

Lanotalium 手册

◆ 主编 火柴.....

◆ 排版 啦啦威~

PS: 这东西更像教程

● 准备工作

◆ 选歌：ogg 或 wav 格式

◆ 曲绘：三张（线稿-黑白-彩色）或两张（黑白-彩色）

PS:推荐 16:9 的大小比例

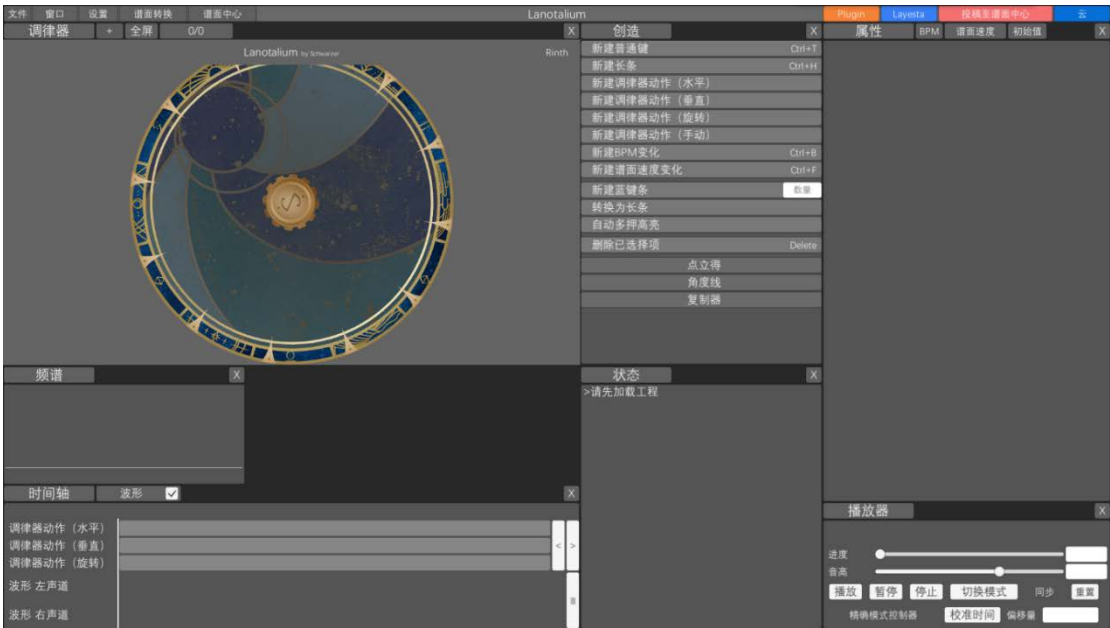
◆ 测量 BPM(Beats Per Minute)：

1. Malody 创建谱面(将音频拖进去即可 系统会自动测量)

2. MixMeister BPM Analyzer(一样是拖进去 测出的结果仅供参考)

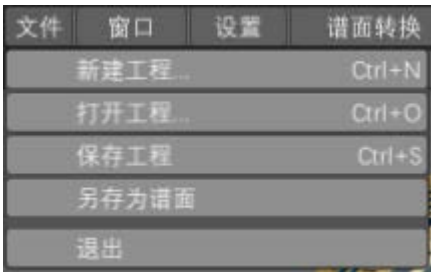
1. Osu 手点 靠耳朵听 用手拍来半自动测量（不推荐）

● 界面介绍



PS: 此为编辑器界面

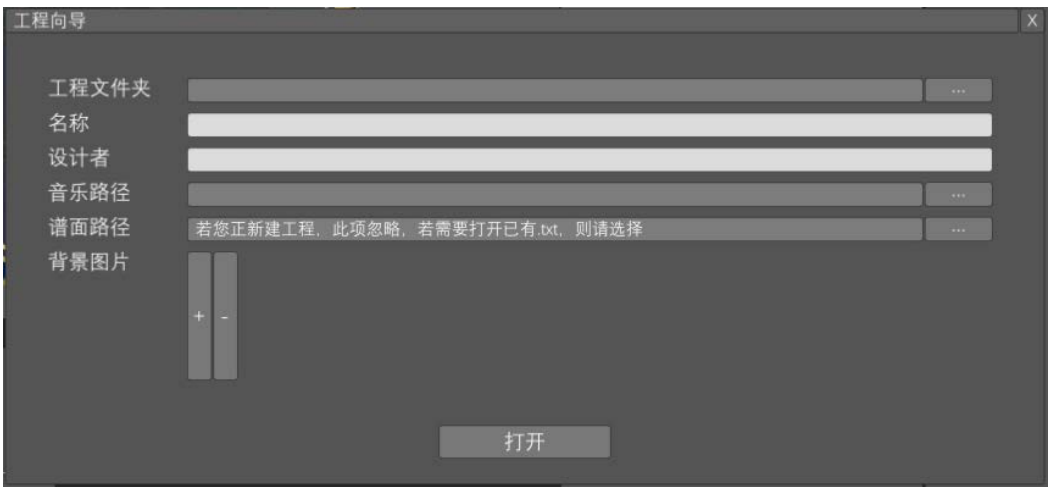
◆ 新建工程



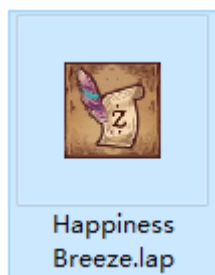
点击左上角文件_新建工程

打开工程向导

输入所有建立谱面成功



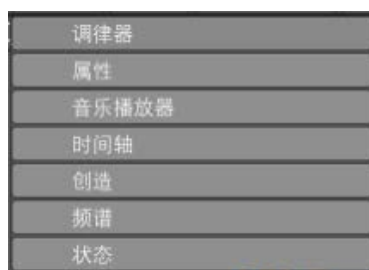
◆ .lap 文件



.lap 即是在创建谱面后保存时会自动创建的一个快捷方式

PS: 你可以双击 lap 文件打开工程也可以左上角点击文件_打开工程

◆ 窗口

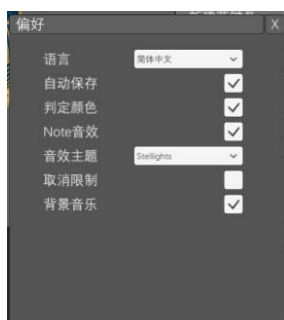


PS: 这是用来在你手贱不小心关了一个区块的时候可以重新打开那个区块

◆ 设置



1. 偏好



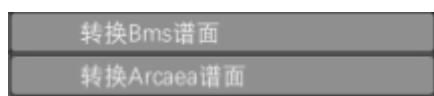
可以自己调

取消限制可以自己试试(不推荐)

2. 重置界面布局

PS: 就是在你不小心把某个区块拉小拉长拉的超高超奇怪的时候可以让你一键回到开始的各个位置(指区块状态)

◆ 谱面转换



可以转换 Bms 与 Arcaea 的谱面

PS: 变 Bpm 的谱子用来转会有很大的方便之处

不过毕竟是机器自己帮你转过来的

所以肯定会有不合理的键胃 (键位

而且也没有动作

需要自己调整编辑

◆ 谱面中心

谱面中心						
名称	谱师	Note数	下载	视频	评分	
aleph0	future	1229	4.56 MB		你: 0 评分: 4.4	
AND OR NOT	啦啦威~	898	6.48 MB		你: 0 评分: 4.6	
Approach	Rinth	796	3.80 MB		你: 0 评分: 5.0	
Baptism of Fire [Cliq Track remix]	Twitchoy	1004	2.88 MB		你: 4 评分: 4.2	
Barracuda	火柴man	429	3.67 MB		你: 0 评分: 4.5	
Body Talk	Ner	540	9.56 MB		你: 5 评分: 4.9	
BOUNCE THE TECH	Phantom da & Creeder	1260	4.51 MB		你: 0 评分: 3.9	
Chrome VOX	Phantom da & Creeder	846	7.01 MB		你: 0 评分: 4.2	
Decomposition	Nameless	1273	4.55 MB		你: 0 评分: 4.6	
Devillic Sphere	Mr.Jam	800	5.52 MB		你: 0 评分: 4.5	
Doomsday	啦啦威~	1701	12.1 MB		你: 0 评分: 4.5	
Doppelganger	Ping Guy's IP	1056	8.19 MB		你: 0 评分: 5.0	
Event Horizon	Ner	1154	8.57 MB		你: 0 评分: 4.8	
Fantasy World Repair Girl	JustIntermThings	723	3.12 MB		你: 0 评分: 4.8	
FUSE	Ner	840	5.19 MB		你: 0 评分: 4.5	
Grievous Lady	Hinagaki Tenshi	1852	3.27 MB		你: 0 评分: 3.7	

除作者外，请勿上传视频网站
低质量谱将不会被收录
点击顶部可排序

PS: 有各种老铁们的谱子

可以拿来借鉴学习啥的

打分的话反正我们从来不看(((

◆ Plugin(插件)



PS:主群的文件里有一些

放到 Lanotalium_Data\StreamingAssets\Plugins 即可

当然您也可以自己编程写插件

◆ Layesta



此模块可以导入我们做的自制谱

在移动端打开 Layesta 点击左上角 Lanotalium 就会在电脑端看到设备名，点击>即可导入

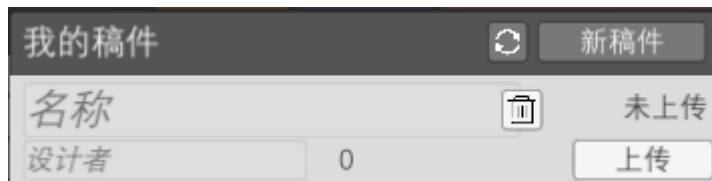
PS:移动端设备必须与电脑在同一局域网下

附: Layesta 下载地址

IOS: APP Store 搜索 Layesta

Android: <https://www.pgyer.com/Layesta>

◆ 投稿至谱面中心



我的稿件		新稿件
名称		未上传
设计者	0	上传

PS: 这个不用教吧 那个写着 0 的方框是填总 note 数的

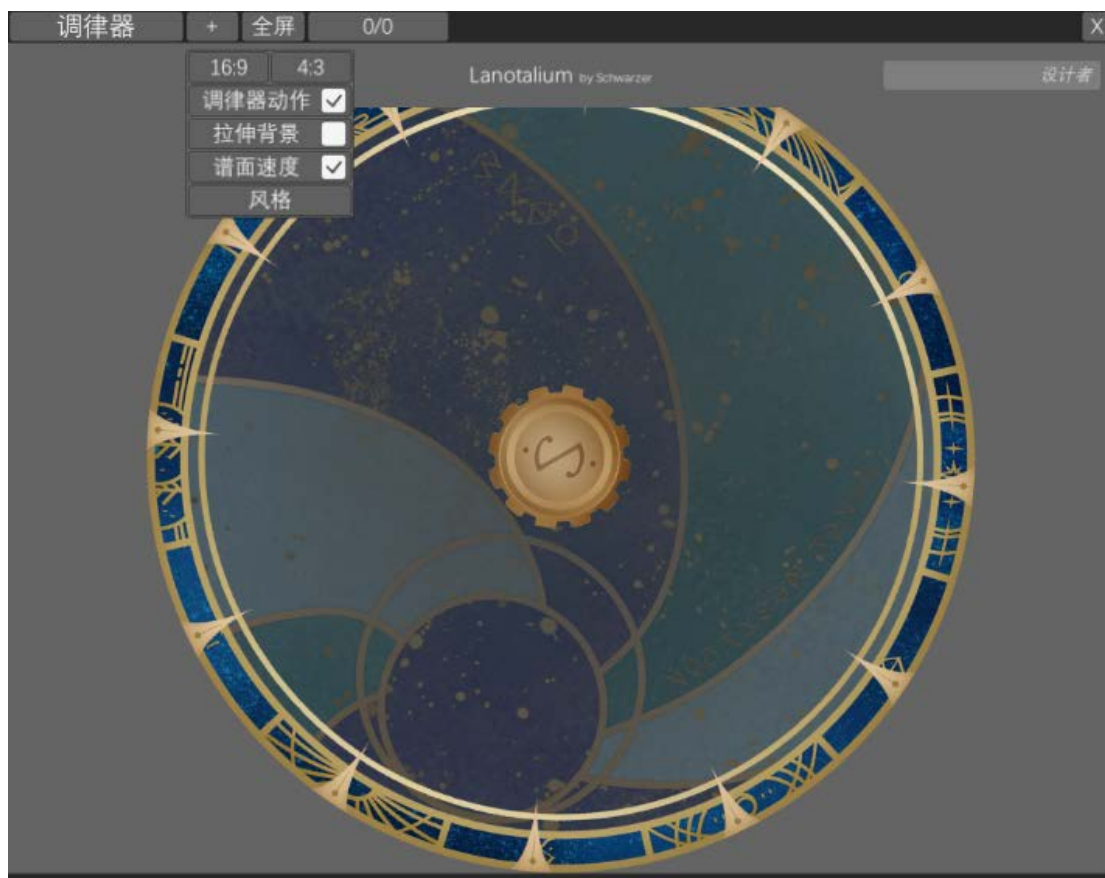
◆ 云

PS: 就是自动保存到服务器 没了(

● 编者的话(((

- ◆ 到了愉快的码谱时间了
- ◆ 这时你应该将所有应该准备的基本准备好了
- ◆ 频谱对做谱来说没有太大的作用
- ◆ 会看波形的在紧靠时间轴的右边打开 点击白方框即可
再次点击可关闭
- ◆ 打开后下方滑条可移动 根据需要使用即可
- ◆ 将您的鼠标移到时间轴时
- ◆ 您应该会看到有详细的说明
- ◆ 这里的快捷键会让您做谱更加方便

● 调律器



- ◆ "+"包含了许多隐藏的选项（规定 4:3 做谱）
- ◆ "全屏"点击即可全屏
- ◆ Esc 退出全屏模式
- ◆ 0/0 即为当前 note 数（已判定 note 数/总 note 数）

PS: 此项可用来检查叠键和点立得事故

● 创造



创造 note 动作的地方 数据会在属性栏显示

PS: 这里只介绍第二板块 (各种人性化功能)

1. 新建蓝键条

在两个 note 间新建蓝键的功能

PS: 考验数学计算能力, 注意 note 角度是以绝对量计算的

2. 转换为长条

选中几个 note 转换为长条 (长条节点即为 note 位置)

PS: note 角度以绝对量计算

3. 自动多押高亮

当两个或多个 note 同时或相靠较近时(± 0.0000459)

点击会自动高亮

4. 删除已选择项

快捷键为 Delete

PS: 让我们看创建区域中的三个老大爷

◆ 点立得 (sch 杰作之一)



可以直接在盘子点 note 岂不美哉？

开启 吸附于节拍线或角度线都可开启关闭

大小为 note 大小

类型为 0 白键 2 红滑 3 绿滑 4 蓝键 5 长条

PS: 建议您节拍线角度线全开

顺便一说点立得的所有快捷键目前都删了

◆ 角度线



输入以下格式开启角度线（注意用英文分号;隔开）

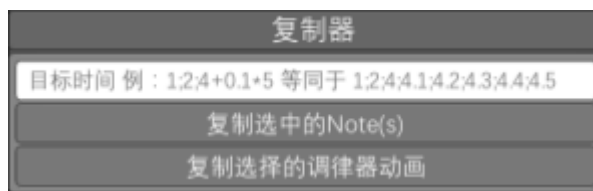
1. 直接输入角度 例：0;45;90
2. 平分角度范围 例：30-60/3;-90>90/3（两种格式）

PS: 这里推荐几个

0>360/10 0>360/16 0>360/20 0>360/24

正方形白框点击可开启-关闭角度线

◆ 复制器（sch 杰作之二）



PS: 鬼畜动作的来源

输入以下格式开启复制

1. 直接输入目标时间 例：39.0134
2. 时间+间隔*次数 例：4+0.1*3（等同 4;4.1;4.2;4.3）

● 属性（各种数据处理地方）

BPM 谱面速度 初始值点击可开展/关闭

◆ BPM



这里就是填你之前测量的 BPM 的地方

建议在音乐第一个音重新创建一个 BPM

校准不用管

节拍线方框点击可开启/关闭

密度中的数字可填取的范围如下

$$0 < x < 16$$

这里的数字代表着小节的几等分

例：2 就是 8 分音(2*4

4 就是 16 分音(4*4

BPM 的范围是 0~1000(正常情况下 在 txt 文件里可以随意更改)

◆ 谱面速度（这里就是可以蛇皮变速&视觉欺骗的地方）

谱面速度		
基础速度 <input type="range"/> 4.0		
时间	速度	
-10.00000	1.00000	
16.16380	0.25000	
16.61540	1.00000	
44.30770	0.00000	
46.15380	0.50000	
48.92310	-1.00000	
49.38460	0.00000	
49.84620	0.50000	
52.61540	-1.00000	
53.07690	0.00000	
53.53850	0.50000	
56.30760	-1.00000	
56.76920	0.00000	
57.23070	0.50000	
59.07680	0.00000	
61.38350	30.00000	
61.38550	0.00500	
61.38650	0.00000	
61.61430	30.00000	
61.61630	0.00500	
61.61730	0.00000	
61.84510	30.00000	
61.84710	0.00500	
61.84810	0.00000	

◆ PS:此为 3rdAvenue 的谱面速度

◆ 特效教学时间

1. 掉帧 (以 3rdAvenue 举例)

61.38350	30.00000	🗑
61.38550	0.00500	🗑
61.38650	0.00000	🗑

在 note 判定前 0.001s 写一个很大的速度 (大道是 30)

在 note 判定后 0.001s 写一个很小的速度 (大道是 0.05)

在 note 判定后 0.002s 写速度 0

2. 闪现 (以 3rdAvenue 举例)

63.69220	10000.00000	🗑
64.15380	0.00000	🗑

先写一个很大的速度 (大道是 10000)

然后在合适的时间写一个很小的速度 (大道用 0)

3. 退谱 (以 YATM 举例)

在退谱前写一个很大的速度 (如 10000)

然后写负速度 (如-1) 即可大范围退谱

PS: 这里速度的数字 x 即是原速的 x 倍

最上面没啥存在感的基础速度就是就是 Lanota 的调速

速度右边的垃圾桶小白框就是删除此时间的谱面速度

◆ 初始值

调律器动作初始值	
起始半径	6.00000
起始角度	-90.00000
起始高度	-14.00000
起始旋转	180.00000

PS:此为 3rdAvenue 初始值

Lanotalium 用的是极坐标系（自行百度）

角度：

正西开始 逆时针到正西平均分为 360 度

正西 0 正南 90 正东 180 正北 270

◆ PS:你说这跟你学的极坐标系不一样？那是因为这里涉及到了相机（Camera）

简单讲，lanota 这个游戏是 3D 的，造成盘子运动的原因是相机在动，运用的极坐标系也是运用到相机上

比如正南 90，是相机绕极点逆时针旋转 90 度（这里跟你学的极坐标系一样），这时相机拍摄到的是盘子的顶部，所以视觉效果是盘子在正南方向

高度：

一定要输入负数

而高度-0.3 就是与盘子重叠（一闪一闪亮金金

◆ PS:这里也涉及到相机 (Camera) Lanota 是个 3D 游戏
输入负数的原因是以盘子的 Z 轴位置 (相机为原点) 盘子
在相机下面才能被拍摄, 所以输负数, 输入正数盘子
就拍摄不到, 可以以这个做特效

◆ 这里说一下早期自制的通病

盘子过于小

官方的盘子一般保持在-18 至-10 之间

特例除外 (Ignotus 看看你 还有 Pyonta 你也别跑

建议高度保持在上方的数值范围内

旋转

PS:还用讲



◆ note (不含长条) 数据

基本		
时间		5.88460
角度	绝对量 <input type="checkbox"/>	210.00000
大小	Layesta <input type="checkbox"/>	1
多押		<input type="checkbox"/>
类型		
类型		0 - 白键

PS: 自行理解

◆ 这里讲些其他的

原始可填取方框为白色

填入可执行/判定的数值下会显示成绿色

填入不可执行/不可判定的数值会显示为红色

有特殊的情况黄色

即是系统不能保证不出问题

介于可判定/可执行与不可判定/不可执行之间

PS: 总之不要让那个框变红和黄就行

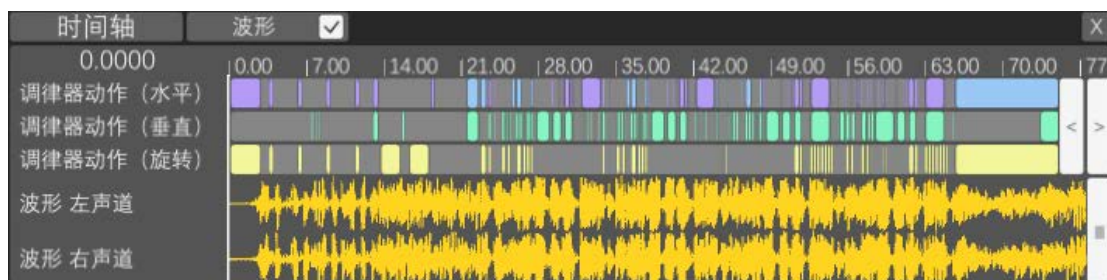
绝对量就是无视旋转等因素影响 (可以做特效)

● 状态（当前盘子的所有信息）

● 播放器

- ◆ 播放/暂停快捷键-Space-空格
- ◆ 停止就是回到 0.0000s
- ◆ 右边的框都可以输入
- ◆ 校准不要管他
- ◆ 偏移量没有太大影响
- ◆ 音高即是整体的倍速 可以为负
- ◆ 当音高小于 1 时减速 可以用来对音
- ◆ 大于 1 时加速 小于 0 时倒退 等于 0 就不管你按不按
空格都是停着的（这几个数值改改特别好玩）

● 时间轴



PS:此为自制谱 AND OR NOT 时间轴 开波形的地方

● 编者的话 x2(((

- ◆ 到这里
- ◆ 基础的区块都稍微涉猎了
- ◆ 我们来讲稍微复杂点的
- ◆ 慢慢来
- ◆ 不要急
- ◆ 因为我也自己琢磨了很久
- ◆ 如果你有那个心 对你来说不会复杂
- ◆ 那么开始-

● 调律器动作（共三种）

1. 水平动作-使 Camera 作平移运动
2. 垂直动作-使 Camera 作高度运动
3. 旋转动作-使 Camera 作旋转运动

● 调律器动作这里先不讲缓动

● 这里有一点排版问题，就放在下一页了（

◆ 水平动作（共两种）



1. 直线运动

调律器动作		手动动作编辑
时间	0.00000	
持续时间	3.00000	
缓动	12	
目标角度	90.00000	
目标半径	-5.00000	
类型	 	

直线运动用极坐标系，输入目标角度和目标半径即可



就可以让盘子直线运动（一般上下左右可以使用，其他角度就要用勾股计算了）

2. 螺线运动

调律器动作		手动动作编辑
时间	65.61039	
持续时间	9.60000	
缓动	12	
角度增量	360.00000	
半径增量	-6.00000	
类型	 	



螺线运动同样是极坐标系，角度增量即为在当前角度（详见状态栏）做加法（可填负数），半径增量同理

◆ 垂直动作

调律器动作		手动动作编辑
时间	30.32116	
持续时间	0.81081	
缓动	0	
高度增量	5.00000	
无	-6.00000	
类型	 	

高度增量就是在当前高度上（详见状态栏）做加法（可填负数）

◆ 旋转动作

调律器动作		手动动作编辑
时间	33.80766	
持续时间	0.20000	
缓动	12	
旋转角度	180.00000	
无	-6.00000	
类型	 	

旋转角度就是在当前旋转角度上（详见状态栏）做加法
（可填负数）

◆ 手动调律器动作编辑器（福利时间）

手动调律器动作编辑器		
需要创建的动作类型    		
编辑模式   		
	起点	终点
半径	1	0
角度	90	-7.110061E-06
高度	-22.00109	-22.00109
旋转	1080	180
时间	31.78062	33.78062
以		
缓动	0	
持续时间	2	
<input type="button" value="应用"/>		

鼠标移到灰框上有详细说明

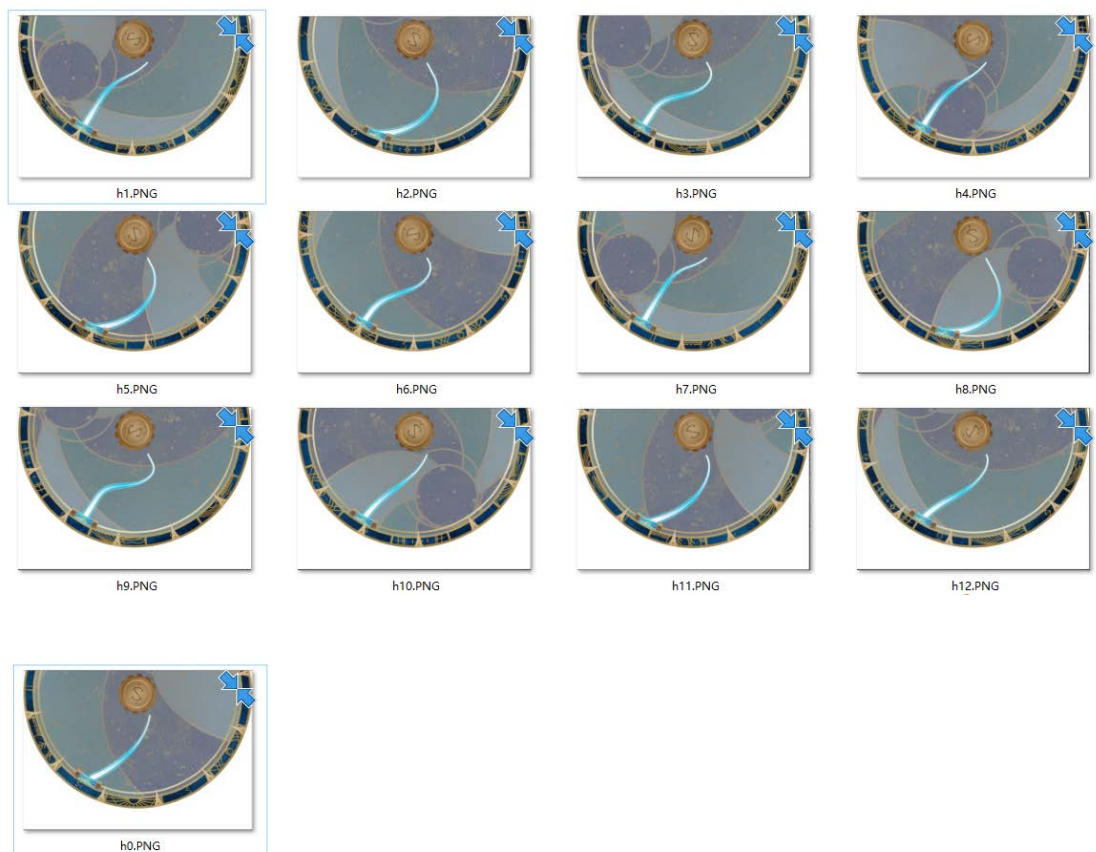
可以让你用鼠标去拖盘子（直线螺旋线皆可）

调律器视图会显示轨迹

PS: 缺点是人手肯定拖不直

● 缓动

- ◆ 缓动分为 4 种（缓动栏输入数字 0-12）
- ◆ 这里用长条来解释缓动是最合适不过的了
- ◆ （这里以起始-30 终止 30 的长条举例）



- ◆ 简单讲
- ◆ 0 是单独一组，即没有缓动
- ◆ 1, 4, 7, 10 为一组，先慢后快，7 最硬，10 最缓
- ◆ 2, 5, 8, 11 为一组，先快后慢，8 最硬，11 最缓
- ◆ 3, 6, 9, 12 为一组，中间快，9 最硬，12 最缓

● 长条



PS: 此为自制谱 Domsday

长条及数据

基本		
时间	105.52120	
角度	绝对量 <input type="checkbox"/>	60.00000
大小	Layesta <input type="checkbox"/>	1
多押	<input checked="" type="checkbox"/>	
类型		
类型	5 - 长条	
长条		
持续时间	1.8	
节点数量	12	
节点	连锁化 <input type="checkbox"/>	绝对量 <input type="checkbox"/>
完成角度	完成时间	缓动
-60.00000	0.20000	8
45.00000	0.20000	8
-15.00000	0.10000	8
15.00000	0.07500	8
-15.00000	0.08500	8
30.00000	0.06500	8
0.00000	0.27500	0
-45.00000	0.20000	8
45.00000	0.10000	8
-45.00000	0.20000	8
45.00000	0.10000	8
0.00000	0.20002	0

◆ 长条有专门的数据模块

◆ 节点 (可以想象成多个小长条组合成的大长条; Stasis 就运用了长条节点做出了多个长条的效果)

◆ 咱们一个一个来说

◆ 注意事项

● 排版问题，下一页请 (

持续时间和下面的完成时间是可以分开的

最后一个节点的完成时间可以随便输入

系统不会给你判定红色甚至可以自动帮你修改最后一个节点的完成时间

◆ 节点

节点数量就是扭的小长条的数量

具体自己可以试试

节点的完成时间是以持续时间的 2 的 $1-n$ 次方分配

简单讲，第一个平分持续时间

第二个平分第一个的完成时间

第三个平分第二个的完成时间

以此类推

所以你就得自己调了

◆ 完成角度

输入多少度就在当前的角度做加法（可填负数），多试就明白了

- ◆ 缓动（刚讲完），可以学习 Anesthesia 的长条试一试
- ◆ “+” 就是把这个节点到上个节点之间的各种各样的东西平均分成两半（缓动除外）
- ◆ 连锁化（前面的数据将会影响后面的数据）

例：

比如一根在 0 度的长条，两个节点，最后那个写了 90 度，我最后是要转到 90 度的，连锁化没开，你之前那个角度不管怎么输，你最后长条肯定还是到 90 度，但如果开了连锁化，他会把你之前所有的角度加起来，不会强制转到最后那个角度了

◆ 绝对量

PS: 这里... 说一个坑点

你转几度(旋转动作)，他的绝对量最高值就加几度

比如你最高 360 度的，你转了 3600 度(旋转动作)，然后你在本来的 0 度放了个长条，选中看他的信息。他的角度本来应该是 0，但是现在变成 3960 度了(开绝对量)

- ◆ “-” 就是删除此节点

● 关于 BGA

曲绘是可以换成 BGA

将 mp4 格式的 BGA 命名为 background 丢到你的工程文件夹里就行了

自动读取

● 经验总结

接下来是一直以来做谱瑕疵和缺陷的总结

- ◆ 喵的你盘子那么小放个 0 大小的白我还得拿放大镜读谱了
- ◆ 喵的 0 大小的 note 你位移那么大玩个棒棒糖
- ◆ 喵的你动作快的跟鬼抽一样我点个毛线球
- ◆ 喵的叠啥键啊 判定不上啊 (现在 Layesta 可以了)
- ◆ 喵的长条里特么别塞东西啊 (现在 Layesta 也可以了)
- ◆ 喵的闪你奶奶个腿儿的闪现 瞎了啊
- ◆ 喵的你怎么 zure 这么多
- ◆ 喵的你曲绘怎么糊的跟麻将一样
- ◆ 喵的你怎么 note 还没判定就瞬移走了
- ◆ 喵的你这什么傻逼配置 高分红绿串中间还夹了个白
- ◆ 喵的你特么明明这里没有音怎么塞了一堆
- ◆ 喵的三押诉讼 (现在的席慕蓉:爆塞三押真好玩)
- ◆ 最后
- ◆ 祝你塞得快乐啊

● 脑力时间

0-ooooooooo AAAAE-A-A-I-A-U- J0-
ooooooooooooAAE-0-A-A-U-U-A- E-eee-ee-eee-AAE-0-
A-A-U-U-A- E-eee-ee-eee-AAAAE-A-E-I-E-A-J0-ooo-
oo-oo-oo-EEEE0-A-AAA-AAAA-oooooooo AAAAE-A-A-I-A-
U- J0-oooooooo-AAAAE-A-E-I-E-A-J0-ooo-oo-oo-ooAAE-
0-A-A-U-U-A- E-eee-ee-eee-EEEE0-A-AAA-AAAA-0-
oooooooooooo AAAAE-A-A-I-A-U- J0-ooooooooooooooooAAE-
0-A-A-U-U-A- E-eee-ee-eeeAAAAE-A-E-I-E-A-J0-ooo-
oo-oo-ooEEEE0-A-AAA-AAAA-0ooo-----
