

## エディットノウハウ

エディットにあたり役立つ情報や注意点などを収集・記載していきます。  
エディットスレその他で役立つ情報があれば報告、編集していただくと助かります。

[テンポ](#)  
[譜面](#)  
[カメラ](#)  
[モーション](#)  
[表情](#)  
[その他](#)

## テンポ

### BPMについて

BPMというのは「Beats Per Minute」、つまり一分間における拍数のこと。  
ある曲のリズムにあわせて手を叩いてみたとき、手を叩いた回数が一分間に60回だったらその曲のBPMは60。

当然ながら、この設定数値がその曲本来のBPMとズレていた場合、  
譜面も一緒に曲からズレてしまうのでまともにプレイできない。

これをきっちり合わせる所からエディットが始まります。

### BPMの求め方

BPM計測用のツールがフリーウェアで幾つか有るので、それを探してダウンロードするのが早い。  
曲にあわせてEnterなどを叩き続けていれば、叩いた回数と経過時間からBPMを検出してくれる  
手軽な手動型の計測ソフトがいくつかある。

Windows ( 95 / 98 / NT / XP ) 用でいくつか例を挙げると  
[テンポレコーダー](#)、[BTC \( beat counter \)](#)、[BPMカウンター](#)など。  
自分の好みで、好きなものをDLして利用するといい。

自動で計測したい場合は[BPM Analyzer](#)を使うといい。  
英語のサイトだがDLおよび操作はごく簡単(ミュージックファイルをドラッグして計測開始、iTunes  
に計測結果を反映させることもできる)であるので、手動が上手くいかない人などは利用するといい。  
ただし、100%信頼出来るというわけではないので、確実性を求めるなら手動計測との併用がベ  
ター

適当に当たりをつけてからひたすらメトロノームを聞き続けていても別に構わないのだが、  
正しい値を見つけられない場合、数値をちまちま直しながら何度も曲と突き合わせ続けるよりは  
素直に計測した方がずっと楽。

### BPMとエディット可能な長さ

演奏時間が同じでも、BPMの数値が大きい曲のほうが譜面が長くなる。  
DIVAのエディットモードは一曲当たり最長200小節までという制限付きなので、  
アップテンポなロック系の曲をフルコーラスでエディットしようとして入りきらなかった...  
などというケースもありうる。

以下、エディット談話室のコメントログより(一部編集)。

その曲の小節数を求める

$$\text{【 (BPM) } \times \text{ (秒数) } / 240 = \text{小節数】}$$

上の式で、答えが200を超えてなければエディット出来る曲という事。

BPMから作成可能な秒数を求める

$$\text{【 } 48,000 / \text{ (BPM) } = \text{秒数】}$$

一般的なBPM120だと、およそ400秒(6:40)作成できる。

秒数から200小節に入る最高BPMを求める

$$\text{【 } 48,000 / \text{ (秒数) } = \text{最高BPM】}$$

## テンポの伸び縮み

演奏の途中でテンポ (=BPMの数値) を変えてしまう曲がたまにある。  
DIVAのデフォルト曲では「ラブリスト更新中？」が典型例 (90 145、繋ぎの小節だけ105)。

これをやっている曲をエディットする場合、当然BPMも曲にあわせて途中で変えないといけない。  
幸い、エディットモードではリズム配置設定のところ以小節単位でBPMを変更できる機能があるので、  
曲をよく聴いてテンポが変わる小節でBPMの数値を切り替えること。

いま何小節目の何拍目なのか、という情報はテストプレイ中にセレクトボタンを押せば確認できる。

80 160のように倍速になるだけなら無理に変えなくてもプレイはできるが、  
それでもきちんとその曲の音符に合わせた譜面を乗せたいならやったほうが良い。

## 譜面

### 基本

簡易配置を使うと難易度が上がるのでオススメしない。  
事前に曲の終わりを指定しておかないと、勝手に200小節いっぱいまで  
配置してしまうので無駄に容量を食うというデメリットもある。  
基本は xのみがプレイしやすい。

簡易配置は主に、曲が終わる小節を指定した上で譜面を仮置きして  
BPMの最終確認などを行う際に使う。簡易配置そのものが役に立つ事はあまり無い。

ゲーム公式風：

- 歌詞にあわせて押させる。
- 間奏は演奏にあわせる。
- 譜面数が多くなりやすい。

音ゲー風：

- 歌詞にはたまにあわせるくらいで、演奏のピアノやらギターやらにあわせる。
- 終始忙しくせず緩急をつける。
- 譜面数が多くなりにくい。

### 配置

ターゲット方向

-

-

-

進行方向に垂直にぶつけると見やすい

## 視線の流れ

漫画のコマ割りと同じで、ターゲットを配置する際にはプレイする人の視線の動き方を意識する事。右下隅に出てきたターゲットを押した次の拍で、いきなり左上隅のターゲットを押せと言われても難しい場合がある。

その小節内だけでなく、次の小節とのつながりまで見据えてターゲットとアイコンの流れ方をきちんと考えるべし。

次のターゲットを遠く離れた位置におく場合でも、対応するアイコンの出現コースを前のターゲットの近くに向けて

引いておく事で、次のボタンが何なのかプレイする人の視界にあらかじめ入りやすくしておくといった配慮ができる。

譜面の難易度はそういう細かな気配りの積み重ねによっても幾らか左右されるので留意しておきたい。

逆に、そういったセオリーを一部意図的に無視した配置にすることで、故意に難易度を上げる事も可能。

意識して難易度を調節できるようになってきたら、色々とトリッキーな配置にも挑戦してみるといい。

ただし「難易度が高い」と「プレイしづらい」は似て非なるものなので、その点にだけは注意。次の譜面のターゲットが、今映っているアイコンの通り道に重なって見づらくなってしまわないようにする等、

自分でテストプレイをしながら調整していく事。

デフォルト収録曲の譜面配置はいろいろと参考になるので、配置のアイデアに煮詰まった時には気分転換を兼ねてフリープレイにGO。

## 譜面の配置を変更できない仕様に関して

譜面の配置には容量が10必要であり、譜面の配置を変更し、決定したときに

- 1：新しい配置を作成（容量10消費）
- 2：既存の配置に上書き
- 3：既存の配置分の容量10が戻ってくる

と言う順番で処理しているため、残りの容量が10を切っていると配置の変更ができなくなります。この症状に合ったときの対処法は、表情などの項目を一旦消去し、配置の調整を全て終えた後に、再起ほど消した表情を再度指定すれば譜面の変更が可能。

カメラ配置についても同様の現象が起こるという報告もあり、その場合もとりあえずは同様の対処を。

## 心構え

「良曲にこそ良譜面」

曲に合わせてボタンを押すことでユーザーは曲をより意識します。

譜面を叩くことによってユーザーに曲を楽しんでもらって曲を好きになってもらうことができるわけです。

なので、単に譜面を配置すればいいということではなくユーザーを楽しませるように意識して、曲の作者に敬意を払うという意味でも良譜面を作るよう心がけましょう。

## カメラ

### 胸～腰のアップを撮りたい時は

- 1、カメラデフォ位置で中心を限界まで前へ
- 2、限界までズームアウト
- 3、回転移動目一杯下
- 4、平行移動目一杯下
- 5、微調整

で顔が見切れるくらいに出来る

しかしズームで寄ったときにミクが消えるのが早いのであまり期待しないように  
あとバレエ3とロングダンス5は俯瞰で中心イジればかなり良い眺め

### 頻繁にモーションを変えたい場合の小技

ステージ設定画面で、最初にカメラだけ全部置いてしまう（置くだけで動きまで設定する必要は無い）。

目印にもなるし、あとでカメラの長さを微調整する際にも次のカメラの直前までが尺の限界となるので、

次のモーションまで何拍...などと自分で数える必要がなくなる。

カメラ切り替えが一番容量を食う設定の一つなので、そういう意味でも先にやっておくのは悪くない。

無論、モーション設定も同時進行で処理できるというならそれに越した事は無いが、

## モーション

### モーションの変わり目

モーションを変える時は、カメラも一緒に変えるとよいと思います。  
カメラがそのままだとモーションの変わり目で動きが途切れます。

また、変える最後の瞬間の動作と次のモーションの入りの動作が似てるようなやつを選ぶ（パラパラ1 パラパラ2とか）とカメラが変わった瞬間の動きが滑らかにみえる。

例として挙げられているのは

両手上げ時計回り回転 ロングダンス2  
ワンツーステップ1（左から切り返す時） ワンツー2  
ロングダンス2（回転直後） 腰振りリズム  
など。

また、モーションを切り替える時に一時的にカメラをあさっての方向へ向けるという手もある。

月や樹など手頃な被写体となるオブジェクトが存在するステージなら、演出としても使えるのでやりやすい。

さらにこの場合、「いいモーションなのに最初の入り方が曲と合わない」という場合など、カメラを外してから

戻すまでの空白時間にあらかじめモーションを切り替えてしまうことで、モーションを途中から見せる事もできる。

ひとつのモーションを最初から最後まで全部使い切る必要は無い。  
途中で切り替える等の工夫をして、使いたいところだけ使えばよい。

### モーション中の速度変化

モーションの後に同じモーションを速度を変えて入れると、

前のモーションの動作を途中から遅くしたり早くしたりできる。

## モーションストップ

モーション速度を0%にするとモーションがストップする。  
モーション中の速度変化と組み合わせるとモーション中でもストップさせることが可能。  
注意点として、急激にスピードを落とすと処理落ちで止まる位置がズれる。  
徐々に減速させていくと自然に止まることが出来る。

0%だと微妙な身体の揺れとか完全に動き止まってそれこそ人形みたいになってしまうため  
指立てた状態とかで「止める」時は0%、ダンスの緩急をつける意味で「動きを抑える」時は1~5%、など  
使うモーション・させたいポーズによっていろいろ試してみるといい。

## 緩急をつける場合

緩急つける場合は例えば5% 25% 300% 25% 5%みたいに  
少し加速 大きく加速 大きく減速 微調整、という感じが良さげ。  
人体はあまり極端な加速減速できないので。

なお、変更地点2つ目以降でプレビューした際、それ以前のモーション速度を  
正確に読み込めず、実際にプレイする際と異なったモーションが再生される可能性があります。

緩急をつけたモーションシーンは、一つ目の設定小節からのプレビューで確認を行う方が確実です。

## なんかモーションが不自然に遅いなと思ったら

思い切ってカメラを至近距離に持っていきといいかも。  
気持ちぶんかもしれないけどちょっとだけモーションの不自然さをカバーできる。

## 表情

### 口パクテク1

前提（WIMでしか試してないから曲の速度にもよるかも？）

- ・歌詞と同じ位置に置くと遅れて見えるので、0.5拍手間にずらして配置する。  
特にUMD収録曲はBPM変動できず、タイミングもフリープレイで言われているように  
ジャストより若干遅いので全部ずらしたほうがいい。
- mp3曲なら開始位置調整で全体的にタイミングを調整することが可能。
- ・口閉じ 「あ」の時は口を開くモーションが入るので0.5拍前に「あ」をずらす。特に歌いだし。

基本

- 口の開き方 「笑い」 > 「あ」 > 「え」 > 「う・お」 > 「い」 > 「ん = 通常」 を意識して
- ・ま行の直前は「ん」（口を閉じる）
  - ・「た」「な」の直前に「い」
  - ・「あ」と「え」の間は「い」（口を完全に閉じない）
  - ・「あ」をある程度伸ばしたら「え」に

といった具合にどこで口が小さくなるのか（力が抜けるのか）考えて配置すると良い。

応用

- ・同じ形が連続するときは語句の境に合わせて一段階小さいものを入れる。  
（例）：「す」「る」「こ」「と」なら全て「う・お」だが、「する」「こと」の間で少し途切れると考えると「う・お」「い」「う・お」「う・お」
- ・また、「う・お」連続時に似た形の「え」を挟んでもいい。
- ・「あ」連続時にも「え」を挟むのも有り

余談（ネルでの印象なのでキャラによって多少違うかも）

- ・「笑い」は口が開きすぎてるので、自然に見せたい時は使いにくい。
  - ・「ん」の代わりに「怒り」（への字口）を使うとすねた表情になる。
  - ・表情も同様に眉の上下（例：「怒り」>「おすまし」>「困る」>「悲しい」）や目の大きさ（例：「ビックリ」>「おすまし」>「微笑み」>「まぶしい」>「目閉じ」）を意識して
- 極端な差はつけずに段階的に移行するといいい感じ。（勢いあるときは一気に変えておk）

## 口パクテク2

---

前提

拍が倍の場合（つまり音と音の間に半拍開けれる場合）は口パクテク1の条件でOK  
拍が丁度の場合には拍に合わせた方がいい時もある（最終的にはプレビューで要確認）

基本

1音ごとに口の形を変えるほうがそれっぽく見えます

応用

同じ子音が続く場合は発声する長さや連続数にも注意するといいい

基本的に長く続く方を合った方の音に

また3連続以上する場合も長く続く方を合わせる

「ん」で終わる場合は「怒り」「標準」という流れにする

1段小さくするよりかは開き加減が似ているものを選ぶ方がしっくりくるものがある。

「あ」>「え」「う・お」「笑い」「い」>「あ」「え」「う」>「い」「え」

「え」>「あ」「う・お」「お」>「え」「あ」「ん」>「標準」「怒り」

（例1：「あなたは～」>「う・お」「あ」「う・お」「あ」

（例2：「すること」>「え」「う・お」「あ」「う・お」

## 口パクだけでなく表情も

---

口だけじゃなくて表情も一緒にあわせるといいよ

例えば「う」と「お」が続く場合には「お」のほうの表情をびっくりにするとか

「い」が続くなら二つ目の表情を笑顔にするとかでも結構いいカンジ

まあ曲ジャンルとかで表情を付けるのは難しいものもあるかもしれんけどね

あとは実際に発生してみて、自分の表情がどうなるのか確かめながら

それにあわせるとか、とにかく手間かけて調教すればするほど良くなるのは間違いない

## カメラ引き状態の口パク

---

口パクはカメラが引きの状態なら「い」使っても無駄な場合があるけど

かと言って手抜きも能面に見えるので故意に「い」を「う・お」辺りに

「う・お」を「あ」に「あ」を笑いにするなど色々小技はあるよ

基本は基本で重要だけど結局はどう見えるか

## あ行の発音をのばして、かつ高音へ移行するする場合

---

あ行の発音をのばして、かつ高音へ移行するする場合はあ 笑いを使うと良く見える場合がある

（例、鳥の詩：「ゆびーを一はなーすー」の「なー」）

ただそのままだと笑って不気味なので実際に設置した後にプレビューしてどうするか決めるのが無難

## 「ん」の発音

---

「ん」に関しては毎回、通常でとじるのではなく

言葉の途中の繋ぎなどで発音されている場合は「い」を使ったほうが若干自然に見える場合もある。

「ワールドイズマイン」の「ン」を完全に口を閉じずに言うのは俺だけじゃないはず。

## その他

### 配置容量について

初期配置容量は7925

曲、BPM、モジュール、モーション、背景の選択は関係なし。

消費容量は

リズム（譜面）：10

表示切り替え：4

表情：5

モーション：11

背景：6

カメラ：22

リズムの配置位置、表情、モーション、背景、カメラの動きは消費容量に関係なし。

前に何が配置されているかも関係なし。

例えばモーションでアイドルリング アイドリングと配置しても11消費される。

### 楽曲開始時間設定について

イントロの無い曲をエディットする場合などは楽曲開始時間設定で余白を空けることができます。マイナスにすると空白を空け、プラスにすると逆に詰まります。

余白の秒数は1拍の秒数（設定画面で表示される）×4単位で入れましょう。

適当に 秒などという単位であけるとモーションとメロディの調整がうまく合わなくなることがあります。

また、ターゲットとメロディのタイミングがきちり合わない場合もこれで調整ができます。

フリープレイでストレスを感じた事があるならここはこだわっていきましょう。

（リアルタイム入力等を利用し入念にチェック）

後から大幅に数値を変更するとエディットにかなり影響するので

初期に設定する重要なパラメーターだと思います。

### 効率的なコピー＆ペースト

一度コピーしたものはコピー元を削除してからでもペーストできる。

口パクとかモーション、背景には関係ないかもしれないけど、カメラの動きに修正加えるときは便利。

カメラの開始タイミングを別の位置にずらしたい時

- 1：タイミングをずらしたいカメラの前を適当にあけておく
- 2：ずらしたいカメラを ボタンでコピー
- 3：ずらしたいカメラ（コピー元）を×ボタンで削除
- 4：好きな位置に ボタンでペースト

カメラを普通にコピーしようと思うと、拍数が長い時コピー元と被ってペーストできないときある。それで、削除 再配置となって若干のタイムロス...でも、これ一本でそんなタイムロスもなくなります！

注：一回でも違う画面（カメラ配置・モーション配置）とかに切り替えるとペーストできなくな

## コメント

- それってカメラをターンさせるくらいにしか意味内容ないような？  
カメラAが移動した直後のコマに、カメラ設定がなければ  
カメラの位置がそのままになるのでそこから設定すれば繋がったカメラになるよ -- (名無しさん) 2009-07-29 09:12:09
- > 名無しさん  
あ...本当だ...。じゃあ今まで無駄な  
手順でやっていたって事が...orz

ご指摘ありがとうございます！ -- (Koo) 2009-07-31 23:19:18
- BPMの手動計測って、  
適当にボタン押してればいいんですか？ -- (名無しさん) 2009-08-11 10:34:31
- 曲聴きながらテンポ合わせて押せばいい  
押すのは四分音符でな -- (名無しさん) 2009-08-14 14:32:30
- BPMあわせつつもりでも30小節目位でぶれてくるんですが、それはもう改善しないんでしょうか。。 -- (名無しさん) 2009-11-14 16:31:49
- 今さらだけども一応、  
カメラ位置の開始終了の逆転は、  
プレビュー 平行(or回転)移動 (選択) START(拍頭位置) (選択)  
...でズレなく出来る。 -- (名無しさん) 2010-02-03 16:03:14
- ぐっしょぶd(. `\*)グッ <http://www.l7i7.com/> -- (age) 2012-03-31 11:37:23
- 難易度EXTREMEとかで用いられる  
技法ってどうやってやればいいですか？  
例えば、DearのBメロ全般の譜面とか  
金の聖夜とかの間奏  
後半の の部分とか、右肩の蝶みたいな  
複雑な連打とか、それといった  
譜面を作るにはどうやればいいのでしょうか？  
教えてほしいですw -- (けいおんMANIA) 2012-04-01 04:04:35
- あとリアルタイム入力でやろうとしても  
スタッカートをかける部分とかを再現  
しようとしてもうまくいかないの  
わかりやすく説明すると  
タ、タ、タ、タ、タ、タ、タタタこういった  
リズムとか、曲のBPMはほぼ正確に  
計測はできるので、そこらへんは  
全然平気なんですけど・・・  
8分3連、8分5連、16分、  
4分+8分3連複合(タ、タタ、タ、タタ)  
などの、複合や、スタッカートがどうやっても  
うまくいかないです、どうやればいいんですか？  
教えてください、よろしくです  
-- (けいおんMANIA) 2012-04-01 04:19:57
- 基本的にエディットは8分間まででしか打ち込めないんで(4/4拍子の場合)、右肩の16分や聖  
夜間奏 連打などのような細かいノーツ配置は自分では残念ながら作れないんですね・・・  
もし、どうしても同じようなノーツ配置をしたいならば、貴公が計測した曲のBPMを倍に

してみるといいです。(BPM150以上のは出来ませんが)ノーツ速度も倍になってしましますが、リズムはそれっぽくなります。--(せんな) 2012-05-03 17:28:12

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)