

PCtyx 制谱器

请注意,这篇文档只适用于 PCtyx v200 以上的版本.

本手册只说明每个图标/按钮的意义或者作用,并不是教你如何使用 PCtyx.如果你愿意为 PCtyx 写一篇使用指南,可以去 [Discord](#) 给作者留言 (译者注:译者@Teages 已经制作了中文指南).

(广告: PCtyx 中文指南 <https://blog.teages.xyz/pages/newPCtyx.html>)

禁用 查看 > 打印布局 有助于您看到正确且清晰的格式.

作者(Discord 账号): JCEXE#9792

译者:@Teages (<https://blog.teages.xyz>)

快捷键设置

在 PCtyx 目录里有一个叫 `keymaps.json` 的文件, 你可以进行快捷键设置. 为了知道名字所对应的功能, 请在本文档使用 **Ctrl+F** 寻找英文原名.

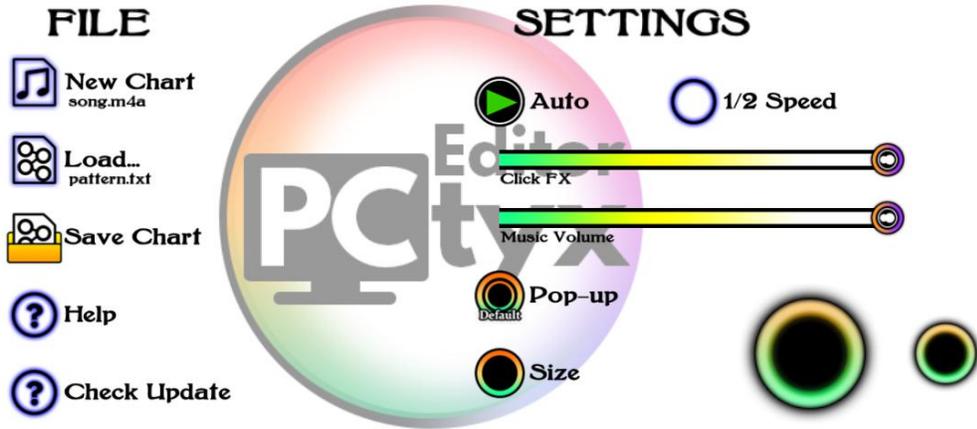
- “`_invert_mouse`” 翻转鼠标左右键 (除了文本框中). **0** - 关. **1** - 开
- “`_version`” 是快捷键版本号. 如果它已经有一个值, 请不要更改这个值.
- “`_gamepad_click`” 和 “`_gamepad_slide`” 使用 **按键并用半角逗号** 隔开.
- 其他的功能都是用 **大写字母, 空格, 数字, Fxx 键(就是 F1 - F12), 或者短代码(如果值不是大写字母/空格/数字/Fxx 键的话)**.

除了 “`_gamepad_click`” 和 “`_gamepad_slide`” 以外; 可以以 “**Ctrl**” 和 “**Shift**” 为开头添加 “**ctrl+**” 或 “**shift+**” 的快捷键(例如 **Ctrl + U** 可以写成 “**Ctrl,U**”). 多键混合的快捷键请使用 **半角逗号** 划分. 一定不要留下任何人的空格 (除了数字键盘).

事件代码 和 **按键** 遵循 [这里](#) 的规则.

无法使用 **Alt** 或 **F12** 作为快捷键的一部分.

菜单



图标 / 按键	介绍
General (一般控制)	<p>按 全屏(F11) 切换全屏显示.</p> <p>按 F12 打开调试板.</p> <p>目前, 以下功能仅供终端用户使用.</p> <p>“Reset (重置)”- 重置本软件存储的临时数据(包括 Click FX[点击效果], Music Volume[音量大小], Grid presets[网格设置], clipboard data[剪贴板数据], 等等) 为默认值. 注意: 这同样会删除自动备份的谱面!</p> <p>“Restart (重启)”- 重新启动应用. 注意: 你对谱面做的更改可能会丢失!</p> <p>“Unload BG (卸载背景图片)”- 将背景图重置回默认.</p> <p>将文本框留空将返回到  菜单.</p>

 <p>New Chart (创建新谱面)</p>	<p>加载一首曲子, 并且新建一个谱面.</p> <p>支持的音乐格式有:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● .ogg (Ogg Vorbis) ● .m4a (MPEG-4 AAC) ● .flac (FLAC) ● .wav (PCM or PCM float) <p>音乐必须超过 5 秒. 长度没有上限, 但太长的音频会影响加载时间和修改 BPM 后的加载.</p> <p>MP3 不再被支持, 这种格式将数据分块存储, 导致潜在的播放延迟. 对于节奏游戏来说, 上面编码的表现更加优秀.</p> <p>您还可以加载视频或图像, 以更换背景图片或背景视频.</p> <p>支持的视频/图片文件:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● .ogv ● .mp4 ● .webm ● .jpg / .png (图片) <p>视频文件越大, 加载时间越长. 删除视频文件的音可以使其变小, 视频在播放过程中可能存在延迟. 仅当在第 0 页播放谱面且模式未设置为"Compose"时, 才会播放视频.</p>
 <p>Load... (加载)</p>	<p>作用类似于上面的  "New Chart". 您可以选择同时加载现有谱面文件以及上面提到的文件, 也可以选择仅加载音频/图像/视频文件并从上次自动备份的谱面继续.</p> <p>支持的谱面文件:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● .txt (C1v2 /Cytunity.txt chart format) (暂不支持 C2 谱面文件) ● .csv <p>Recovering 备份:</p> <p>每次编辑谱面或按下  播放谱面时, 您所作的更改会被自动保存.</p> <p>要加载这个备份, 只要加载您的音频文件. 不要选择加载任何人谱面.</p> <p>加载其他谱面, 编辑谱面, 播放谱面都会导致备份丢失. 除非您正确的进行了保存操作.</p>
 <p>Save Chart (保存谱面)</p>	<p>保存谱面.</p> <p>保存以后, 原本的自动备份将被清除.</p>

支持的谱面文件:

- .txt (Cy2us 谱面格式)
- .csv (正常的谱面工程文件)

注意: 当导出为 Cy2us 谱面时, 以下 NOTE / 扫描线将更改为适合 Cy2us 格式的形式.

- Damage => Click
- D-Drag => C-Drag
- Fall 扫描线 => Sweep 扫描线
- 页面中间停线 => 页面末端停线
- 停线上的 note 会出现在原本应该有的位置, 而不是在扫描线上(原文:Notes within Freeze scanline appears in their supposed position instead of exactly at the scanline).
- 没有连接到的 Drag/C-Drag/D-Drag 头=> Click

此外, Cy2us 格式不支持设置偏移量; 您需要修改音频文件, 让音频的第一拍与扫描线对齐(这些相关内容可以在 Cytoid wiki 中找到,大概要 0.9s 的空隙,有些歌曲不一样, 原文:Furthermore, Cy2us format lacks scanline offset; you need to copy and edit the music file to add silences at the beginning, equal to first scanline's offset $[(120 / \text{BPM}) * (\text{its position}; 0 \text{ if it is at bottom/topmost}) + \text{start time}]$.)

到目前为止,  Cytoid 还不支持 C-Drags. 请使用 Notepad++ 将“type:6”和“type:7”, 分别替换成“type:3”和“type:4”.



Playback Mode (播放模式)

调整  playback 的模式.

Auto- 自动播放谱面.

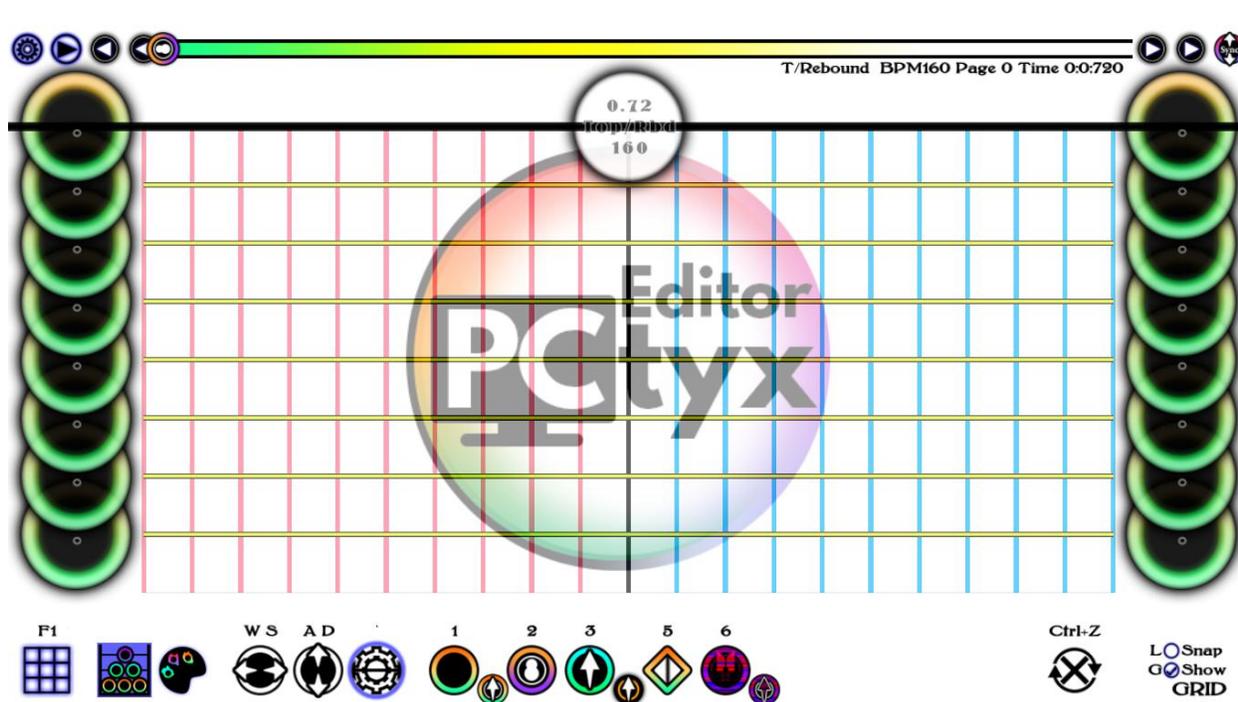
Compose- 允许使用 [_gamepad_click \(D,F,J,K\)](#) 或者 [_gamepad_slide, \(A,S,L,分号\)](#) 来点击 NOTE. Click keys compose the note on the left; Slide keys compose it to the right.

Play- 允许通过快捷键 [_gamepad_click](#) 或者 [_gamepad_slide](#) 游玩谱面. 与 Cytus Alpha 的控制方式相似.

- Click 可以按下任意键点击 [_gamepad_click](#).
- Flick 要点击快捷键 [_gamepad_slide](#). 与 Cytus2 不同, 它们有 Good/Bad 的判定, 就像 Click 一样.
- Drags 和 C-Drags 需要按住快捷键 [_gamepad_slide](#). Drag 头和子 Drag 有着和 Cytus2 一样宽松的判定时间, 只有 C-Drag 头有着和 Click 一样的判定.

	<ul style="list-style-type: none"> ● 要点击 Hold, 请按下 <code>_gamepad_click</code> 对应的快捷键. 不像 Cytus 系列, 这里 hold 是根据按下时间来给出评价. 然而, 早/晚按仍然会影响能按的长度. ● Damage notes 和 D-Drag notes 是 PCtyx 独有的. 按下 <code>_gamepad_click</code> 或 <code>_gamepad_slide</code> 会触发它们, 这两个 note 被点到会被给出 bad 评价, 当同一时间还有其他 note 时, 它们不会被触发.
	进入 EDITOR(编辑) 模式, 在这里你可以创造/修改谱面.

EDITOR(编辑)



图标 / 按键	快捷键	介绍
General (一般控制)		<p>按住 <code>Ctrl</code> 并点击 note 可以选中多个 note. (不在这一页的 Long notes 和 scanline note 不能被多选)</p> <p>按住 <code>Shift</code> 并点击 Drag/CDrag/Damage Drag/Chain 能同步它们的 ID.</p>

		<p>按 notelink (Q, E) 或者鼠标中键滚动(没选中时) 可以编辑选中 note 的 ID(Drag/CDrag/Damage Drag) 或者更改它们的长度(Hold /Long)</p> <p>点击中间空白进入选择模式. 再次点击选择所有 note (除了 scanlines 和不在这一页开始的 Hold).</p> <p>按下 select_all_notes (Ctrl+A) 可以选中本页全部 note (除了 scanlines, 不在这一页开始的 Hold, 和备选框中的 note).</p> <p>按下 copy_notes (Ctrl+C, Ctrl+1, Ctrl+2, Ctrl+3, Ctrl+4, Ctrl+5) 将选中的 note 复制到对应剪贴板.除了 scanlines 和不在这一页开始的 Hold)</p> <p>按下 paste_notes (Ctrl+V, Shift+1, Shift+2, Shift+3, Shift+4, Shift+5) 粘贴对应剪贴板内容.</p> <p>按 flip_notes (Ctrl+F) 将选中的 note 左右镜像翻转.</p> <p>按 clear_notes (BackSpace) 删除选中的 note.</p> <p>按 next_pages (Home,PageDown,PageUp,End) ,后退 8 页/后退 1 页/前进 1 页/前进 8 页, 鼠标拖动进度条可以滚动到特定页</p> <p>按 grid_preset (F1, F2, F3, F4, F5, F6) 切换预设的网格线; 刷新预选 note 列. 最多存储 10 组网格设置. 在  Classic Mode(经典编辑模式), 会刷新预选 note 列.</p> <p>按 snaptogrid (L) 开关"note 自动吸附到网格". 在  Manual Mode(手动设计模式), 新增的 note 会自动吸附到最近的网格.</p> <p>按 show_grid (G) 选择是否显示网格. 在  Classic Mode(经典编辑模式), 还会刷新一次 note.</p>
	grid_menu (Ctrl+G)	修改当前使用的网格预设的属性.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Row - 该网格预设的行数. ● Column - 该网格预设的列数. ● Divisor - 设置第 n 行有醒目的分割线(即红色的提醒线) ● BPM - 根据当前页面的 BPM 与该 BPM 的差来偏移行间距. ● Shift - 设置网格偏移量(以秒作单位).
		切换到 Classic mode(经典编辑模式); 要添加新 note,请从两侧备选栏将备选 note 拖入网格.
		切换到 Manual mode(手动编辑模式); 要添加新 note,请右键网格空白处.
	note_x (A, D)	移动所选择的(多个)note 或扫描线的水平位置. note 或扫描线在网格之外,切换页面时会被删除. 鼠标指向被选中的 note 时,按 note_x / 鼠标中键滚动可以轻微移动他们的位置.
	note_y (W, S)	移动所选择的(多个)note 或扫描线的水平位置. 鼠标指向被选中的 note 时,按 note_x / 鼠标中键滚动可以轻微移动他们的位置. 无法移动不在这一页开始的 Hold.
	edit_scanline (backquote)	<p>点击任何 note 把它变成扫描线. 或者单击现有扫描线修改它的设置.</p> <p> Manual Mode: 右键空白处添加新扫描线.</p> <p>注意: 修改扫描线后, 当你尝试切换页面, 你会停留在这个页面并且自动应用扫描线修改, 这一页后面的扫描线会根据  re-sync settings(重新同步设置)进行修改. 不修改其他 note.</p>  <p>★ Time/Y(第一排数据): 分两种情况: ①扫描线是原先预设于谱面开头的: 设置偏移时间, 以秒为单位; ②扫描线是自己添加的: 设置这个扫描</p>

		<p>线的 y 轴. 注意: 对于第一个扫描线: note 不能放在第一页, 并且不能放在 0.33333333s 以前. 黄色线表示 note(除了扫描线)不能放在那上面.</p> <p>★ Speed(第三排数据): 设置扫描线的速度. 最低 0.1BPM 最高 60,000,000BPM. 输入计算表达式可以自动计算. (例如: “120 / 2” 会将 120BPM 减半到 60BPM.)</p> <p>★ Position/Scroll Mode(第二排数据): 设置扫描线的开始位置和滚动方式. 只能修改放在这一页顶部/底部的扫描线的开始位置. 左键点击修改它的开始位置. 右键点击修改它的滚动模式.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rbd - 正常的 Cytus 模式; 扫描线自动反弹. ● Swp - 重复扫描线方向. ● Frz - 冻结扫描线; note 出现在扫描线上. PCtyx 独占: 将扫描线冻结在中间是 PCtyx 独有的, C2 格式只能将扫描线冻结在顶部/底部; 在 C2 格式中, note 会显示在原先的位置, 而不是像 PCtyx 一样在扫描线上, 冻结在中间的扫描线会在下一页的顶部/底部执行. ● Fall - 冻结扫描线; notes 坠落到扫描线上(类似于下落式). PCtyx 独占: 这个模式在 C2 导出时被导出为 Swp. ● End - 提早结束谱面. 这之后的 note 会被跳过.
		<p>设置这一页之后的 扫描线/note 如何同步. 您也可以设置每次应用更改时提醒设置.</p> <p>Time: 每个 note 和扫描线 会被修改 y 轴位置使得它们的对应时间不变. 使用这个可能会导致 note/扫描线 的位置被改变. 勾选“Clear all other scanlines”可以清除后面的扫描线, 请按顺序重新放置.</p> <p>Y-Position: 保证每个 note 的 y 轴不变. 但是这样会增加页面数量, 并且清除后面所有的 扫描线/note. 如果以明显较慢/更快的速度 添加/修改 扫描线则不建议使用此选项.</p>

 	<p>noteclick (num key 1)</p>	<p>将选中的 note 修改为 Clicks/CDrags. 如果选中的是 CDrags, 第一个 note 会变成 CDrags, 其余的变成它的子锁链.</p> <p> Manual Mode(手动编辑模式): 对于 CDrags, 如果选择了 CDrags/Drags/DDrags/Chains, 它们会被赋予相同的 ID.</p>
	<p>notehold (num key 2)</p>	<p>将选中的 note 变成 Hold.</p>
 	<p>notedrag (num key 3) notechain (num key 4)</p>	<p>将选中的 note 变成 Drags/Chains. 如果选中的是 Drags, 第一个 note 会变成 Drags, 其余的变成它的子锁链.</p> <p> Manual Mode(手动编辑模式): 对于 Drags, 如果选择了 CDrags/Drags/DDrags/Chains, 它们会被赋予相同的 ID.</p>
	<p>noteflick (num key 5)</p>	<p>将选中的 note 变成 Flicks.</p>
 	<p>notedmg (num key 6)</p>	<p>将选中的 note 变成 Damage/Damage Drags. 如果选中的是 Damage Drags, 第一个 note 会变成 Damage Drags, 其余的变成它的子锁链.</p> <p> Manual Mode(手动编辑模式): 对于 DDrags, 如果选择了 CDrags/Drags/DDrags/Chains, 它们会被赋予相同的 ID.</p> <p>PcTyx 独占: 导出为 C2 格式时,这些 note 会变成 Click (Damage) 或者 C-Drags (D-Drags).</p>
	<p>reset_page (Ctrl+Z)</p>	<p>重置你刚刚对这一页的 全部 修改.</p>
	<p>start_player (Ctrl+P)</p>	<p>开始播放谱面. 这开始前会尝试备份谱面. 请看  Load... 选项了解更多.</p>

PLAYER

图标 / 按键	Shortcut keys	
	<code>stop_player,</code> <code>(escape)</code>	停止播放; 返回开始播放的那一页.
	<code>pause_playe</code> <code>r(backquote)</code>	停止播放; 停留在刚刚播放的那一页.
	<code>compose_pl</code> <code>ayer (enter)</code>	如果  设置为 Compose 模式, confirm the composition of all of the notes you have composed. 停止播放; 返回开始播放的那一页.

NOTE 皮肤

您可以通过将具有正确命名的图片添加到 **应用程序文件夹/skins** 来自定义 **note** 皮肤. (仅接受 .png 格式)

请注意, 在启动时需要一些时间来检查/加载所有 **note** 皮肤. 如果不想加载皮肤, 只需将 **skins** 文件夹重命名为其他内容即可. 您可以从 **GitHub** 下载 **example_skins.zip** 作为参考.

(注意:由于部分内容超过了制谱的范围, 因此不进行翻译, 以免产生误解)

对于 **note**:

组件	介绍	x	y
<code>x_y.png (Base)</code>	基本的 note 图像. <ul style="list-style-type: none"> ● CHAIN graphics only apply to standard DRAG; C-Drag/D-Drags use resized parent graphics. 	CLICK DRAG CHAIN FLICK LONG HOLD DAMAGE	0 - 向下 1 - 向上
<code>x_HEAD_y.png (Head)</code>	此组件用于: <ul style="list-style-type: none"> - drag arrow - Inactive hold bar. ● Drag arrows must be 	DRAG HOLD LONG	HOLD/LONG 0 / 1 - 未被激活 2 / 3 - 已被激活.

	<p>directed to the right.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hold bars must go downward. 		<p>DRAG</p> <p>0 / 1 - Drags 2 / 3 - C-Drags 4 / 5 - D-Drags</p> <p>奇数- 向下 偶数- 向上</p>
x_TAIL_y.png (Tail)	<p>此组件用于:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dragging line. - Filled hold bar. - flick arrow. ● Dragging lines must be directed to the right. ● Hold bars must go downward. 	<p>DRAG HOLD LONG FLICK</p>	<p>0 - 向下(dragging line 只使用0) 1 - 向上</p>

下面是杂项. 它们都用 **Component_yy.png** 作为命名.

组件	介绍	yy
NOTE_ACTIVE FLICK_ACTIVE	An overlay border of the note (playback) or as a highlighter(editor).	0 - Standard. 1 - Sibling/Simultaneous note.
NOTE_HOLDING	The holding circle/overlay for hold notes shown when held.	0 / 1 - Held, and the whole filled hold circle. 2 / 3 - Half of the inactive hold circle. 4 / 5 - Half of the filled hold circle. 奇数- 向下 偶数- 向上
PERFECT GREAT GOOD BAD MISS	Frames for the judgment grading.	0 - Frame 1 of burst. 没有文本. 1 - Frame 2 of burst. 有文本. 2 - 用于 Fall 扫描线.
BURST	Burst graphics when notes are hit in perfect/great/good timing.	0 - 向下 1 - 向上

COMPOSE	Note shown in compose mode.	0
NOTESCAN	Used for editable scanlines in the editor.	0
SCANLINE	The scanline's color.	0 - 一般 1 - 慢 2 - 快

CSV FORMAT STRUCTURE

A	B	C	D	E
VERSION	252(最新版本,请不要更改它的值)	-	-	-
SECTION	在哪一页	对应时刻	速度	位置/滚动模式 0 - T/回弹 1 - B/回弹 2 - T/扫描 3 - B/扫描 4 - T/冻结 5 - B/冻结 6 - T/坠落 7 - B/坠落 8 - T/结束 9 - B/结束
CLICK	在哪一页	对应时刻	X 轴位置	0 - 单独 1+ - 连接 ID
DRAG	在哪一页	对应时刻	X 轴位置	连接 ID
CHAIN	在哪一页	对应时刻	X 轴位置	连接 ID
HOLD	在哪一页	对应时刻	X 轴位置	持续时间(以 页为单位)
FLICK	在哪一页	对应时刻	X 轴位置	-
DAMAGE	在哪一页	对应时刻	X 轴位置	0 - 单独 1+ - 连接 ID