很快



2.乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

- **小节及拍数:**
- 音乐中的一小节包含的拍子数取决于乐曲的拍号。
- 拍号通常表示为两个数字，上面的数字表示每小节的拍数，下面的数字表示每拍的音符时值。
- **例如：4/4拍 每小节有4拍， 每拍为四分音符。**
- 假设相当于一节车厢有4排座位， 每排座位的位置为1/4的车厢长度。



2.乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

- **音符以及时值:**
- **指音符的时长, 即音符在音乐演奏中持续的时间。**
- **常用的音符及其时值:**

◦ 全音符	时值为四拍
◦ 二分音符	时值为二拍
◦ 四分音符	时值为一拍
◦ 八分音符	时值为二分之一拍
◦ 十六分音符	时值为四分之一拍
- **通常我们听到的十六分交互指的是每个note间隔时长为十六分音符的时长。**

2. 乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

- 音符以及时值:
- 当然, 对于制谱来说可能会用到例如**12分音符**或者**24分音符**
- 一般常见于3/4拍的歌曲
- 例如歌曲: Psalms ~魂の還るぼしょ~ *
- BPM为**64**, **3/4拍**的歌曲
- 为了制谱方便会使用**12分音符**

```
(64)
{12}
1-6[6:1]*-4[6:1],,,,,,
6h[8:6]/4h[8:2],,,,,,
3h[8:2],,,,,,5,
6h[4:2]/4h[8:2],,,,,,
1-5[8:1],,,1>1[8:6],,2,
```

*BV1e5411L7y8

2.乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

- **音符种类:**
- **舞萌中比较常见的音符 (note) 种类:**
- **Tap:** 最基本的note
- **Both (Each) :** 双押 (甚至多押?)
- **Touch:** 字面意思
- **Hold:** 通常说的长条
- **Slide:** 星星

2.乐理及 simai语言

2: 舞萌乐理学习 (重要名词)

- 歌曲的信息说明:
- 歌曲名称: インドア系ならトラックメイカー
- 歌曲作者: Yunomi feat. nicamoq
- 歌曲封面: 上面的图片
- 难度种类: MASTER
- 难度等级: 13
- 制谱人: 横撒瀬刀叉
- BPM: 128



2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.1: maidata 文件

本章小节内容取自于 Simai Wiki 中

- 网页地址:
- <https://w.atwiki.jp/simai/pages/1002.html>
- 有自学能力的可以查看 Wiki 自学（或者查看此 PPT）



2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.1: maidata文件

maidata文件:

- 简述:
- 包含乐曲信息和simai语言谱面的文件
- 如右图所示:
- `&inote_5`之前的内容为歌曲信息
- `&inote_5`之后的内容为谱面内容

```
&title=ハートインワンダーランド  
&artist=森羅万象  
&first=0  
&des=Holinality  
&clock_count=4  
&lv_5=12+  
&inote_5=(181)  
{1}  
,  
{1}  
"  
{72}  
,  
{1}  
"  
{16}  
,,A5/B5,,A4/B4,,A6/B6,,  
A3/B3,,7,,1-6[8:1]*-4[8:1],,2x/8x,,  
{16}
```


2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.1: maidata文件

maidata文件:

- **&title=** 歌曲名称
- **&artist=** 曲师
- **&first=** 音频偏移
- **&des=** 谱师
- **&lv_5=** MASTER难度下的等级
- **&inote_5=** MASTER的谱面内容

```
&title=ハートインワンダーランド  
&artist=森羅万象  
&first=0  
&des=Holinality  
&clock_count=4  
&lv_5=12+  
&inote_5=(181)  
{1}  
,  
{1}  
,,  
{72}  
,  
{1}  
,,,,  
{16}  
,,A5/B5,,A4/B4,,A6/B6,,  
A3/B3,,7,,1-6[8:1]*-4[8:1],,2x/8x,,  
{16}
```

2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言

- 简述:
- simai语言是一种由Celeca在2013年定义的语言，旨在用普通字符表示maimai游戏中的各种音符。通过组合半角英数字符号并遵循特定规则，理论上可以精确地用文字记录任何maimai谱面。这种记法首次用于2013年2月5日发布的maimai谱面模拟器“simai”。之后，许多以maimai为题材的软件开发，simai语言在大多数软件中被用作谱面表示的记法。*

*<https://w.atwiki.jp/simai/pages/1002.html>

simai語について

simai語とは、maimaiに登場する様々なノーツを一般的な文字で表現することを目的とし、2013年にCelecaが定義した記法です。半角英数字記号を組み合わせたルールに従って記述することで、理論上はあらゆるmaimaiの譜面を文字だけで正確に書き起こすことができます。この記法は2013年2月5日に公開されたmaimai用譜面シミュレータ「simai」で初めて用いられました。その後maimaiを題材とした様々なソフトが有志によって制作されており、simai語はほとんどのソフトで譜面を表すための記法として使われております。

2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（键位）

- 关于音符的位置（外键）：
- 从右上角的按键开始为1号
- 顺时针转依次排序



2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（键位）

- 就像高铁中一排有5个座位（二等座）
- 每个座位坐着不同的人或者没有人
- 一个座位不能座2个人



2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

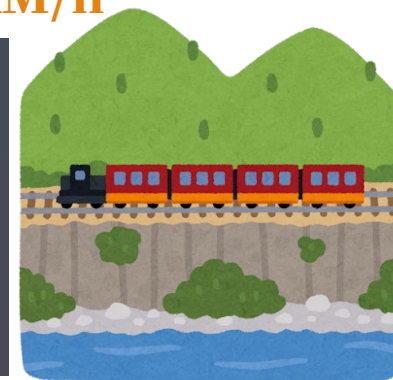
3.2: simai 语言

simai 语言（BPM、小节、X分音符、分隔）

- Simai 语言使用的标点符号皆为半角（一定要记住）
- 首先 BPM 的语法：
- 例如：(200)
- 使用“括弧”标记 BPM，表示在这一区间的 BPM 为 200
- 在不同区间可以规定不同的 BPM（遇到变速曲就需要了）
- 就像沪昆高速铁路中其他路段可以行驶 300KM/h
- 但是在壁板坡隧道和何家地隧道就不超过 40KM/h

- 右图表示该部分
- 乐曲 BPM 为 195

```
(195)
{16}
2/5,,3,,4/7,,6h[4:1],,
,,5-2[8:1],,,,5,,
```



2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（BPM、小节、X分音符、分隔）

- 前面乐理中讲到了小节以及音符时值
- 在simai中基本上是以4/4拍制谱面
- 一小节可以用 {1},表示
- 其中{x}里面的x表示x分音符，后面的“逗号”表示占一个x分音符的时值
- 同理，也可以用{4},,,,表示一小节
- 通过“逗号”进行分隔
- 假设有一小节：{16}1,,,,,,, 5,,,,,,,
- 可以看作一节车厢里有16排座位，乘客1坐在第一排，乘客5坐在第九排

2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（持续时间）

- 持续时间常见于**Hold**、**Touch Hold**和**Slide**中
- 例如：**{4}1h[8:3],,,,**
- 后缀“**h**”表示**Hold**，中括号表示**持续时间**
- “[**a:b**]”其中**a**表示**a分音符**，后面的**b**表示**时长有b个a分音符**，中间用“冒号”分开。
- **{4}1h[8:3],,,,**表示时长为3/8小节的**Hold**
- （持续时间与前面的**{4}**无关）

2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类）

- 舞萌中比较常见的音符（note）种类（前面讲过）：
- **Tap**: 最基本的note
- **Both (Each)** : 双押（甚至多押？）
- **Touch**: 字面意思
- **Hold**: 通常说的长条
- **Slide**: 星星

2. 乐理及 simai语言

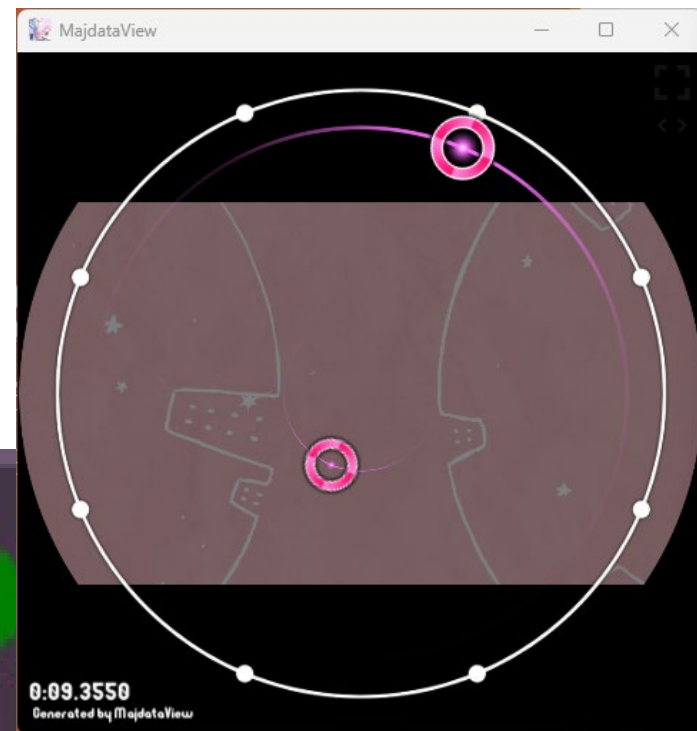
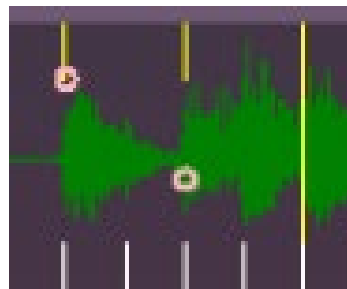
3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Tap）

- **Tap**: 最基本的note
- 在分隔（逗号）前写下你想要的音符
- 例如: `{8}1,,5,,,,,`
- 就会在**1号键**和**5号键**出现Tap
- 两个Tap之间间隔**1拍**

```
(166)  
{8}  
1,,5,,,,,
```



2. 乐理及 simai语言

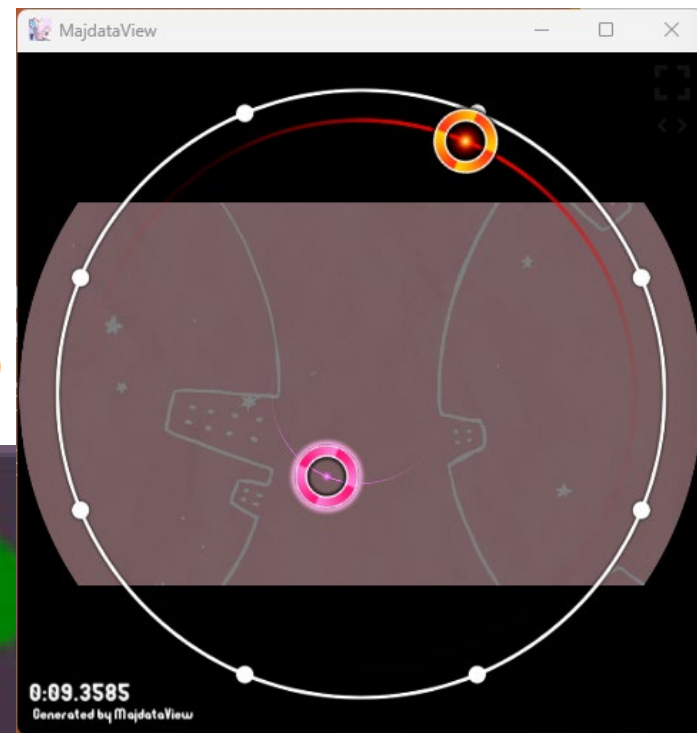
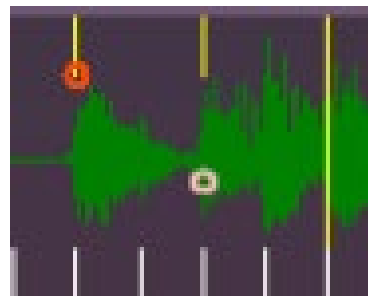
3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Tap）

- 当然，mimai中也有不同的Tap类型
 - 就是**BREAK Tap**和**EX Tap**
 - 前者是**绝赞Tap**，后者是**保护Tap**
-
- 例如：{8}1b,,5x,,,,,
 - 就会在1号键出现**BREAK Tap**
 - 在5号键出现**EX Tap**
-
- （当然b和x可以叠加，bx就行）

(166)
{8}
1b,,5x,,,,,



2. 乐理及 simai 语言

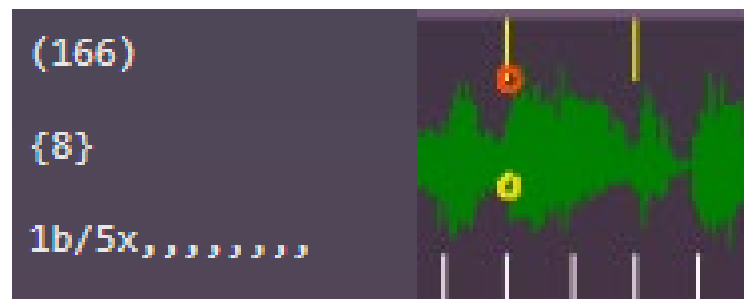
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Both（Each））



- Both（Each）：双押（甚至多押？）
- 顾名思义，就是有两个（多个）音符在同一时刻出现
- 就像一排座位中有多名乘客一样
- 使用“/”进行并列
- 例如：{8}1b/5x,,,,,,,,,,
- 就会1号键和5号键
- 在某一时刻同时出现



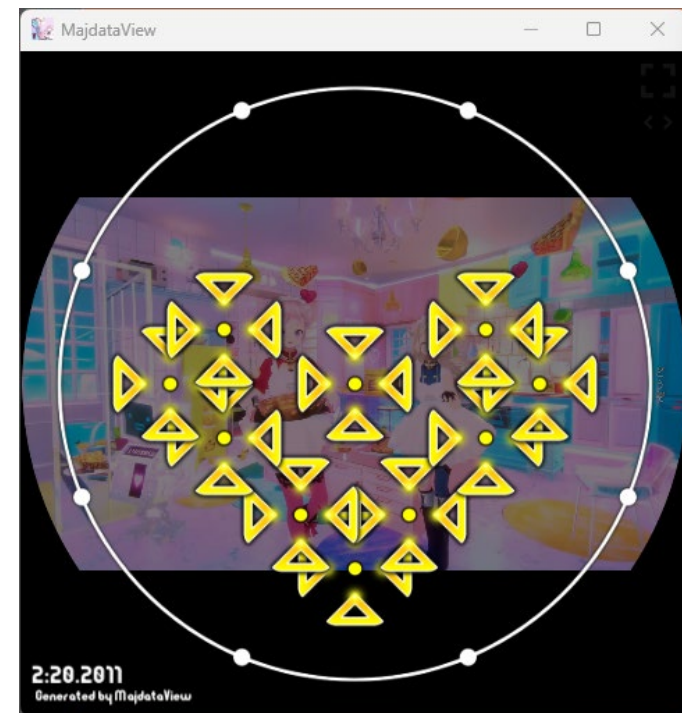
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Both（Each））

- 不仅仅适用于Tap，其他音符种类也适用
- 例如：{8}B7/B2/Cf/E7/E3/B6/B3/B5/B4/E5,,,,,,,,,
- 效果如图
- 一个键位不能出现两次
- 就像一个座位不能座2个人



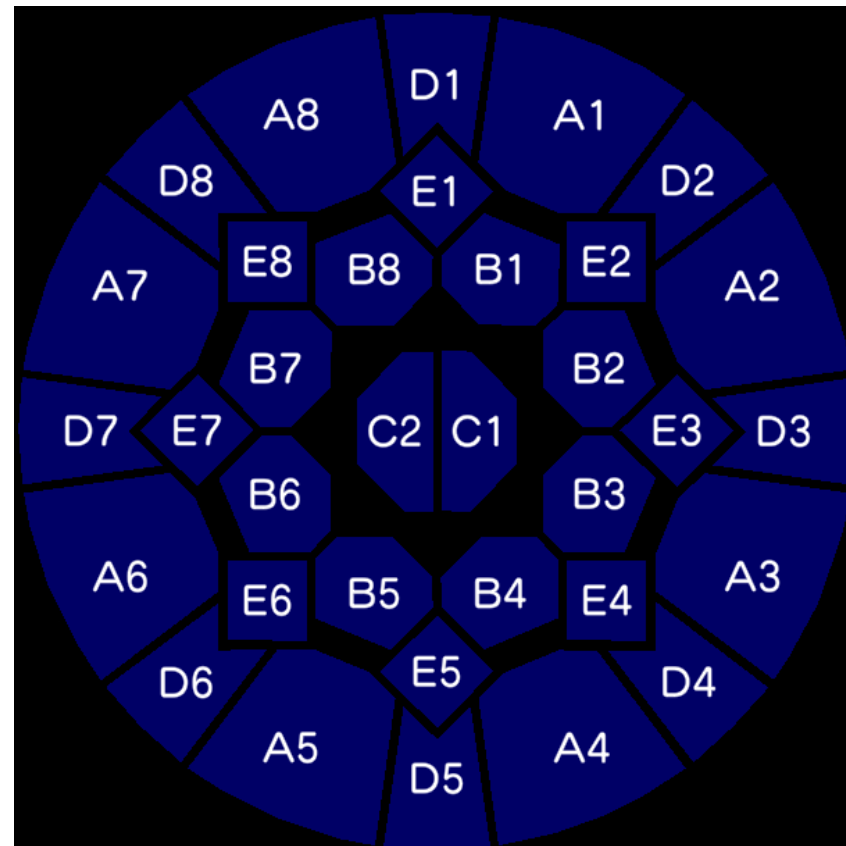
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Touch）

- **Touch**: 字面意思
- 位置分布如右下图表示
- **C1/C2**只需写C即可
- 放置**Touch**和放置**Tap**
- 原理相同



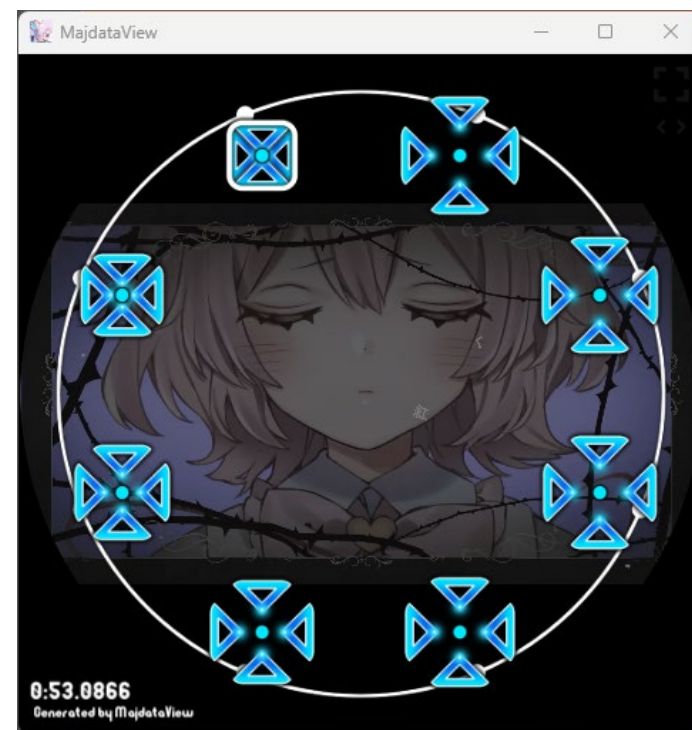
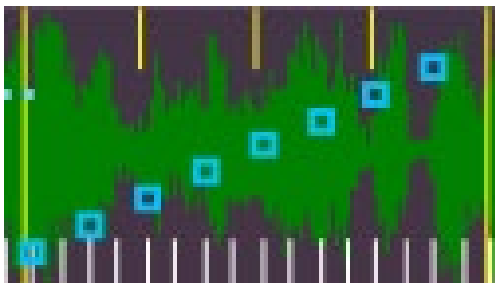
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Touch）

- 例如：{16}A8,,A7,,A6,,A5,,A4,,A3,,A2,,A1,,
- 就是在上面所标示的判定区中出现Touch
- （调慢Touch速度直观一些）



2. 乐理及 simai 语言

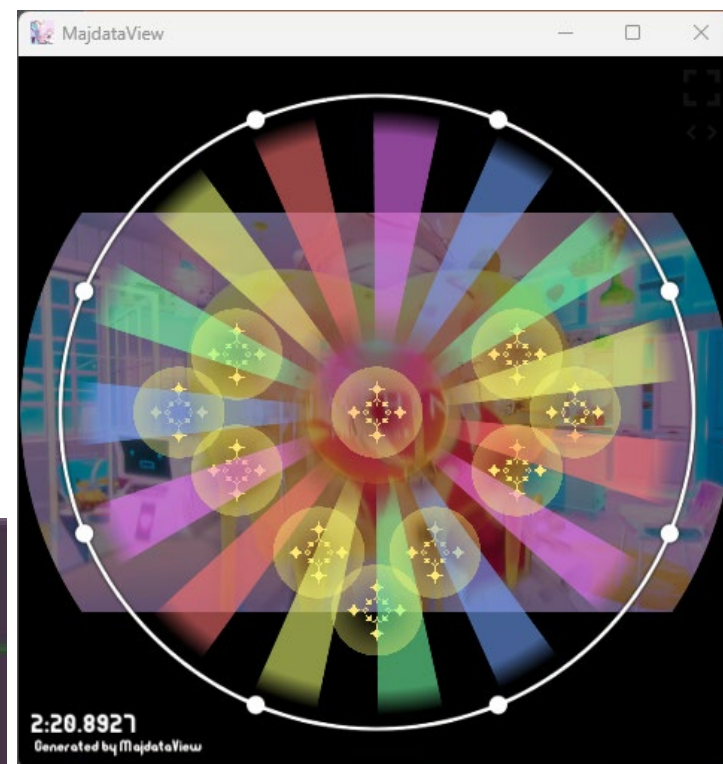
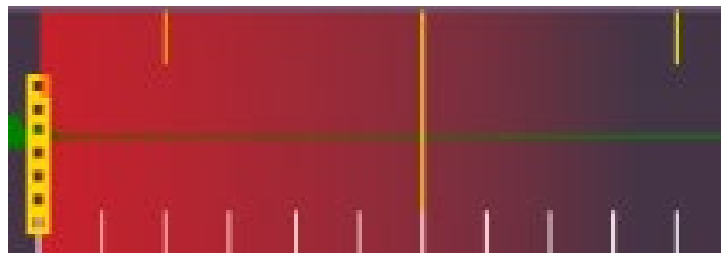
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Touch）

- 不仅仅有普通的 Touch，还有烟花 Touch 和 Touch Hold
- 烟花 Touch 只需在某个 Touch 音符后面加 “f” 即可
- 例如：{8}B7/B2/Cf/E7/E3/B6/B3/B5/B4/E5,,,,,,,,,

- 同一时刻烟花只能出现
- 在其中一个 Touch 上



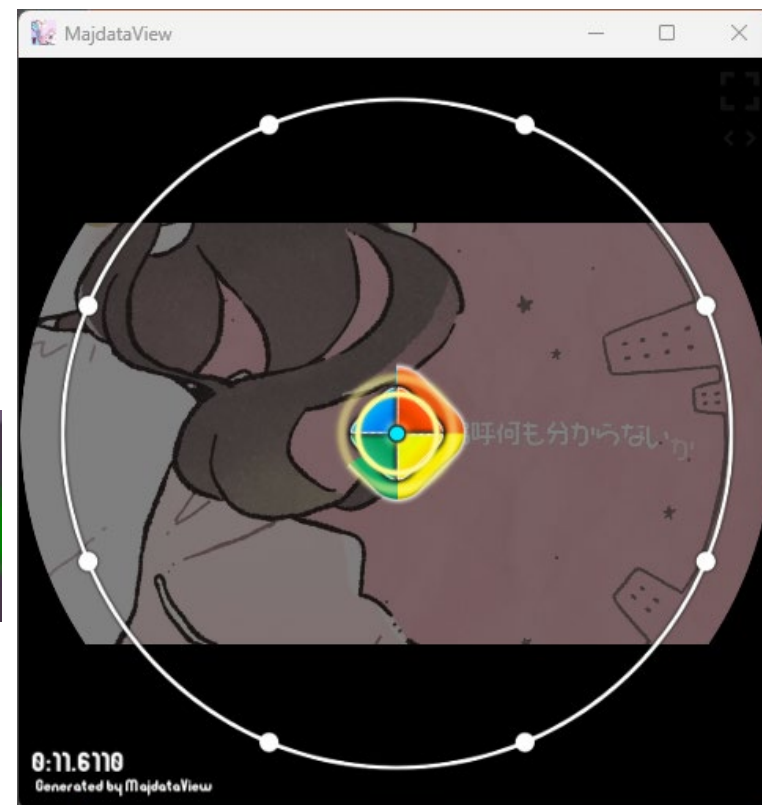
2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Touch）

- 目前来说，Touch Hold 只出现在 C 区
- 例如：{8}Ch[4:3],,,,,,,,,
- 持续时间为 3/4 小节



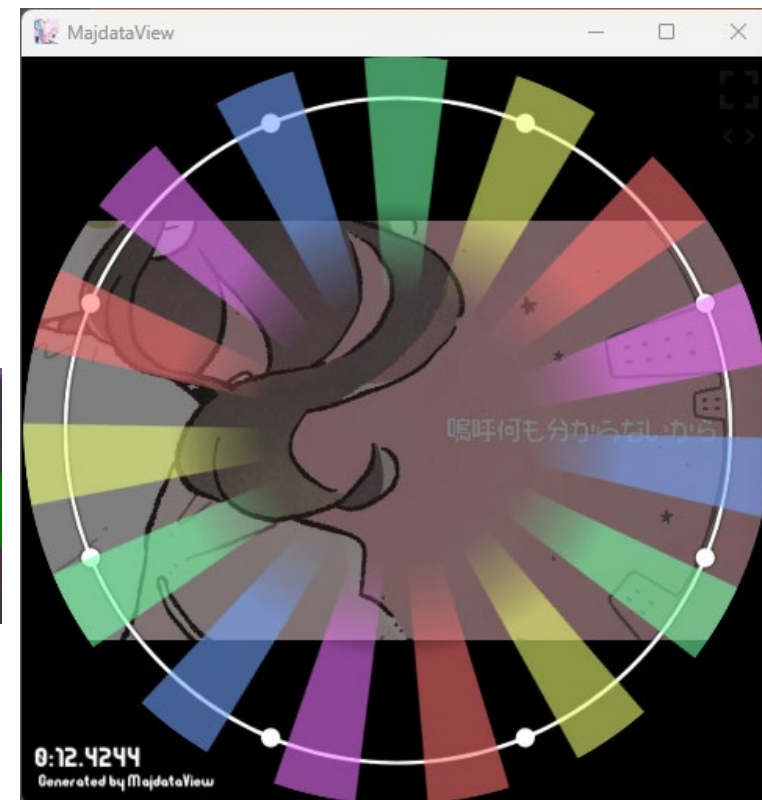
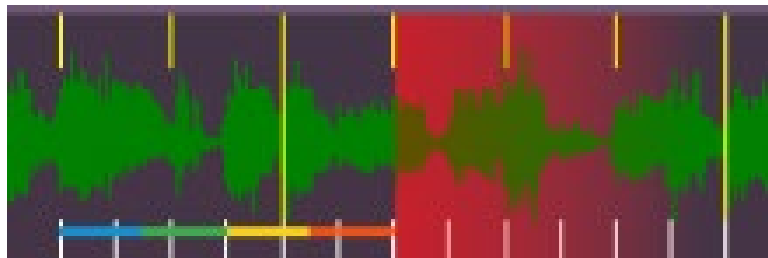
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Touch）

- 甚至可以结束Hold后放个烟花
- 例如：{8}Chf[4:3],,,,,,,
- Hold结束后有烟花效果



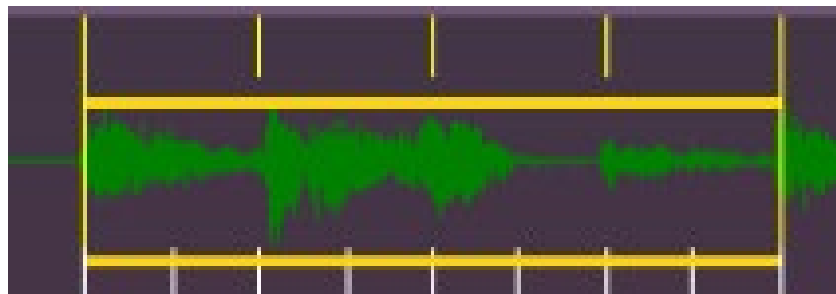
2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Hold）

- **Hold**: 通常说的长条
- 和 Touch Hold 一样也有持续时间
- 例如: $\{4\}2h[1:1]/8h[1:1],,,,$
- 就会 2 号键和 8 号键
- 在某一时刻同时出现
- 长度为 1 小节的长条



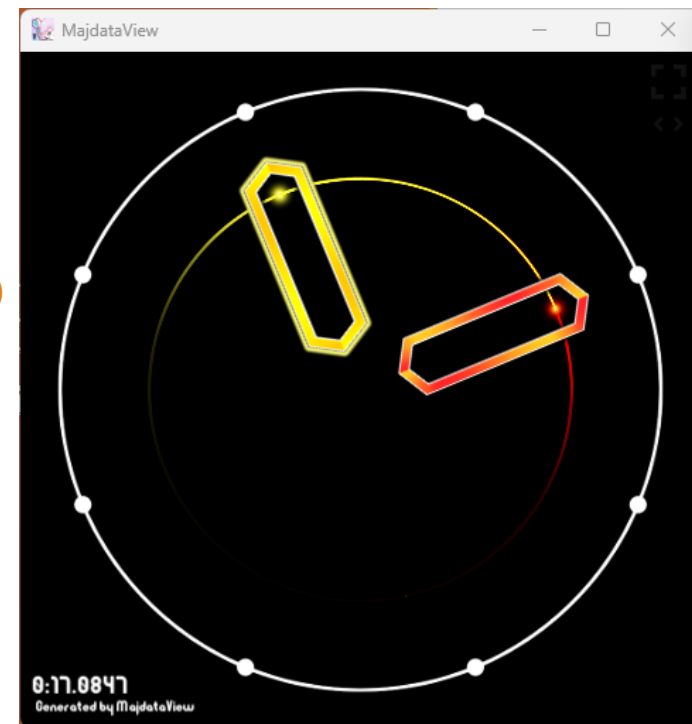
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Hold）

- 不止普通Hold，也有Break Hold和EX Hold
- 和BREAK Tap、EX Tap如出一辙
- 例如：{4}2bh[1:1]/8hx[1:1],,,,
- 就会2号键出现Break Hold
- 8号键出现EX Hold
- （当然b和x可以叠加，bhx就行）




2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- Slide: 星星 
- 通常由星星头和星星组成
- 特别记住：星星头到星星滑动之间间隔一拍
- 例如：{4}1-5[4:3],,,,
- 其中：“1”是星星头的位置，也是星星开始的位置 [起点]
- “-”是星星的轨迹形状 [形状]
- “5”是星星轨迹结束的位置 [终点]
- “[4:3]”是星星从开始动到结束的持续时间
- 基本描述格式是[起点、形状、终点、持续时间]的组合。

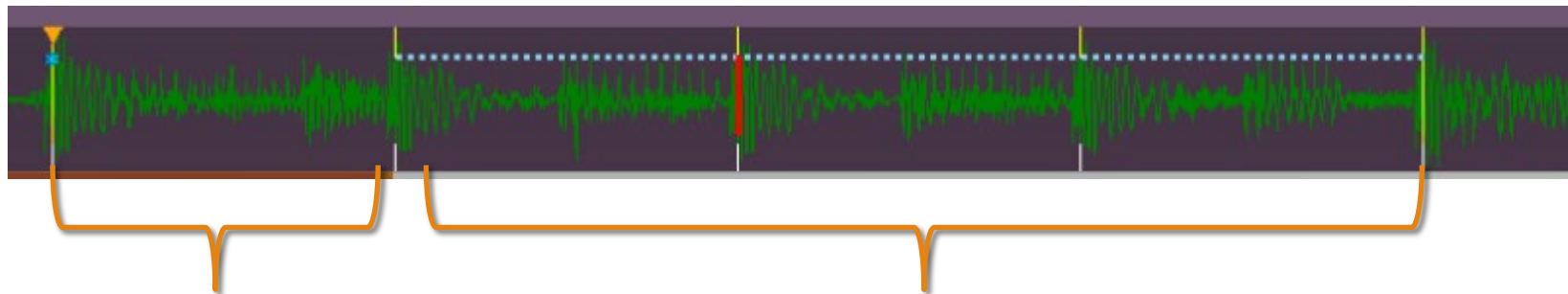
2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 在时间轴上可以看到星星的时间组成



- 隔一拍
- 前面星星头到星星有一拍的时长
- 后面的星星开始移动到结束有3个一拍（1/4小节）

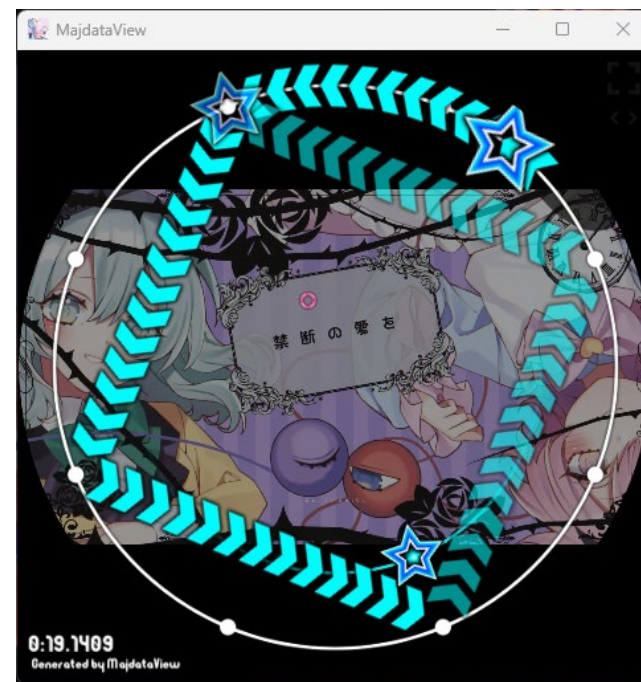
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 星星的轨迹种类挺多：
- 例如下图：



2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 接下来将一一讲解
- 在此之前先认识一下**起点终点的关系表**:

- 例如右图*:
- 可以看到起点和终点的键位
- “-” 表示不能起点终点同一位置
- “x” 表示星星路径不可行
- “○” 表示星星路径可行

直線 (-) 始点 / 終点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	x	○	○	○	○	○	x
2	x	-	x	○	○	○	○	○
3	○	x	-	x	○	○	○	○
4	○	○	x	-	x	○	○	○
5	○	○	○	x	-	x	○	○
6	○	○	○	○	x	-	x	○
7	○	○	○	○	○	x	-	x
8	x	○	○	○	○	○	x	-

*<https://w.atwiki.jp/simai/pages/1002.html>

2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 星星有以下基本路径：
- 直线型星星 (-)
- 外周形星星 (< 或 >)
- 闪电型星星 (s 或 z)
- 扇型星星 (w)
- 小v字型星星 (v)
- 大V字型星星 (V)
- p字形、q字形星星 (p 或 q)
- 大p字形、大q字形星星 (pp 或 qq)

2. 乐理及 simai 语言

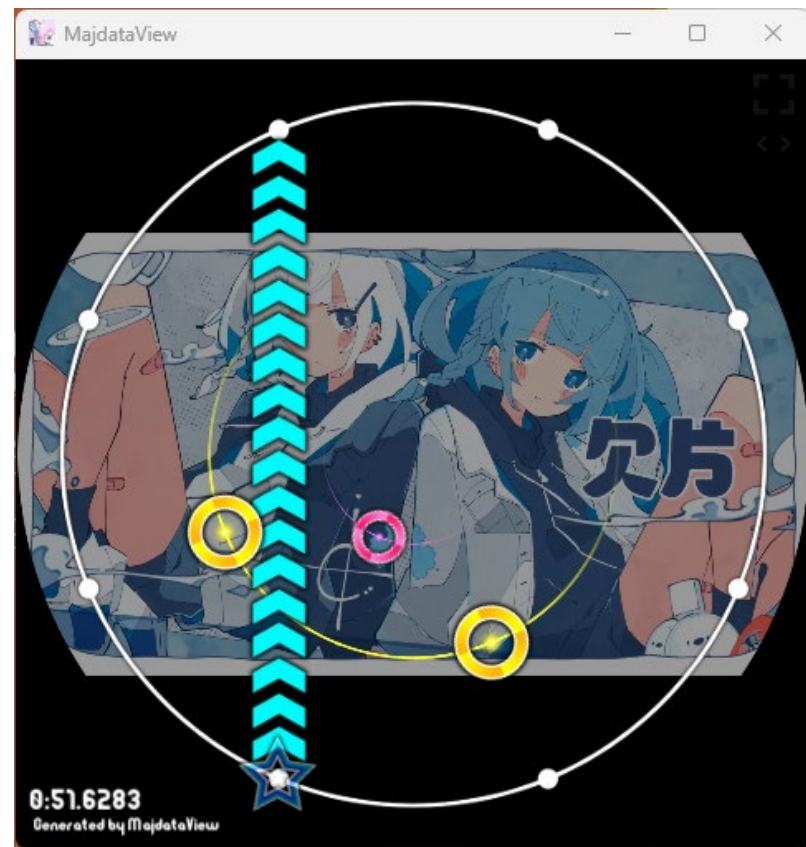
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 直线型星星
- 用“-”（减号）表示
- 路径为直线
- 例如：
◦ {8} 5-8[8:1],,4/6,,5,,,,

直線 (-) 始点 / 終点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	×	○	○	○	○	○	×
2	×	-	×	○	○	○	○	○
3	○	×	-	×	○	○	○	○
4	○	○	×	-	×	○	○	○
5	○	○	○	×	-	×	○	○
6	○	○	○	○	×	-	×	○
7	○	○	○	○	○	×	-	×
8	×	○	○	○	○	○	×	-



2. 乐理及 simai 语言

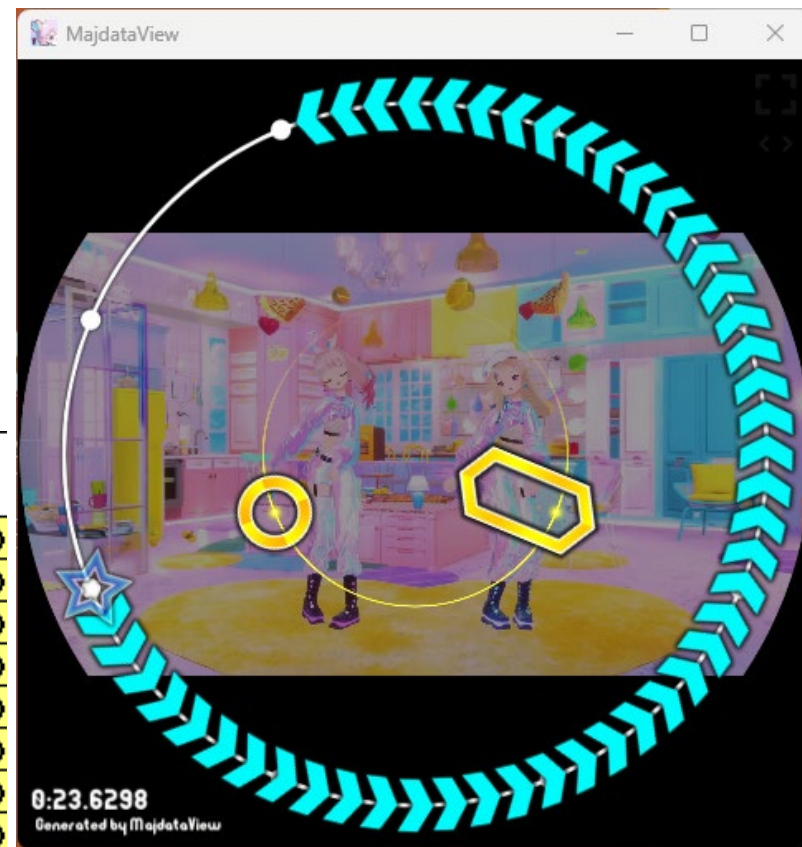
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 外周形星星
- 用 “>” 或 “<” 表示
- 路径为外弧线
- 例如：
◦ {2} 4/6>8[4:1],3h[4:1]/6,

左回轉 (<)								
始点 / 終点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○



2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

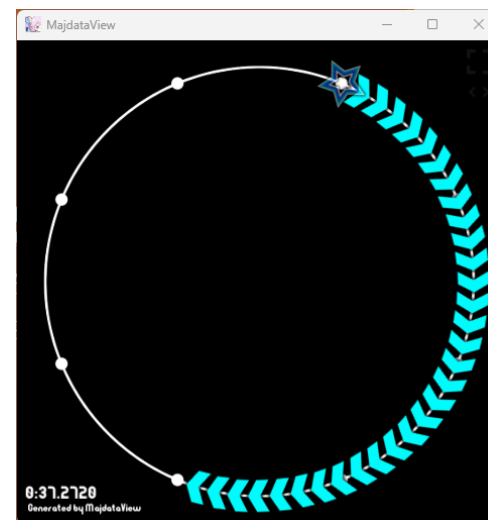
3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 对于 “>” 或 “<” 的方向：
- “<” 星星向左偏, “>” 星星向右偏



◦ $1<5[4:1]$



◦ $1>5[4:1]$

2. 乐理及 simai 语言

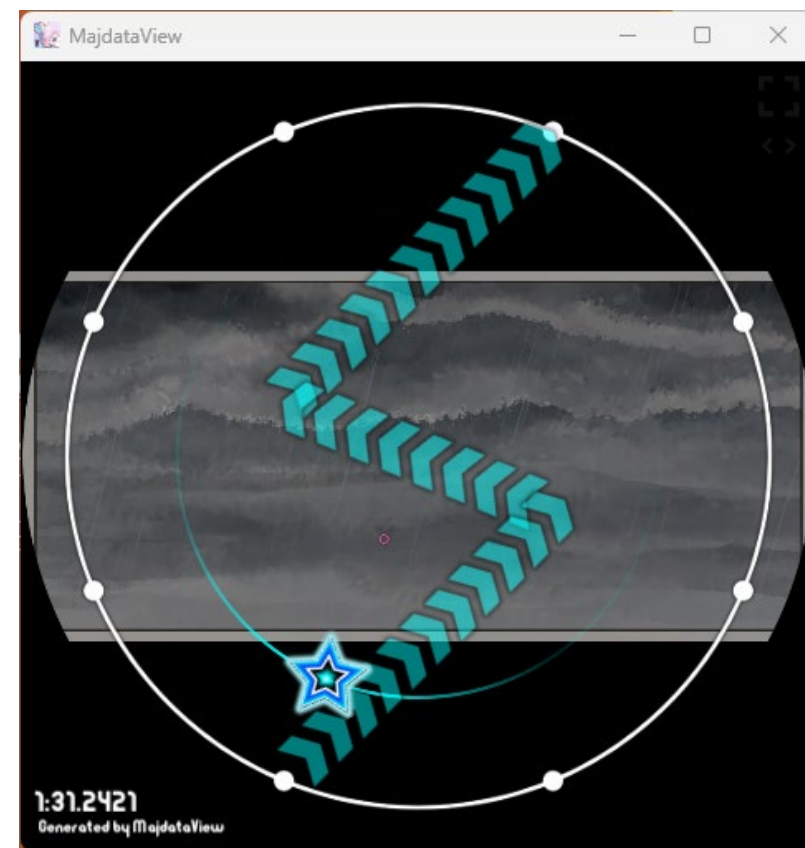
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 闪电型星星
- 用“s”或“z”表示
- 路径为s型或z型
- 例如：
◦ {4} 5s1[4:1],,5,,

s·z形 (s, z)								
始点/终点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	×	×	×	○	×	×	×
2	×	-	×	×	×	○	×	×
3	×	×	-	×	×	×	○	×
4	×	×	×	-	×	×	×	○
5	○	×	×	×	-	×	×	×
6	×	○	×	×	×	-	×	×
7	×	×	○	×	×	×	-	×
8	×	×	×	○	×	×	×	-



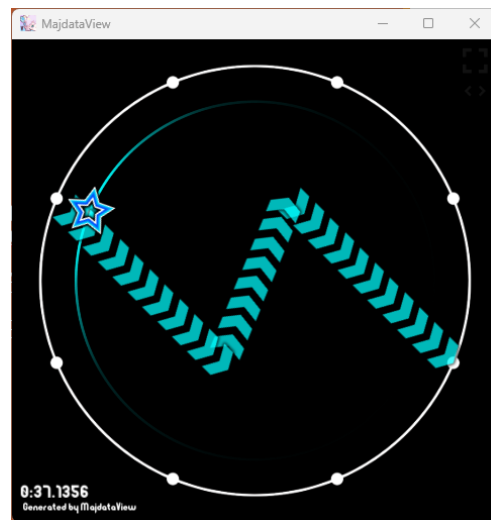
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

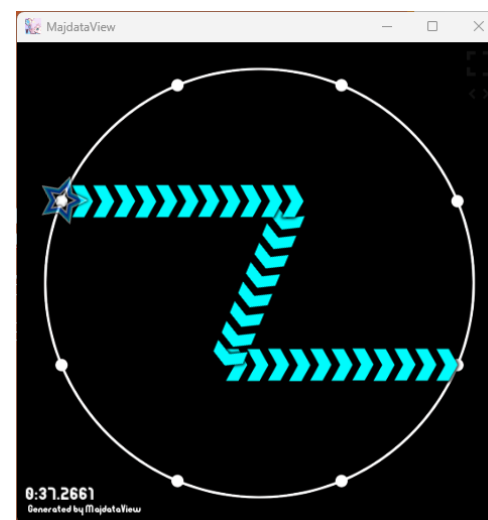
3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 对于 ‘s’ 或 ‘z’ 的形状：
- 像字母 “s” 或者是字母 “z” 的形状
- 如下图表示：



◦ **7s3[4:1]**



◦ **7z3[4:1]**

2. 乐理及 simai 语言

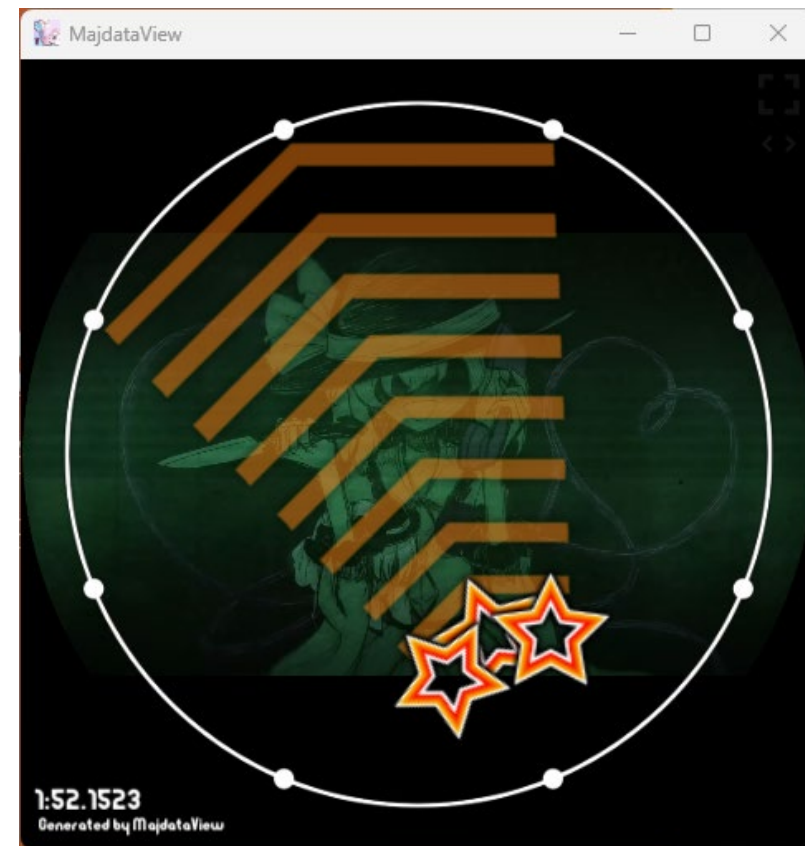
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 扇型星星
- 用“w”表示
- 路径为扇形例如：
- 例如：
- {4} 4w8[8:29],,,,,

扇形 (w)								
始点 / 终点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	×	×	×	○	×	×	×
2	×	-	×	×	×	○	×	×
3	×	×	-	×	×	×	○	×
4	×	×	×	-	×	×	×	○
5	○	×	×	×	-	×	×	×
6	×	○	×	×	×	-	×	×
7	×	×	○	×	×	×	-	×
8	×	×	×	○	×	×	×	-



2. 乐理及 simai 语言

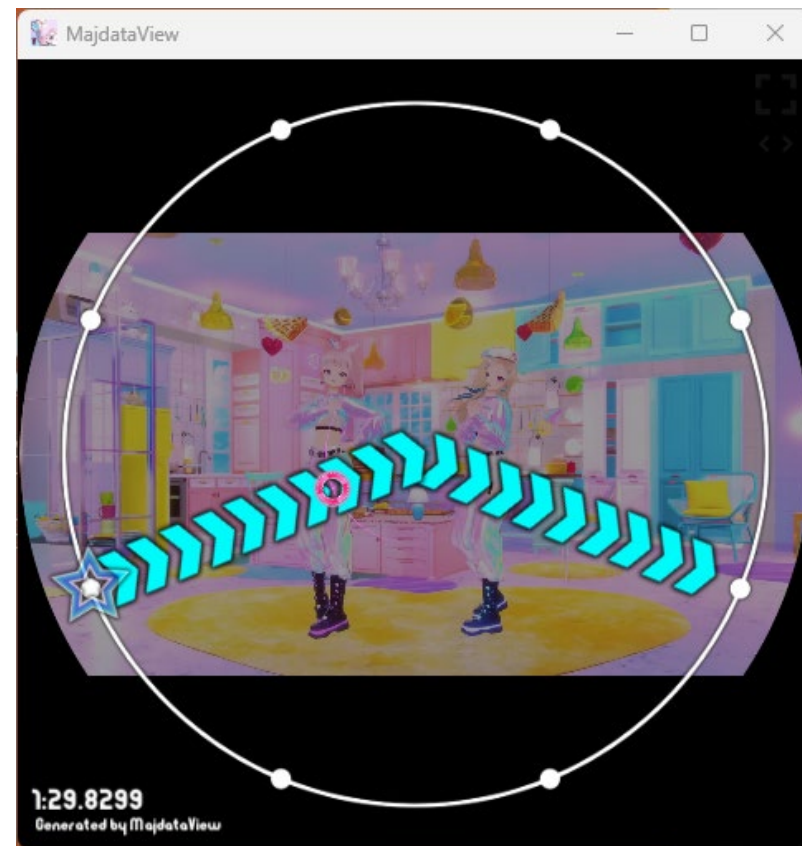
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 小v字型星星
- 用“v”表示
- 路径为过中心的V型
- 例如：
◦ {8} 6v3[4:1],,6x,,

v形 (v)	1	2	3	4	5	6	7	8
始点 / 终点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	○	○	○	×	○	○	○
2	○	-	○	○	○	×	○	○
3	○	○	-	○	○	○	×	○
4	○	○	○	-	○	○	○	×
5	×	○	○	○	-	○	○	○
6	○	×	○	○	○	-	○	○
7	○	○	×	○	○	○	-	○
8	○	○	○	×	○	○	○	-



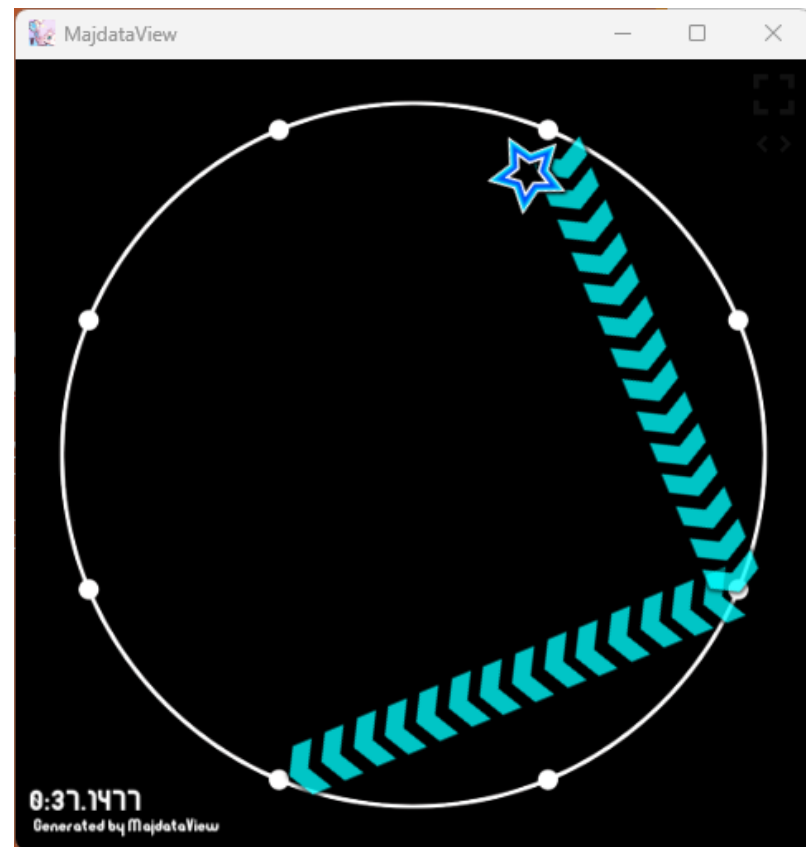
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 大V字型星星
- 用“V”表示
- 路径为过屈折点的V型
- 例如：
◦ {8} 1V35[4:1],,,,,,,,,
- 其中：
◦ 起点为“1”
- 屈折点为“3”
- 终点为“5”



2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 对于大v字型星星
- 起点-屈折点-终点的路径需要考虑：
- 右关系表的数字代表起点键位
- 例如右表：屈折点是3，终点是1，那么起点是5

起点到屈折点的关系表

屈折(入射) (v) 始点/屈折点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	×	○	×	×	×	○	×
2	×	-	×	○	×	×	×	○
3	○	×	-	×	○	×	×	×
4	×	○	×	-	×	○	×	×
5	×	×	○	×	-	×	○	×
6	×	×	×	○	×	-	×	○
7	○	×	×	×	○	×	-	×
8	×	○	×	×	×	○	×	-

屈折点到终点的关系表

屈折(反射) (v) 屈折点/终点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	-	×	7	○	○	○	3	×
2	×	-	×	8	○	○	○	4
3	5	×	-	×	1	○	○	○
4	○	6	×	-	×	2	○	○
5	○	○	7	×	-	×	3	○
6	○	○	○	8	×	-	×	4
7	5	○	○	○	1	×	-	×
8	×	6	○	○	○	2	×	-

2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- p字形、q字形星星
- 用“p”或“q”表示
- 路径为绕中心的p或q型
- 例如：
◦ {8} 3p1[2:1],,7,,

p- q形 (p, q)	1	2	3	4	5	6	7	8
始点 / 终点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○



2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 对于p字形、q字形星星的路径方向：
- 用字形来判断：

- 从这里开始→



可以判断绕中心逆时针的路径

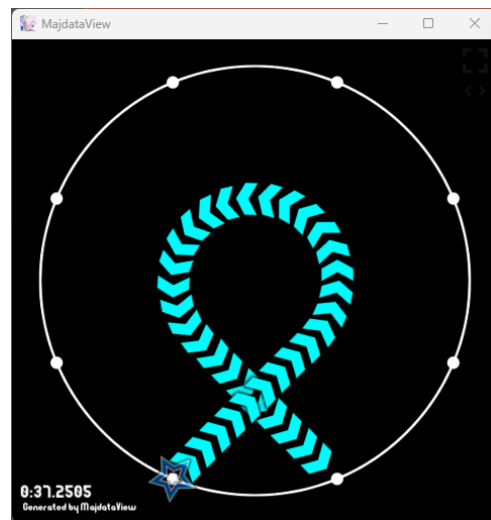
2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

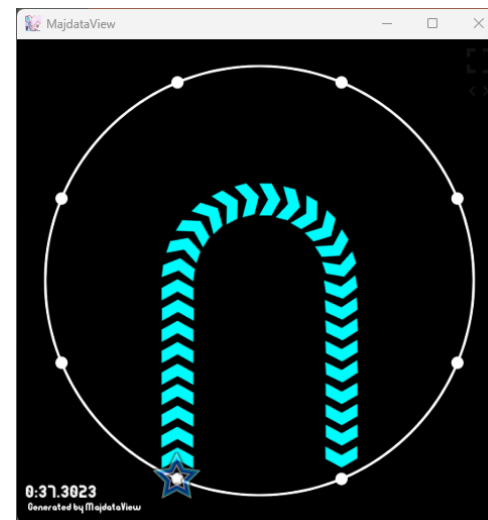
3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 对于 p 字形、q 字形星星的路径方向：
- “p” 绕中心逆时针，“q” 绕中心顺时针



◦ $5p4[4:1]$



◦ $5q4[4:1]$

2. 乐理及 simai 语言

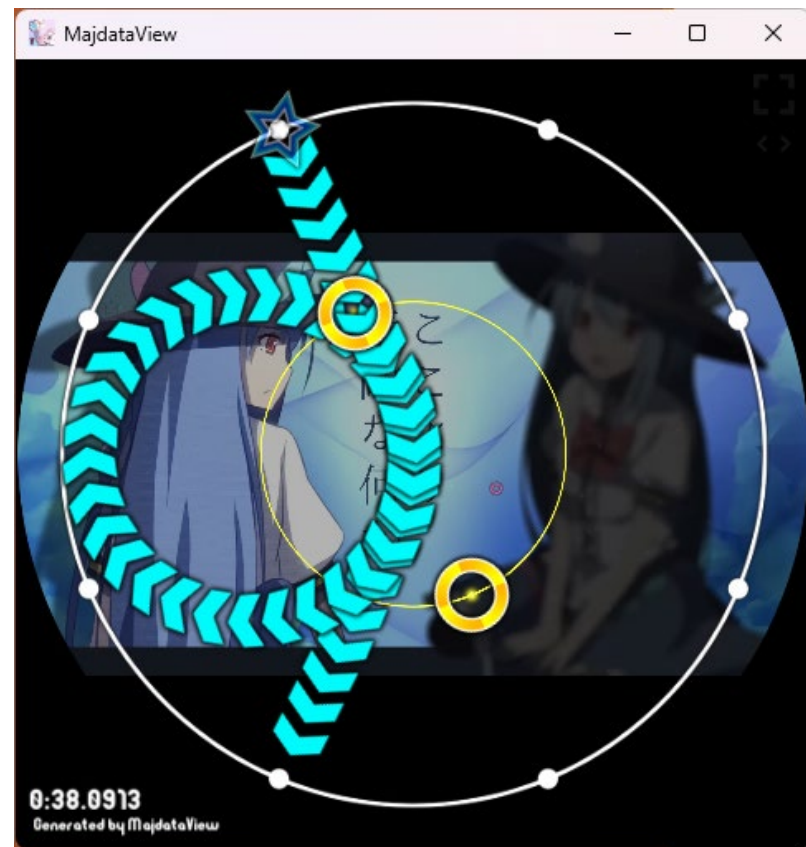
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

- 大p字形、大q字形星星
- 用“pp”或“qq”表示
- 路径为过中心不绕中心的弧型
- 例如：
◦ {8} 8qq5[2:1],,8/4,,

pp·qq形 (pp,qq)								
始点 / 终点	1	2	3	4	5	6	7	8
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8	○	○	○	○	○	○	○	○



2. 乐理及 simai 语言

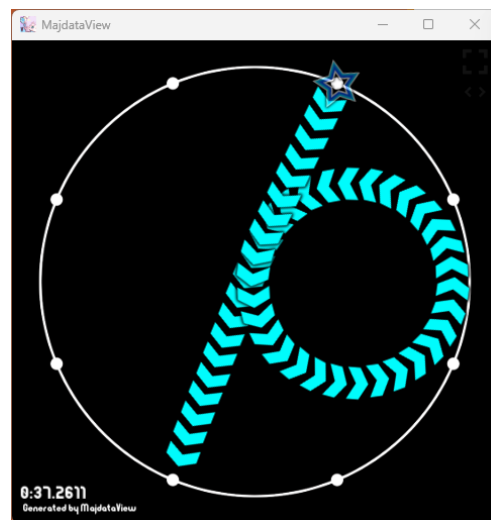
3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

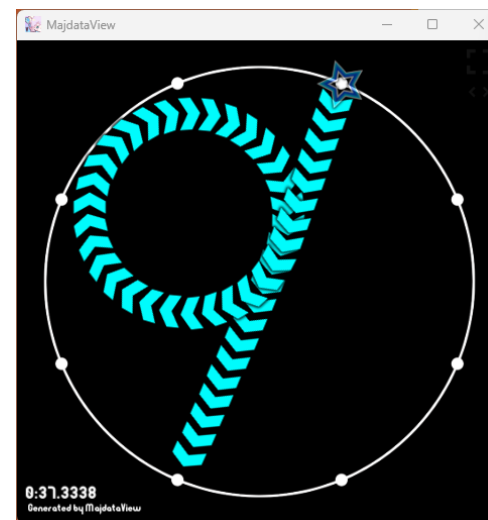
- 对于大 p 字形、大 q 字形星星的路径方向：

- “pp” 绕逆时针



- 1pp5[4:1]

- “qq” 绕顺时针



- 1qq5[4:1]

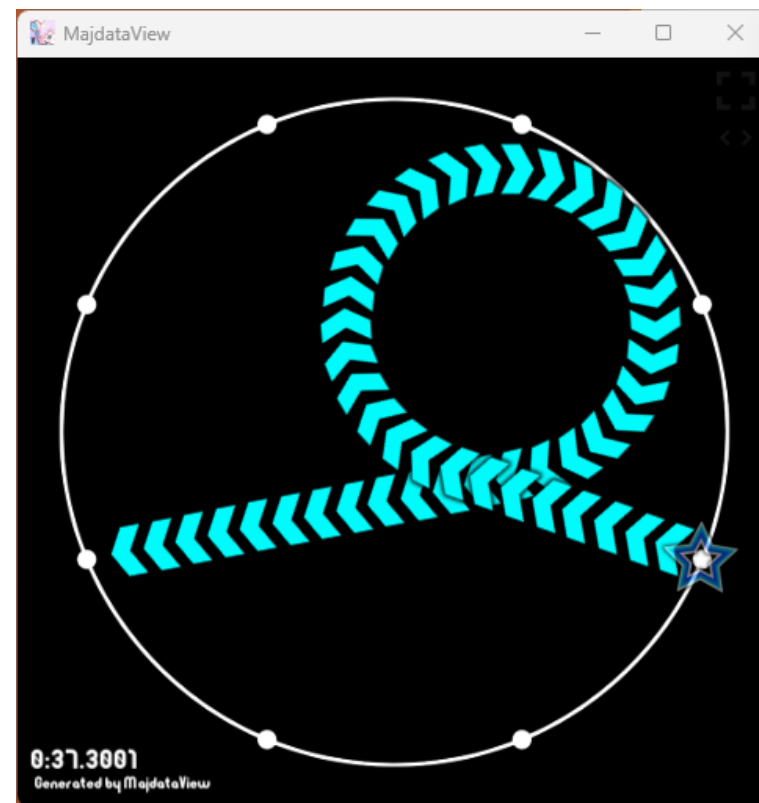
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 如何分辨大p字形、大q字形星星：
- 路径为过中心不绕中心的弧型
- 例如下图：
- 起点为3，路径过中心
- 顺时针路径，终点为6
- 那么这条星星为
- 3qq6[a:b]



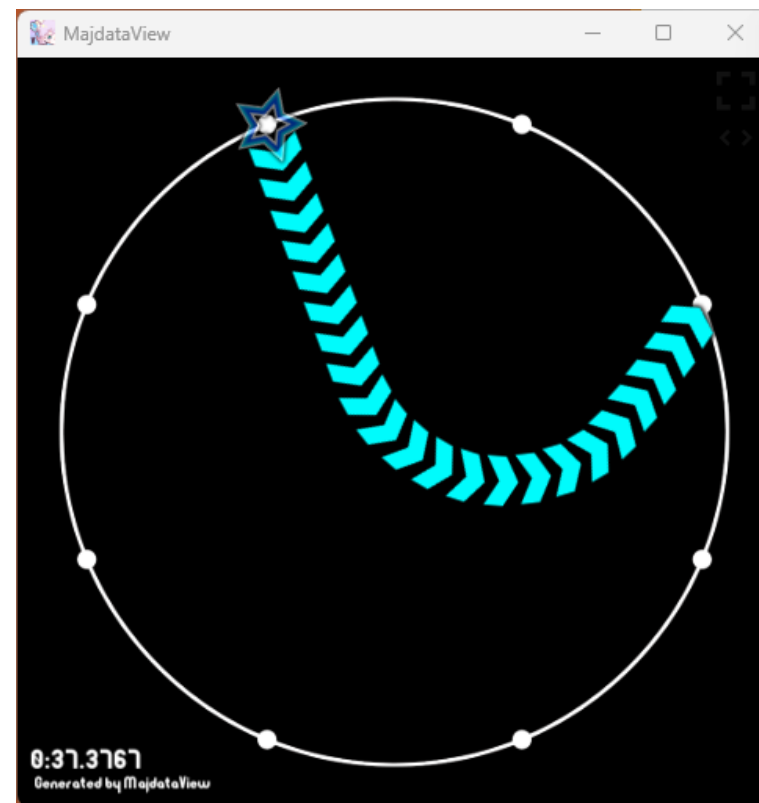
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 如何分辨大p字形、大q字形星星：
- 路径为过中心不绕中心的弧型
- 再例如下图：
- 起点为8，路径过中心
- 逆时针路径，终点为2
- 那么这条星星为
- $8pp2[a:b]$



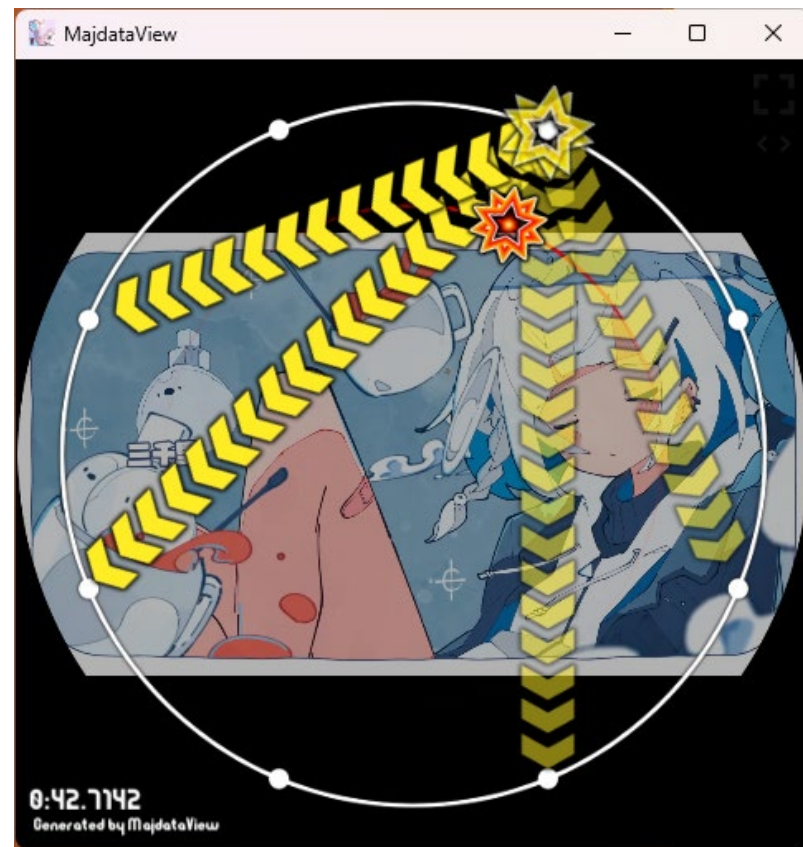
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 同起点星星
- 同一个位置延伸出
- 两个或多个星星
- 用“*”进行组合
- 例如：
 - $\{4\}1b-6[8:1]^*-7[8:1]$,
 - $1b-4[8:1]^*-3[8:1]$,
- 相当于以1号键为起点引出
- 6、7号键为终点的直线星星



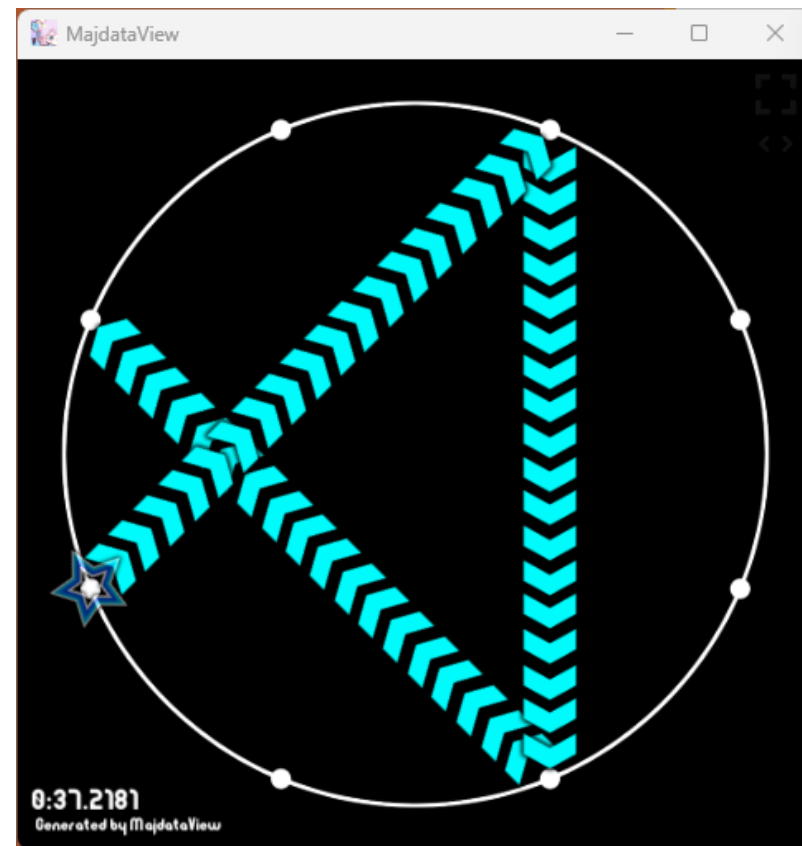
2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—Slide）

- 连接Slide
- 在Fes版本中会发现
- 有些星星变长了
- 实际上是多个类型连接起来
- 例如:
- {4}6-1-4-7[4:3],,,,
- 就是将6-1, 1-4, 4-7连接
- 成为一个整体
- 持续时长还是[4:3]



2. 乐理及 simai 语言

3: simai 语言精讲

3.2: simai 语言

simai 语言（音符种类—Slide）

◦ Slide: 星星 

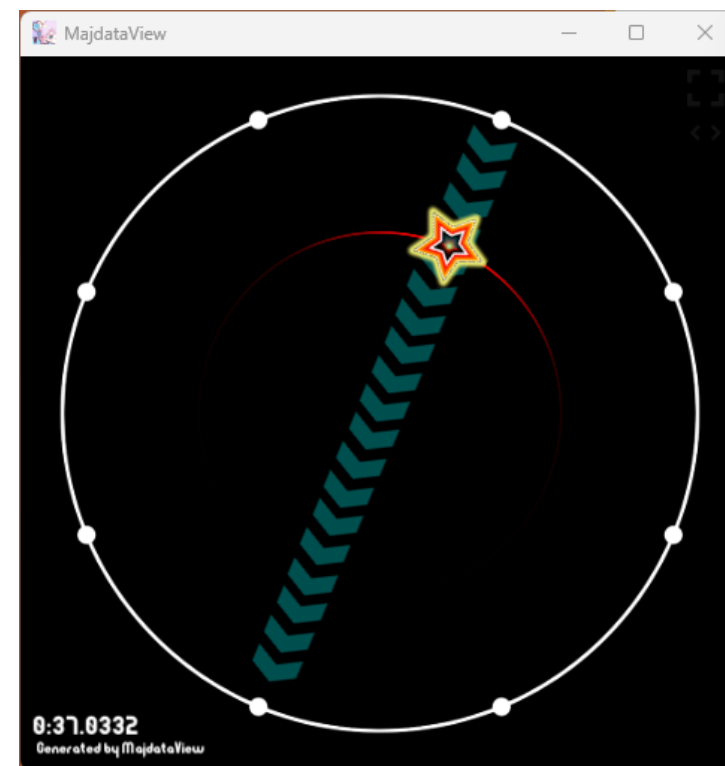
◦ 通常由星星头和星星组成

◦ 星星头和 Tap 一样

◦ 也有绝赞星星头和保护星星头

◦ 例如: **1bx-5[4:1]**

◦ 就是带保护的绝赞星星头



其实还有挺多后缀的，对于初学者来说绝赞和保护已经足够

2. 乐理及 simai语言

3: simai语言精讲

3.2: simai语言

simai语言（音符种类—**Slide**）

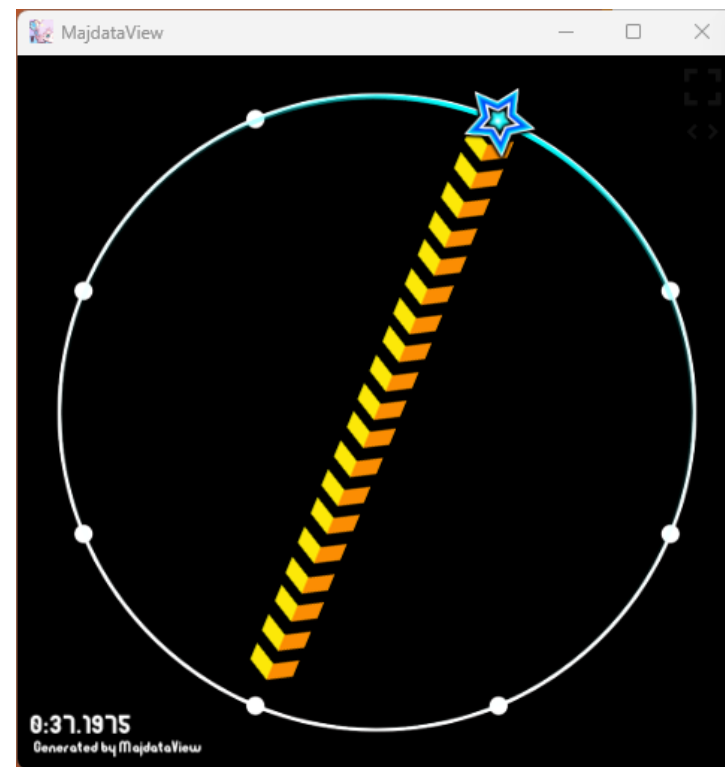
◦ **Slide**: 星星 

◦ 通常由**星星头**和**星星**组成

◦ 星星也有**绝赞星星**

◦ 例如: 1-**5b**[4:1]

◦ 就是**绝赞星星**



2.乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 0.全角半角
- 1.多押
- 2.撞尾
- 3.跳区
- 4.改变星星时序

2.乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

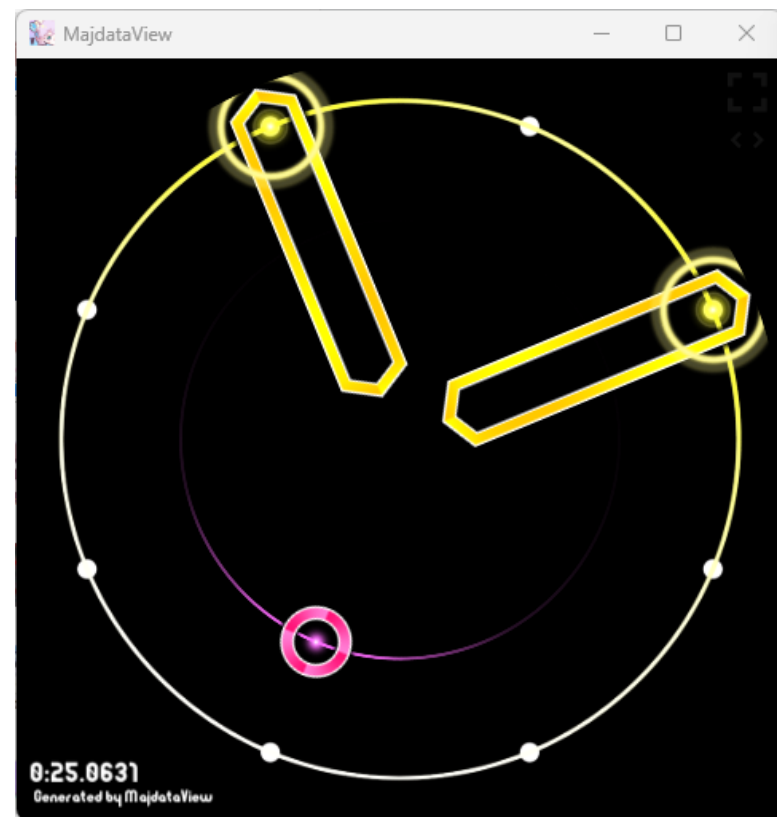
- 0.全角半角
- 一般中文输入法的标点符号是全角
- 而制谱器能识别的是**半角符号**
- 使用前建议把输入法切换到英文以免无法读谱
- (本人使用Majdata制谱, 微软输入法会自动切换到英文)

2. 乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 1. 多押
- 相信你来学习制谱都知道游戏怎么玩的
- 没有人会有第三只手来玩的
- 例如右图, 很明显的多押
- 双手都放在长条上面了
- 下面的Tap用什么打?

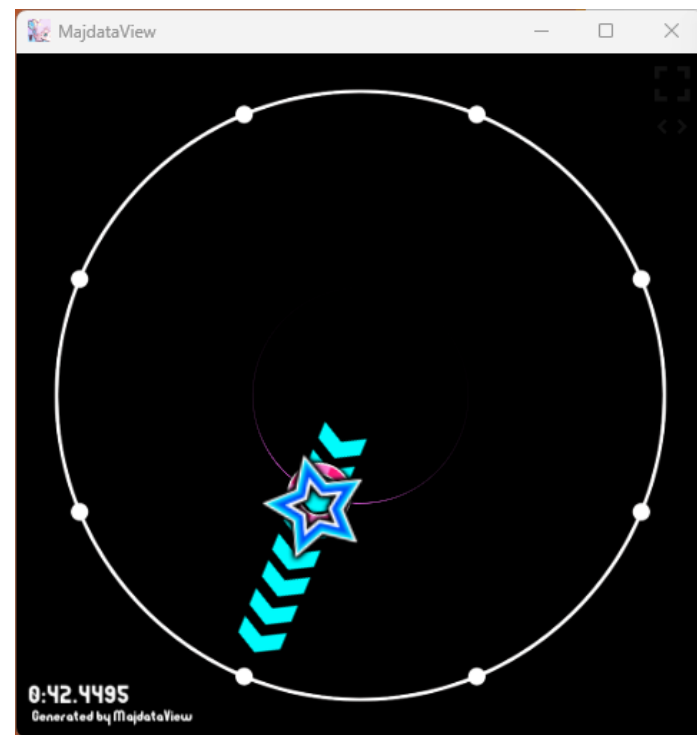


2. 乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 2.撞尾
- 一般在Hold或者星星尾后接一个Tap
- 例如:
- {4}1-5[4:2],,,5,
- 会导致Tap判定出现问题



2.乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 2.撞尾
- 详细的撞尾示例可以查看此专栏
- <https://www.bilibili.com/read/cv24836948>

maimai 自制相关——无理详解

2023年07月07日 00:51 · 2923浏览 · 145点赞 · 23评论



luvily
粉丝: 1258 文章: 1

+ 关注

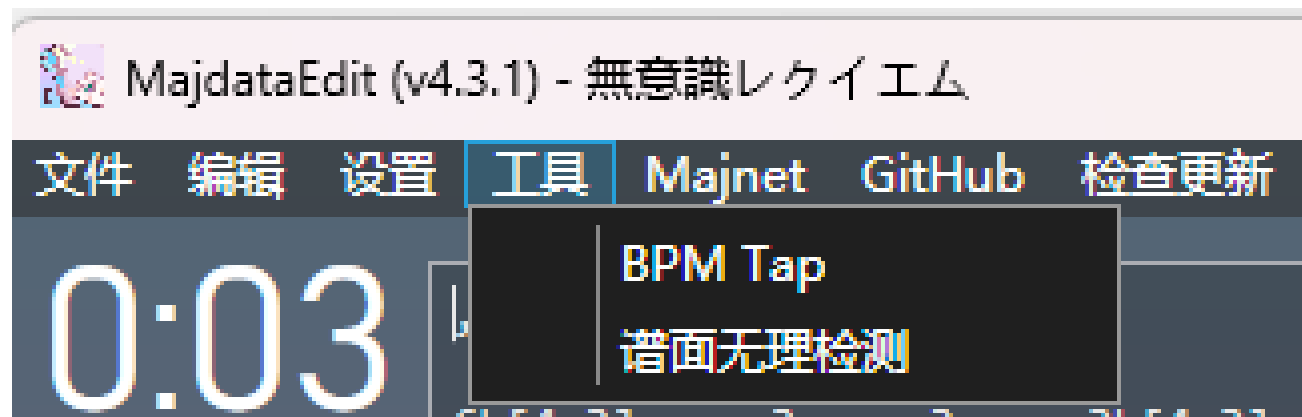


2.乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 2.撞尾
- 建议初学者先从**标准谱面**开始学习
- Majdata可以判断写出来的**标准谱面**是否无理



2.乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 3.跳区
- 可以查看此视频来去学习:
- <https://www.bilibili.com/video/BV1Tq4y1f73d>



【maimai讲座】跳区? 邪道? 松手判定? 15分钟彻底搞懂SLIDE!

UP主 Ink 墨 · 2021-9-9

2. 乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 4. 改变星星时值
- 一般来说, **星星的星星头与启动时间间隔1拍**
- **而1拍的时间长短是根据BPM来决定的**

- **例如想写慢启动星星:(200){4}1-5[100#4:1]**
- **此时星星按照BPM为100的速度间隔1拍启动**

- **但是在初学者方面来说, 不建议使用**
- **对之后的规范制谱反而没有好处**

- **官谱基本上没有变时值星星**

2.乐理及 simai语言

4: 初学者常见错误

初学者常见错误:

- 4.改变星星时值
- 对初学者来说: 影响之后制谱风格, 容易迷失自我
- 对玩家来说: 初见杀, 手感依托, *都不会玩第二次
- 来自夜梨的锐评:



羽山夜梨 LVE

新手常见错误top1: 乱改星星时值

2023-06-22 19:46



1



回复

2.乐理及 simai语言

5: 练习题

1.判断题:

- 90BPM表示每分钟有90拍，每拍相当于90/60秒。 (×)
- 十六分音符的时值为十六分之一拍 (×)
- &title、&artist、&first等是谱面内容 (×)
- 在4/4拍的音乐中，一小节可以用 {1},表示 (√)
- 键号从右上角开始为1号键，顺时针依次增加 (√)
- {4}1h[8:6],,,,表示时长为3/4小节的Hold (√)

2. 乐理及 simai语言

5: 练习题

1. 判断题:

- {4}1,,5,,两个Tap之间相隔1拍时值。 (×)
- {8}15,,,,,,表示1号键Tap和5号键Tap双押 (√)
- {4}B7/B2/Cf/E5f,,,会出现2个烟花 (×)
- {8}Chf[4:3],,,,,,,的烟花在Hold之后出现 (√)
- {4}2h[1:1]/8h[1:1]/5h[8:1],,,,会判为多押无理 (√)
- 星星头到星星滑动之间间隔一拍 (√)
- 存在1-8[4:1]星星 (×)

2. 乐理及 simai语言

5: 练习题

1. 判断题:

- “<” 星星逆时针转, “>” 星星顺时针转 (×)
- s、z、扇形星星, 起点到终点的连线只能是圆的直径 (√)
- 小v字型星星过中心 (√)
- 1V46[4:1]星星的屈折点在4号键 (×)
- p字形、q字形星星分别绕中心逆时针或顺时针 (√)
- 大p字形、大q字形星星路径为过中心不绕中心的弧型 (√)
- 标谱里面就有“连接Slide” (×)

2.乐理及 simai语言

5: 练习题

2.选择题:

PPT里面出现的睦月大头是以下哪个角色?

B

A: 古明地 こいし

B: 浅黄 ムツキ

C: 後藤 ひとり

D: 羽山夜梨

每一拍的速度和什么有关?

D

A: 小节

B: Tap

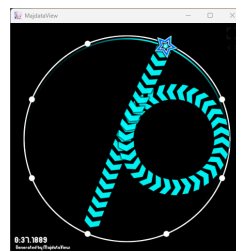
C: 钝角

D: BPM

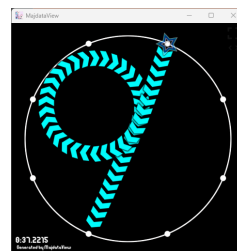
以下哪一个星星是1qq5[4:1]星星?

B

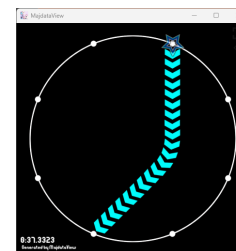
A:



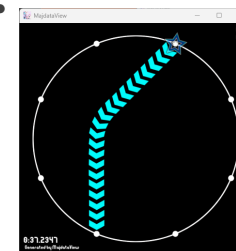
B:



C:



D:



3.认识Majdata及其使用

Majdata是什么

3. 认识Majdata及其使用

1: 介绍软件并下载

2: 软件功能布局

3: 实际操作演示

4: 常用操作技巧



3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载



MajdataView&Edit

Majdata是使用Simai格式的开源maimai自制谱编辑器*

详细信息及下载软件链接:

<https://github.com/LingFeng-bbhen/MajdataView>

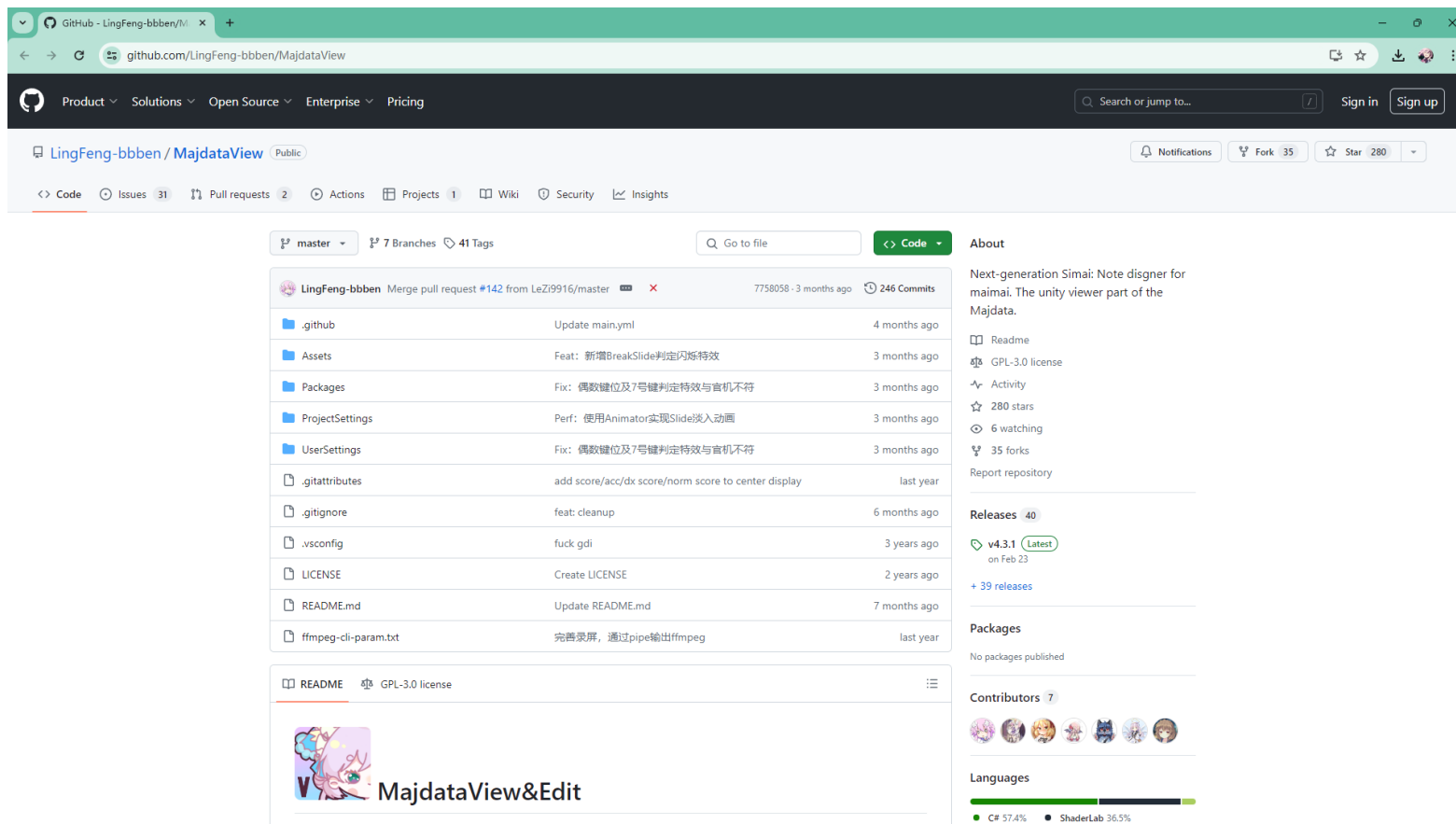
Or:

<https://majdata.net/> * (里面有很多mmfc的谱面可供查看)

3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载

将下载地址打开：
出现下图所示页面



3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载

将下载地址打开：
出现下图所示页面

点击右边的Releases

Releases 40

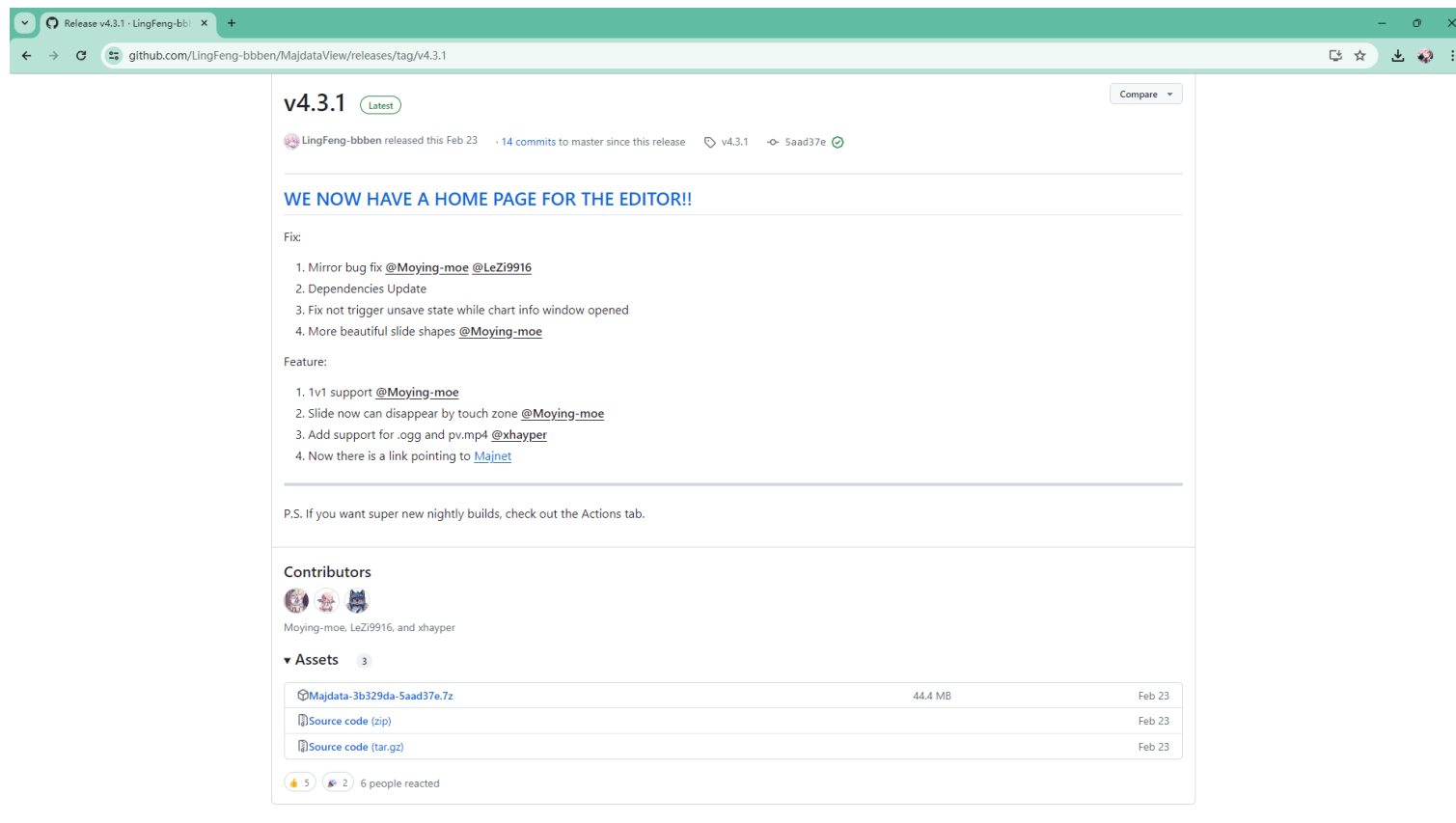
 v4.3.1 **Latest**
on Feb 23

[+ 39 releases](#)

3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载

在新页面中下滑找到压缩包:



3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载

在新页面中下滑找到压缩包:

点击文件即可下载

▼ Assets 3

 [Majdata-3b329da-5aad37e.7z](#)

 [Source code \(zip\)](#)

 [Source code \(tar.gz\)](#)

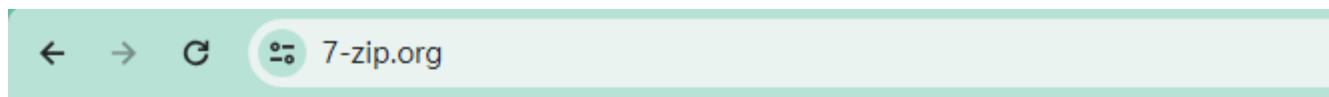
3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载

怎么解压?

请前往: <https://www.7-zip.org/>

自行下载7zip并安装



7-Zip is a file archiver with a high compression ratio.

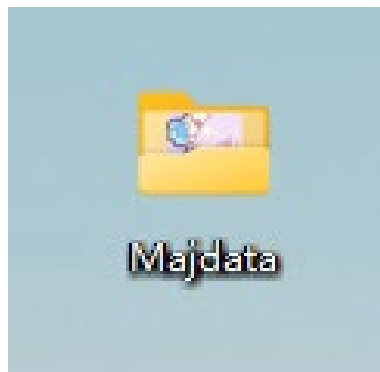
Download 7-Zip 24.06 (2024-05-26) for Windows x64 (64-bit):

Link	Type	Windows	Size
Download	.exe	64-bit x64	1.6 MB

3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载

解压好后可以得到一个文件夹：



双击打开MajdataEdit.exe即可开始制谱

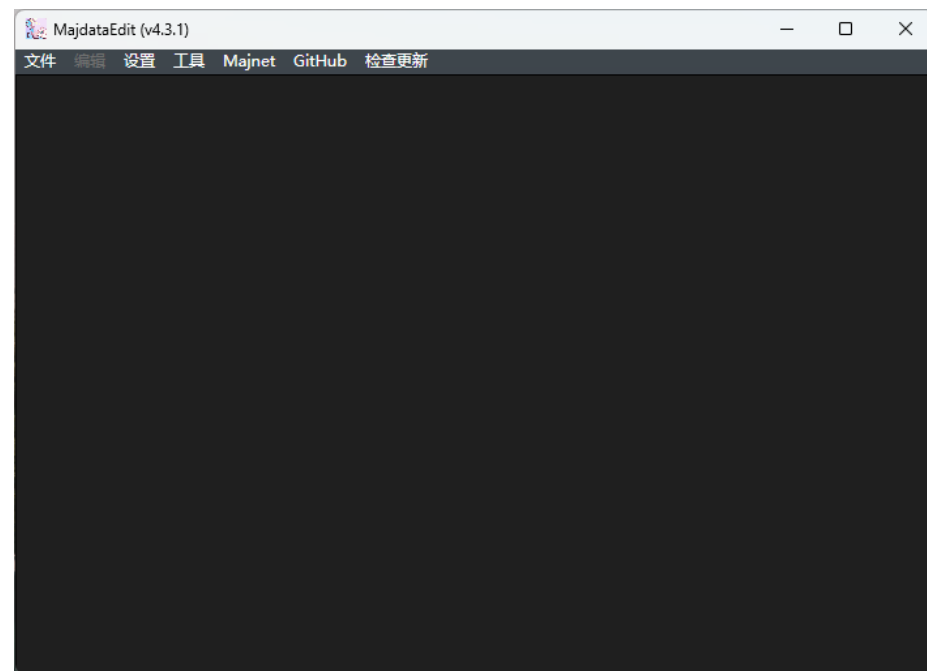
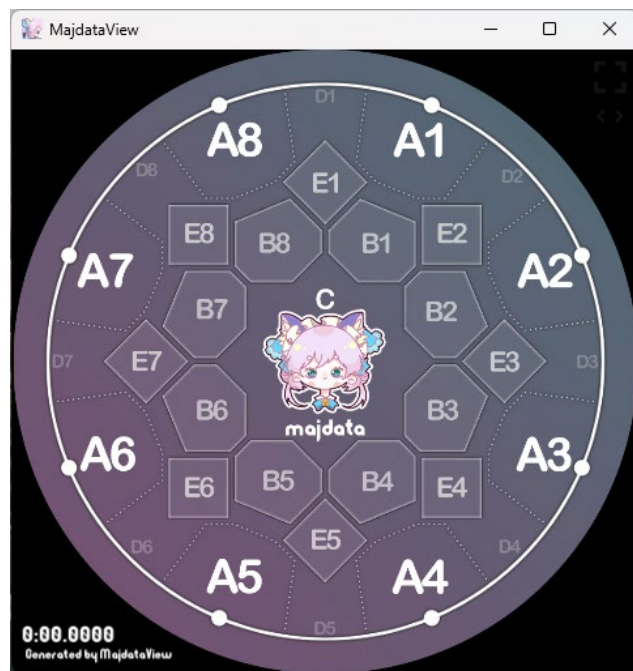


*如果提示缺少组件会自动跳转浏览器下载组件，自行安装即可

3.认识 Majdata及其 使用

1: 介绍软件并下载

就可以开始你的制谱工作了!

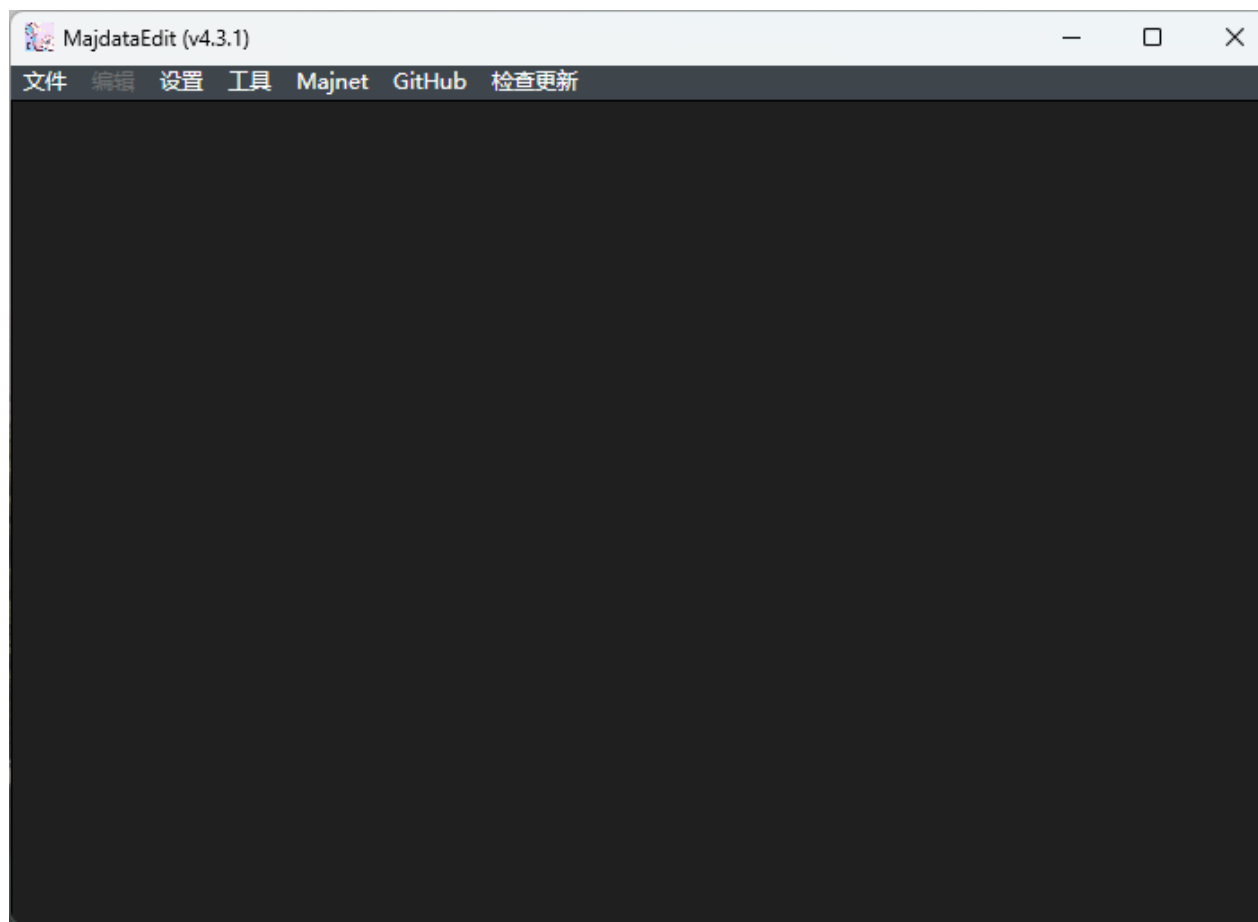


3.认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

首先看看MajdataEdit窗口

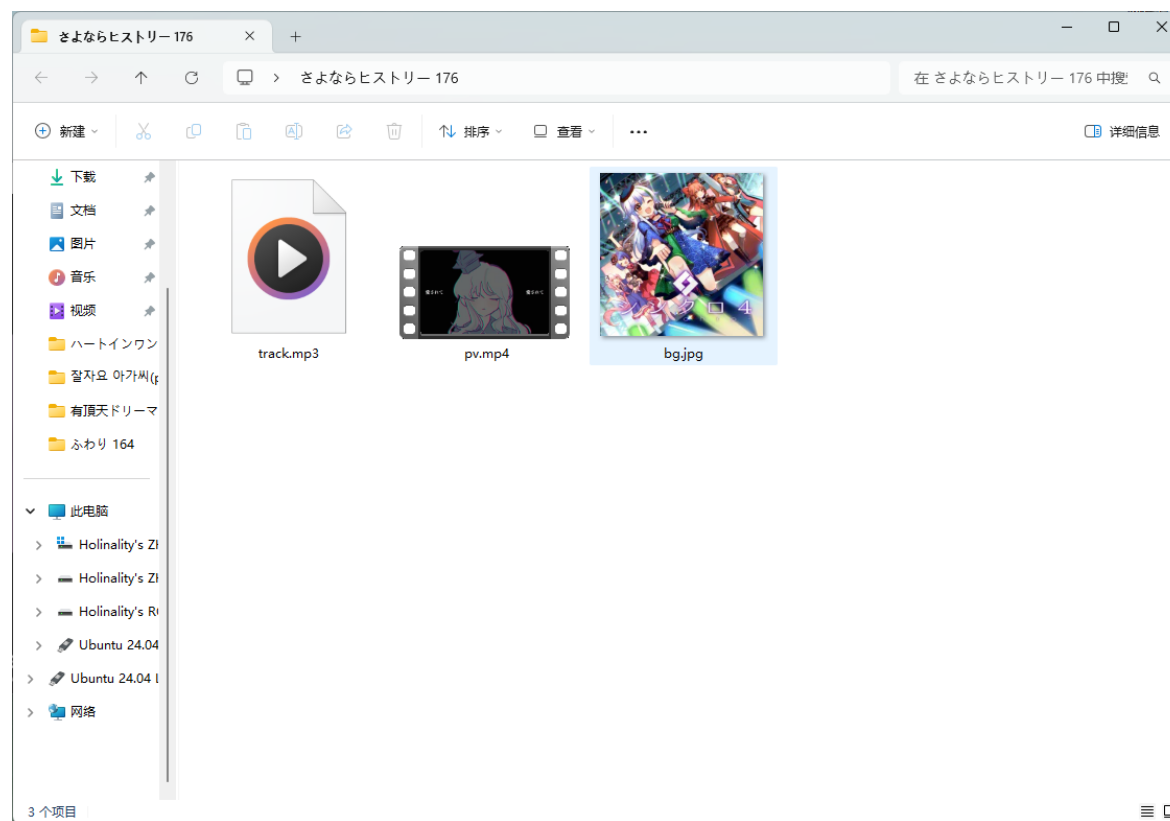
所有的编辑制谱是在这个窗口完成的



3.认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

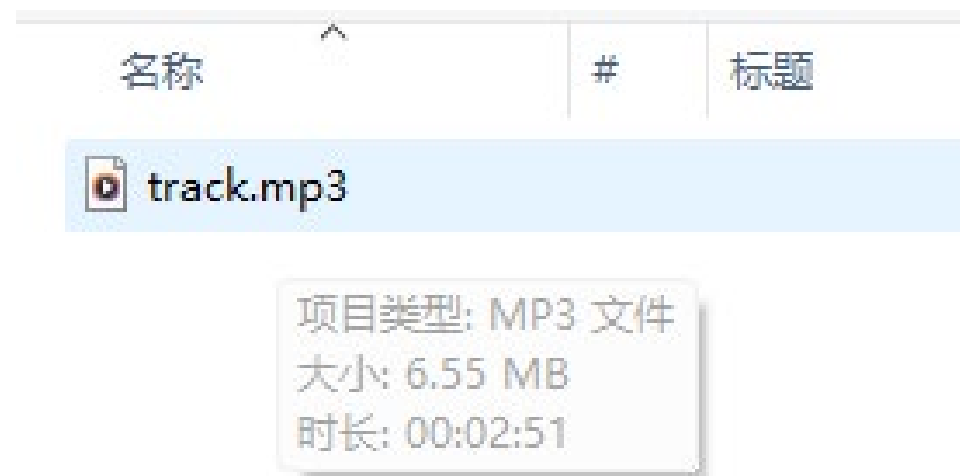
在第一章中的准备文件中已经详细说明
将文件都放入同一个文件夹中:



3.认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

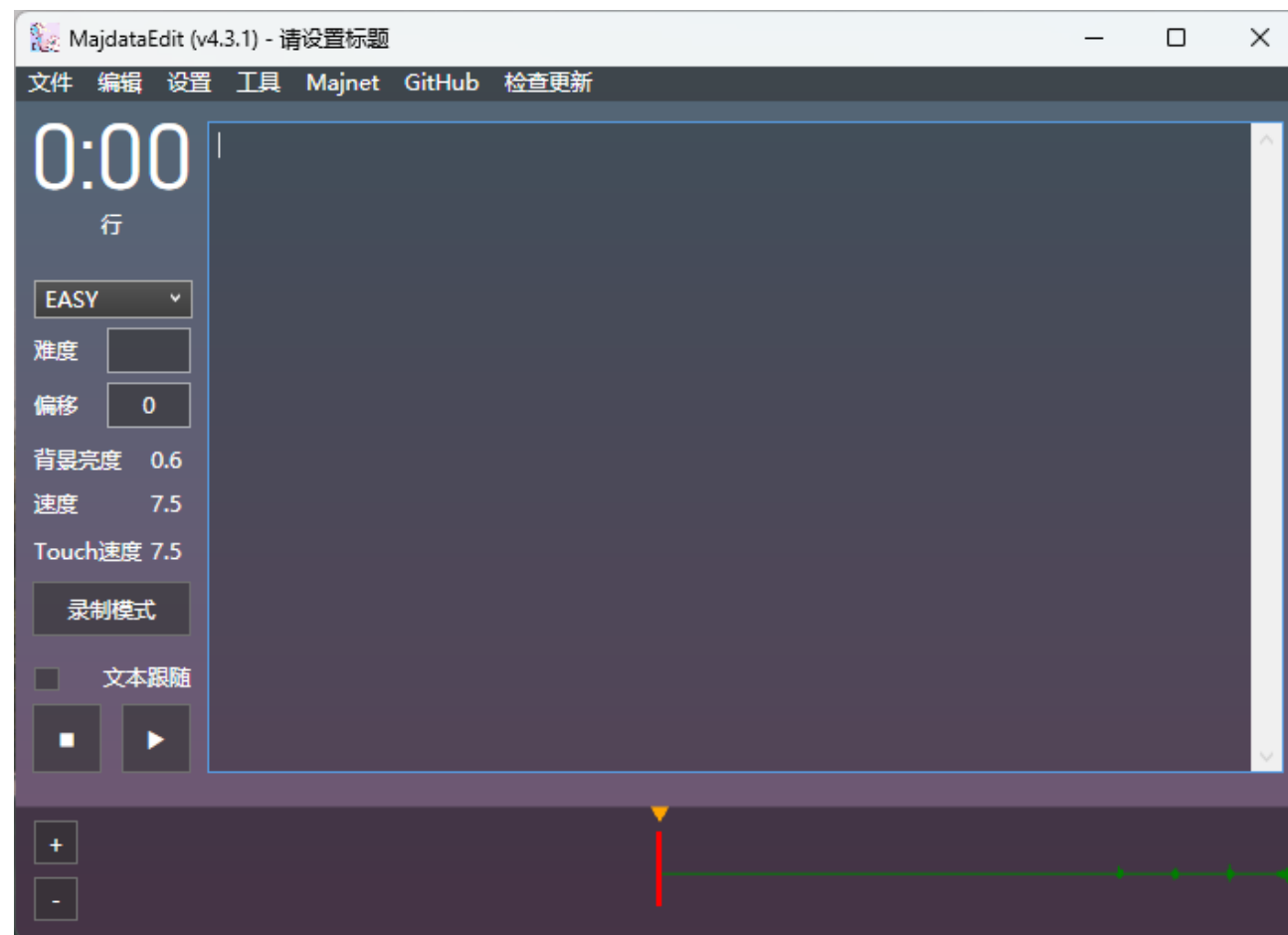
在MajdataEdit中**新建**，然后**打开track.mp3**



3.认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

即可得到以下界面：



3.认识 Majdata及其 使用

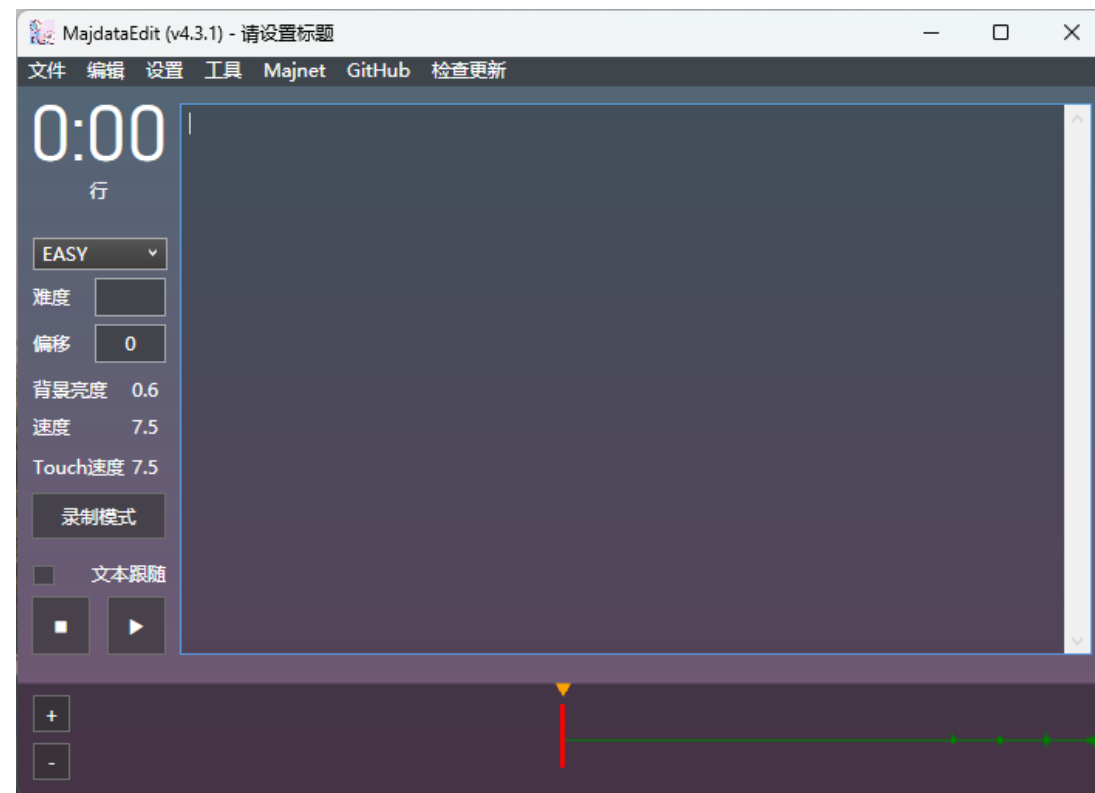
2: 软件功能布局

时间
难度: 类型
难度: 等级
乐曲偏移量校准
流速及背景亮度

预览停止/播放

时间轴缩放

文本框, 使用simai语言制谱

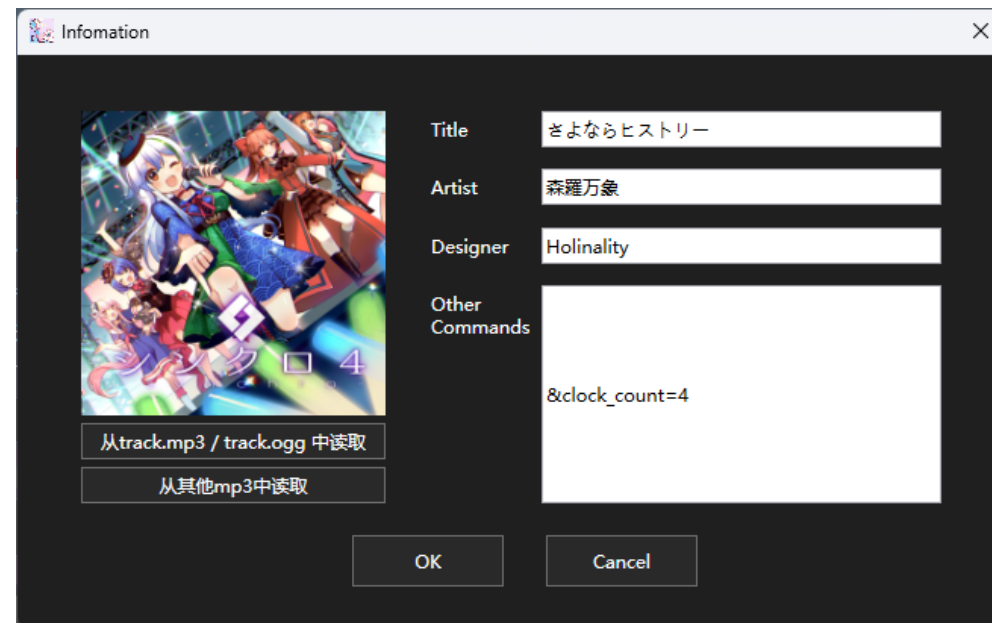
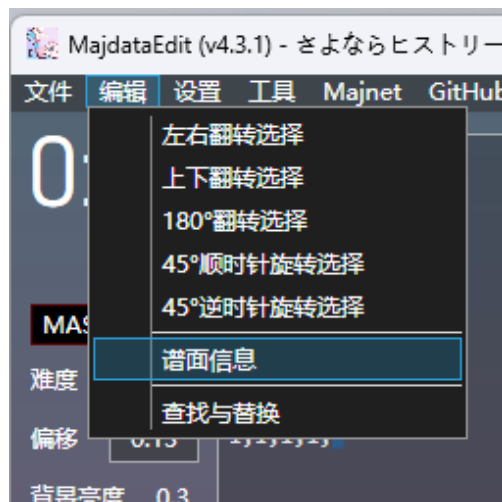


时间轴

3.认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

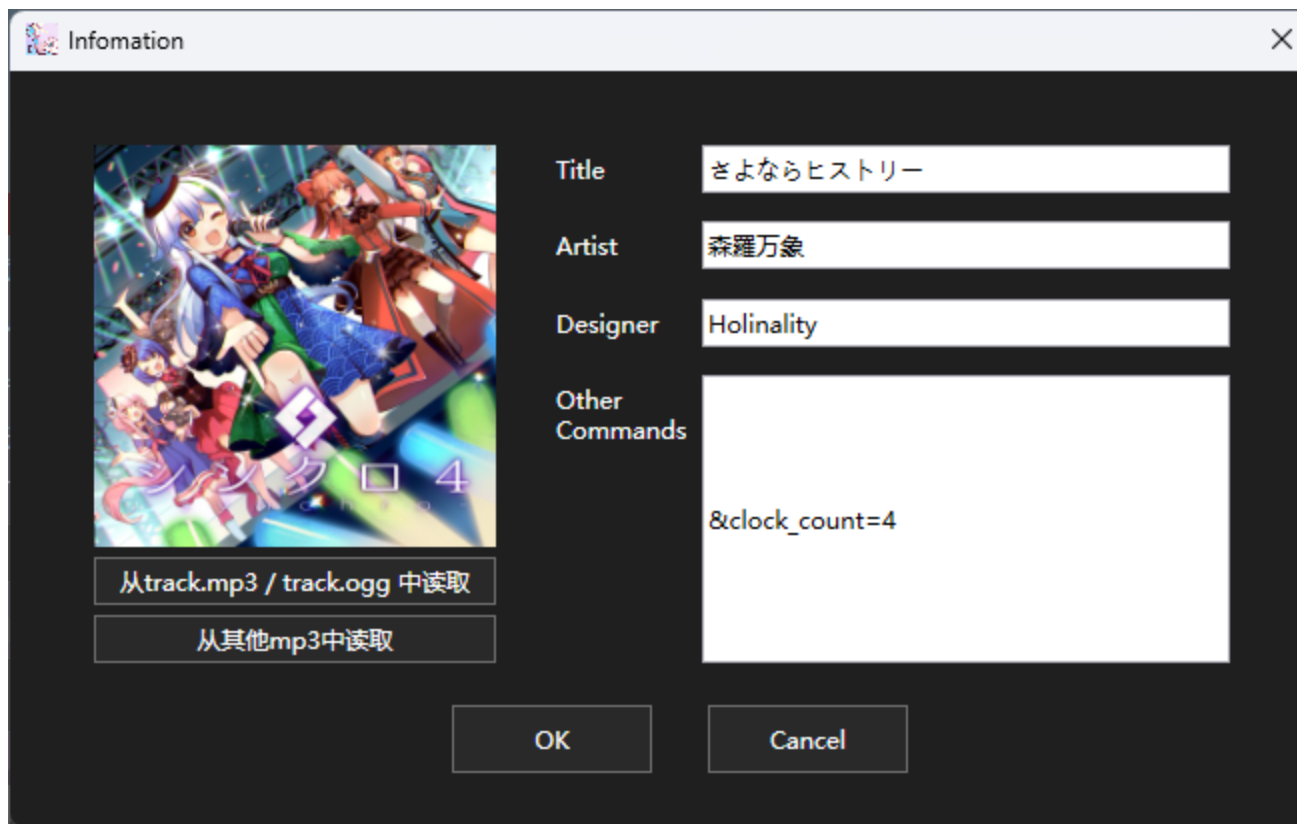
在顶部栏上 **编辑-谱面信息** 中
设置你的谱面信息



3.认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

封面设置



歌曲名称

曲师

谱师

其他信息

3.认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

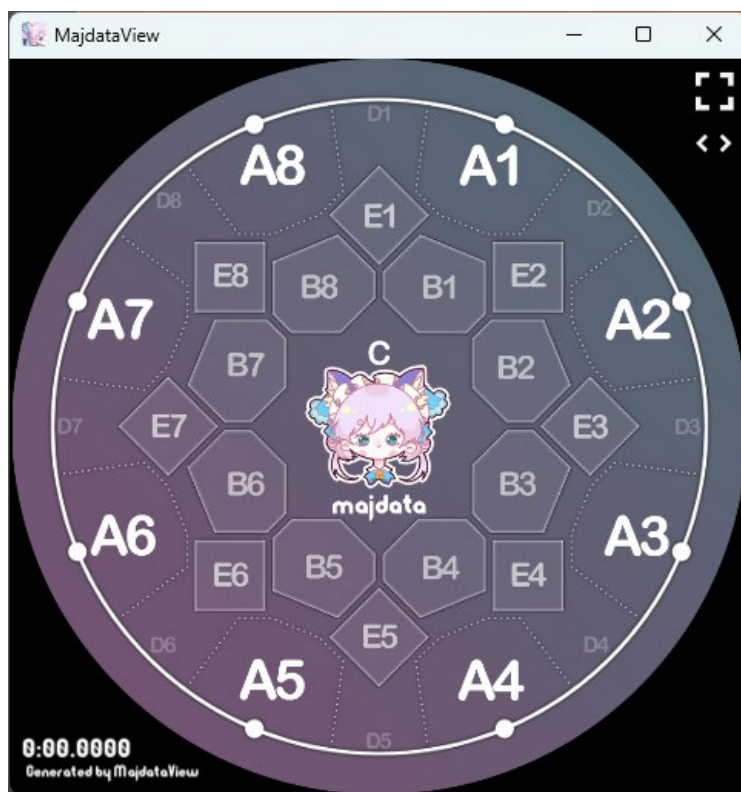
歌曲名称	&title=
曲师	&artist=
乐曲偏移量校准	&first=
谱师	&des=
难度: 类型/等级	&lv_5=
文本框内容	&inote_5=

所以文本框内不用写&的信息

3.认识 Majdata及其 使用

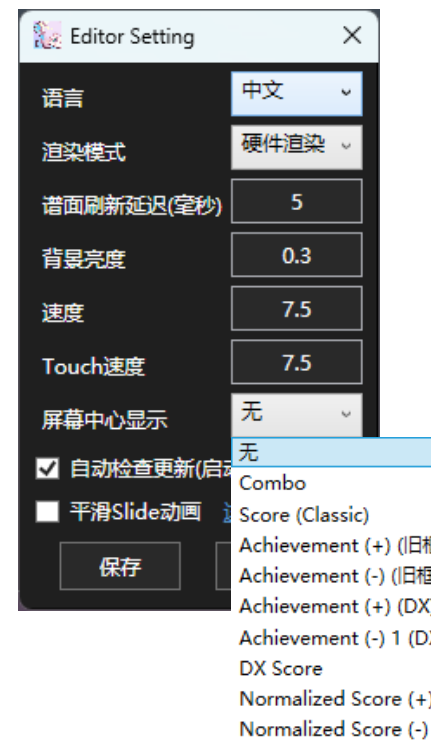
2: 软件功能布局

再看看MajdataView窗口
谱面预览就看它了



全屏模式
调整窗口大小

背景亮度
音符流速
预览框显示项目

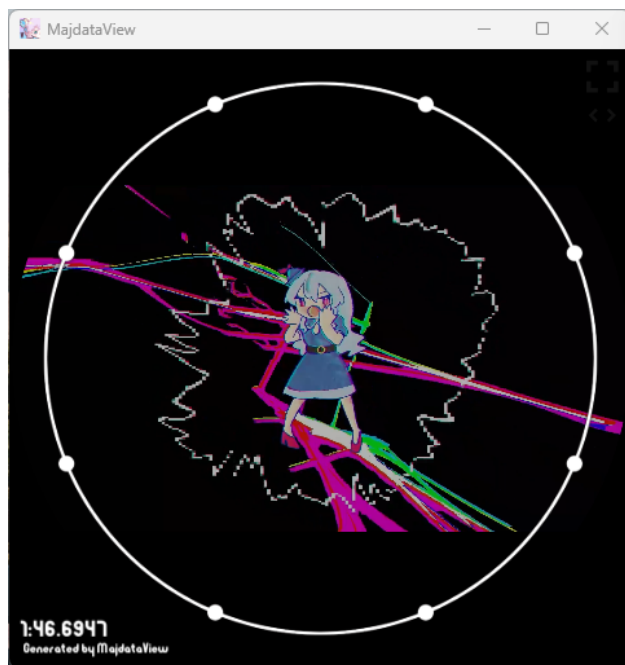


3. 认识 Majdata及其 使用

2: 软件功能布局

现在可以开始对音， 设置难度

然后在文本框中用simai语言制谱了



3.认识 Majdata及其 使用

3: 实际操作演示

