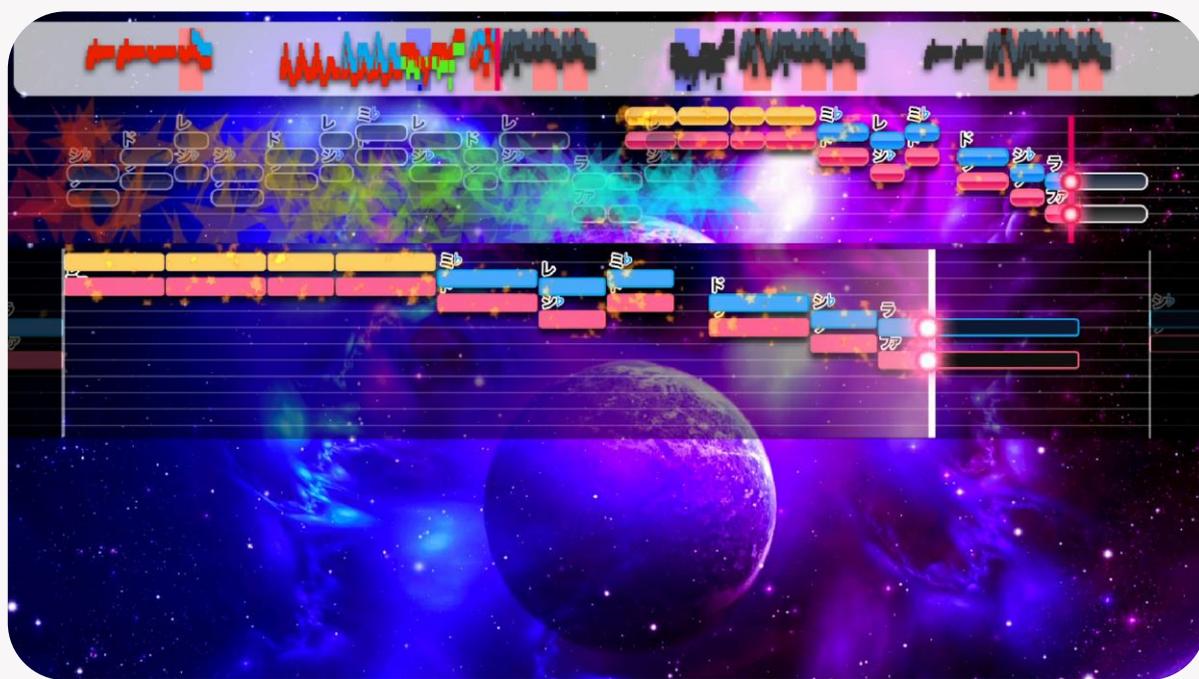


MID2BAR 操作マニュアル

マニュアルバージョン : 1.1.0

対応 MID2BAR バージョン : 3.1.0~3.5.0



1. はじめに

このマニュアルは、アプリケーション「MID2BAR」の操作手順や機能の仕様を記載したものです。当マニュアル、およびこのファイルに含まれる画像の著作権はアプリケーション開発元 SAuNDBOX に帰属します。マニュアルの全部または一部を配布・転載することを禁止します。また、MID2BAR アプリケーション本体についても同様に、配布・転載することを禁止します。MID2BAR を利用してご自身で出力したファイル（EXO、音程画像ファイル等）はご自由にお使いいただけます。

ソフトウェアの動作に不具合があった場合は、当サイトのフォームよりご連絡ください。当ソフトウェアを使用したことで発生したいかなる問題には対処しかねますのでご了承ください。



このマークは、注意が必要な操作について記載します。



このマークは、関連情報や役に立つ情報を記載します。

2. 改版履歴

日付	バージョン	内容
2025/2/16	1.0.0	新規作成
2025/6/28	1.1.0	MID2BAR 3.5 新機能の説明を追加

3. もくじ

1. はじめに.....	1
2. 改版履歴.....	1
3. もくじ.....	2
4. アプリケーション動作環境.....	4
5. 事前準備.....	6
5.1 言語設定（共通）.....	6
5.2 x64 版 Windows をご利用の場合の設定.....	7
5.3 ARM64 版 Windows をご利用の場合の設定.....	8
5.4 AviUtl の導入.....	8
6. MID2BAR の UI と各部名称.....	9
6.1 画面概要.....	9
6.2 ボタン一覧.....	10
7. 動作確認チュートリアル.....	11
7.1 サンプルプロジェクトを開く.....	11
7.2 音源を再生する.....	11
7.3 区切り位置を変更する.....	11
7.4 音程バーを出力する.....	12
7.5 AviUtl で EXO ファイルを読み込む.....	13
7.6 オプション：動画を書き出す.....	13
7.7 参考：TYPE1、TYPE2 の違い.....	13
8. 任意の MIDI ファイルから音程バーを作成する.....	14
8.1 メロディーラインの MIDI ファイルを作成する.....	14
8.2 MID2BAR で新規プロジェクトを作成する.....	15
8.3 オプション：設定を編集する.....	16
8.4 オプション：設定を反映する.....	16
8.5 区切りを挿入する.....	17
8.6 ノートの途中に区切りを挿入する場合のダイアログ.....	18
8.7 プロジェクトを保存する.....	18
8.8 音程バーを出力する.....	19
8.9 AviUtl で EXO ファイルを読み込む.....	19
8.10 他のオブジェクトを配置する・動画を書き出す.....	20
9. テンプレートを作成する.....	21

9.1	起動時のデフォルト設定を変更する場合.....	21
9.2	テンプレートを作成して MIDI ファイルを読み込む場合	21
9.2.1	テンプレートファイルの作成	21
9.2.2	テンプレートファイルの読み込みと MIDI ファイルのインポート	21
10.	機能一覧	22
10.1	メニュー	22
10.2	ツールバー、再生パネル	23
10.3	ピアノロール.....	23
11.	設定項目一覧.....	24
11.1	各部の名称と主な設定項目の位置関係.....	24
11.2	設定ファイル変数一覧	25
12.	カスタムオブジェクト機能 (v3.5 以降)	29
12.1	基本フォーマット	29
12.2	カスタムオブジェクト記載後の反映	30
12.3	対応オブジェクト一覧.....	30
12.3.1	静的画像 (画像を配置するのみ)	30
12.3.2	静的テキスト (AviUtil 上でテキストとして固定文字列を描画)	31
12.3.3	ページマップ (v2 以前の表示)	32
12.3.4	音数テキスト (ノートを通過するたびに動的に変化)	33
12.3.5	ページ数テキスト (ページが変わるたびに動的に変化)	34
12.3.6	音数テキスト変化時強調エフェクト.....	35
12.3.7	ページ数テキスト変化時強調エフェクト	37
13.	トラブルシューティング.....	38
13.1	アプリケーションが起動しない	38
13.2	MID2BAR の画面が崩れている	38
13.3	音程バーが出力できない	38
13.4	出力した EXO ファイルを AviUtil で読み込めない.....	38
13.5	音程バーの挙動がおかしい.....	38
14.	エラーメッセージ.....	39
15.	さいごに	40

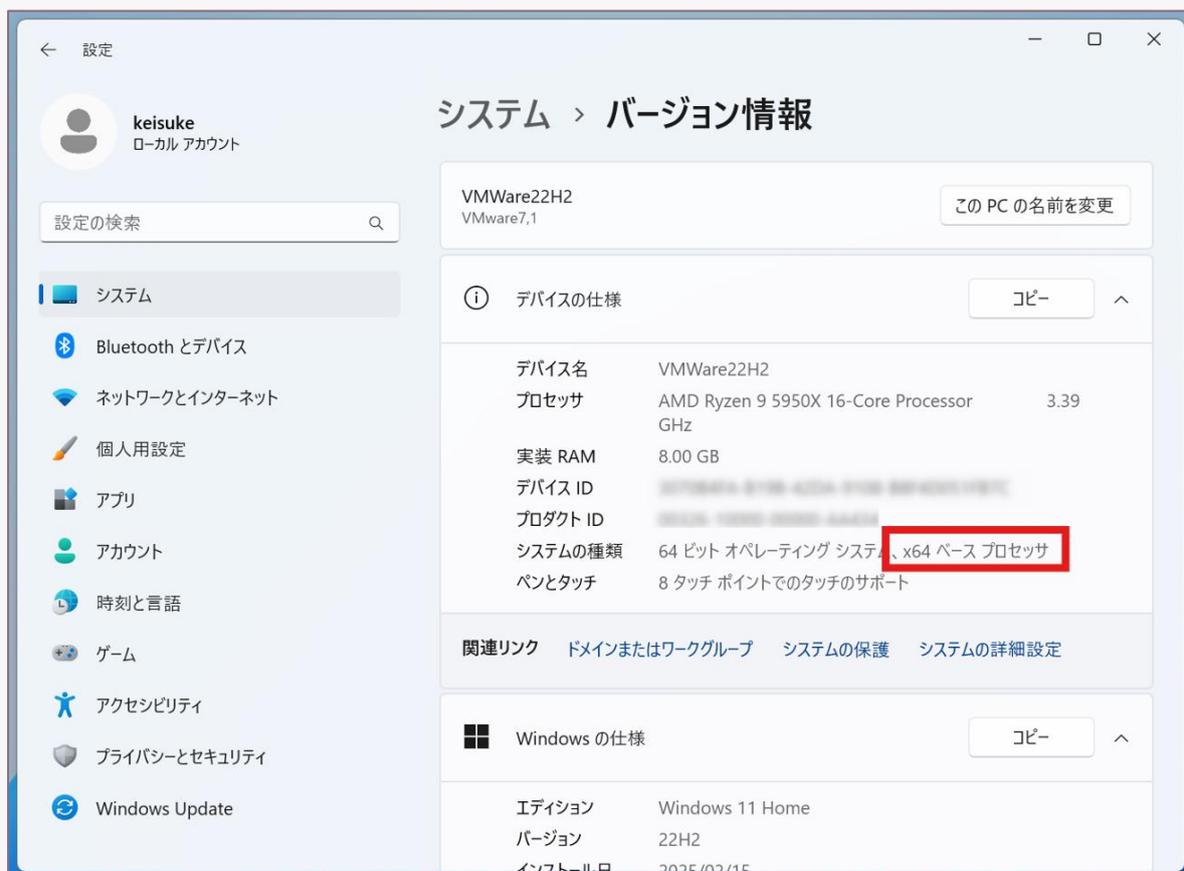
4. アプリケーション動作環境

以下の環境に対応していますが、「[事前準備](#)」の操作を必ずご確認ください。ディスプレイの設定により、適切にアプリケーションが起動しないおそれがあります。

OS	動作状況
	○：対応、△：対応条件あり、 ×：非対応、—：動作未確認
Windows 7 以前	×
Windows 8/8.1	—
Windows 10 x64	○ ※1
Windows 11 x64 版 (※3)	○ ※1
Windows 11 ARM64 版 (※3)	△ ※2
その他の OS	×

※1 ディスプレイ設定の「拡大/縮小」を 100%より大きく設定している場合、MID2BAR3XX.exe のプロパティ>互換性タブ>高 DPI 設定の変更>「高 DPI スケール設定の上書き」を「システム」にしてご利用ください ([事前準備](#)セクションに詳しく記載)。

※2 ARM 版 Windows をお使いの方のうち、ディスプレイ設定の「拡大/縮小」を 100%より大きく設定している場合、MID2BAR の利用時のみ 100%に設定してご利用ください ([事前準備](#)セクションに詳しく記載)。



※3 お使いの Windows 11 搭載の PC が x64・ARM64 どちらの環境であるかは、Windows の設定 > システム > バージョン情報 > システムの種類 から確認できます。

5. 事前準備

MID2BAR の意図しない不具合を回避するため、以下の手順を確認してください。

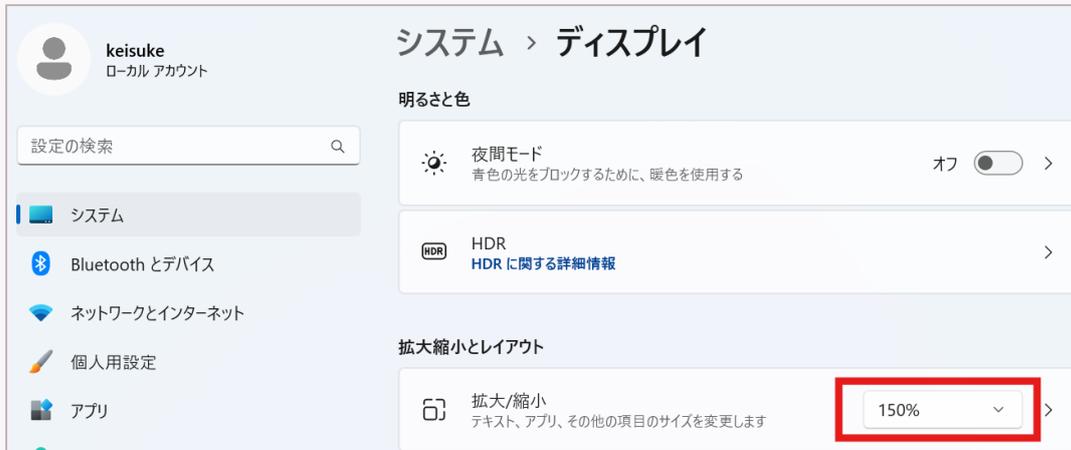
5.1 言語設定（共通）

当ソフトウェアは、OS が扱う文字コードに依存する動作があります。OS のシステム言語は必ず「日本語」に設定してご利用ください。その他の言語環境での動作保証はいたしかねます。

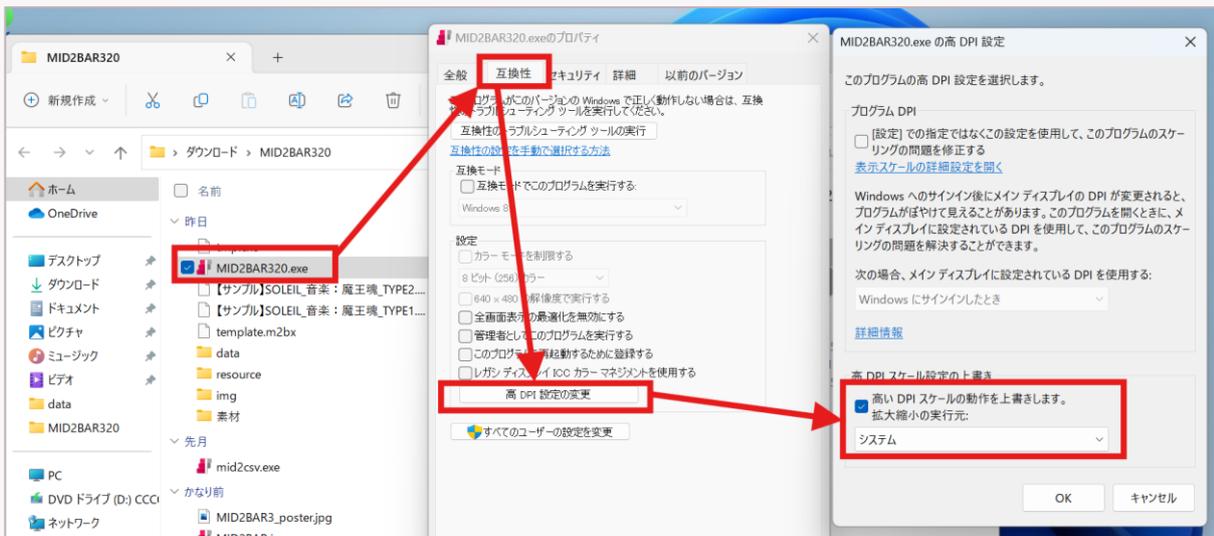


5.2 x64 版 Windows をご利用の場合の設定

Windows の設定 > システム > ディスプレイにおいて、拡大/縮小の値を確認します。



100%以外の場合、MID2BAR 本体の exe ファイルを右クリックし、「プロパティ」>互換性タブ> 高 DPI 設定の変更 > 高い DPI スケールの動作を「システム」で上書きするように設定を行ってください。



5.3 ARM64 版 Windows をご利用の場合の設定

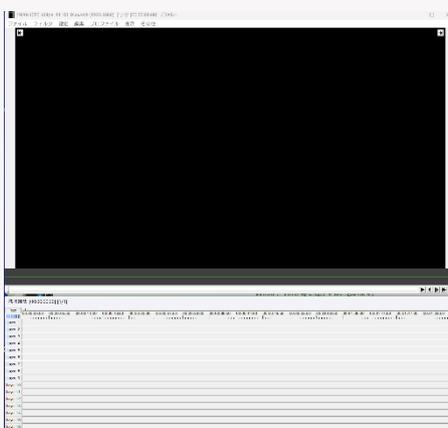
ARM64 版では、高 DPI ディスプレイの動作が上書きできず、x64 版の対処を適用できないことが判明いたしました。申し訳ございませんが、MID2BAR の使用中は Windows の設定から、ディスプレイの拡大/縮小を 100% に設定してご利用ください。



5.4 AviUtl の導入

拡張編集機能（タイムライン機能）を導入した AviUtl を用意してください。

AviUtl のお部屋 <https://spring-fragrance.mints.ne.jp/aviutl/>



拡張編集のイメージ（タイムライン UI）

6. MID2BAR の UI と各部名称

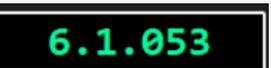
6.1 画面概要

「MID2BAR3XX.exe」をダブルクリックと、以下のような画面が起動します。以降、「メニュー」「ツールバー」「再生パネル」「ピアノロール」は画像に示す部分を指します。



6.2 ボタン一覧

ツールバーの各ボタンについて、アイコンと機能は以下のように対応します。

コントロール	機能
	プロジェクトを新規作成
	プロジェクトを開く
	プロジェクトを上書き保存／名前を付けて保存
	ピアノロールの横幅を縮小／拡大
	再生位置を追従 (OFF/ON) ※バージョン 3.2.0 で導入
	音程バーの出力を実行
	指定した音声ファイルの再生・一時停止／停止
	再生位置 (再生中にこれをクリックすると、秒単位の時間←→MIDI ファイルの小節・拍子・ティックを切り替えることができます)
	0:05:45
	6.1.053
	指定した音声ファイルの再生位置を表示・変更

7. 動作確認チュートリアル

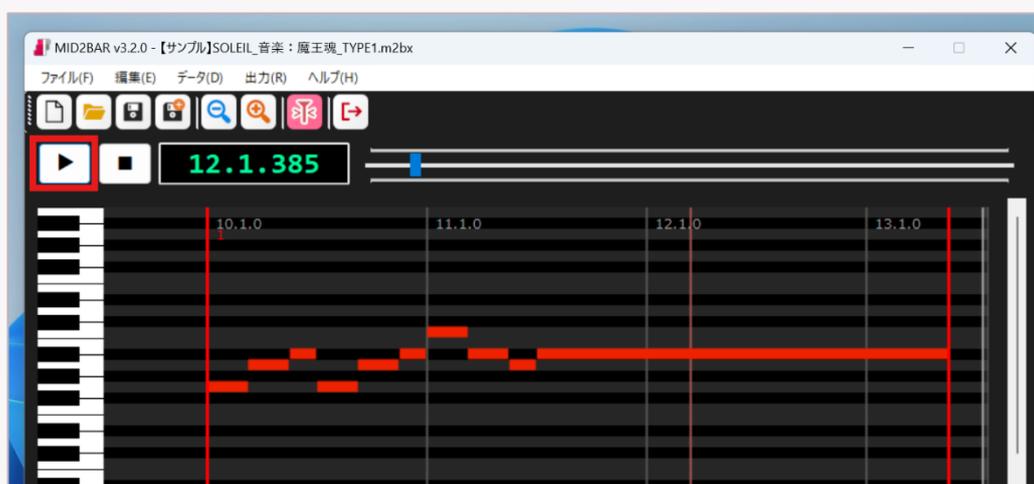
7.1 サンプルプロジェクトを開く

ツールバーのプロジェクトを開くボタン、またはメニュー>プロジェクトを開く...から、サンプルプロジェクト「【サンプル】SOLEIL_音楽：魔王魂_TYPE1.m2bx」を指定して開きます。



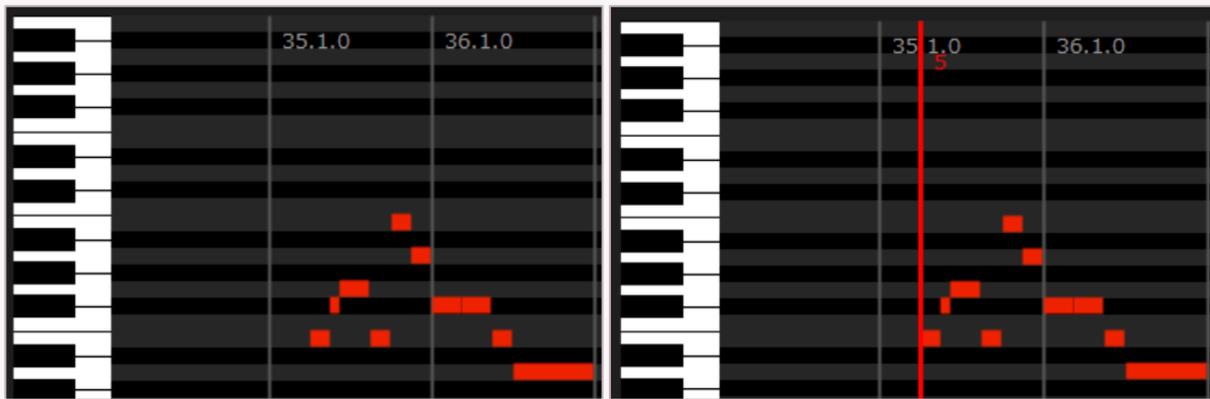
7.2 音源を再生する

再生ボタンを押して、音楽と同期をとりながらピアノロール画面の現在位置が動くことを確認します。また、以下の画像のように赤いメロディーラインと、区切り線（縦棒）が正しく描画されているか確認してください。区切り線で囲まれた部分が、音程バーの1ページ分として出力されます。



7.3 区切り位置を変更する

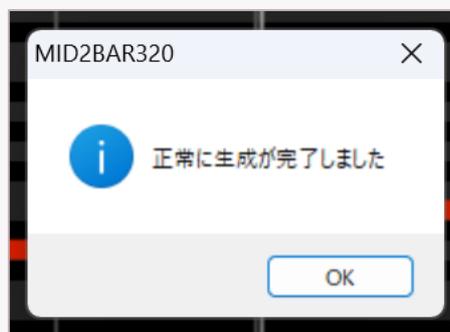
赤い縦棒は、ダブルクリックすることで任意の場所に新規挿入／既存の区切り位置を削除することができます。ピアノロールをダブルクリックして、区切り位置を削除・挿入できるか確認します。



7.4 音程バーを出力する

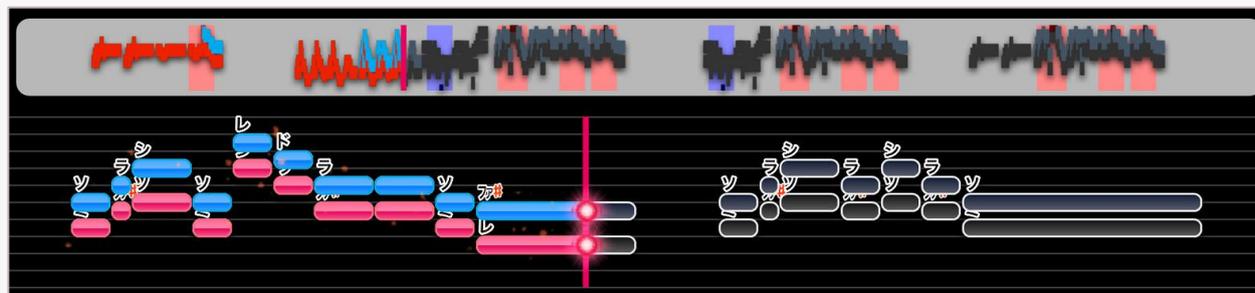


ツールバーの「音程バーの出力を実行」ボタンを押し、任意の場所に EXO ファイルを保存します。ファイル指定後少し待ち、以下のダイアログが表示されれば正常に出力が完了しています。



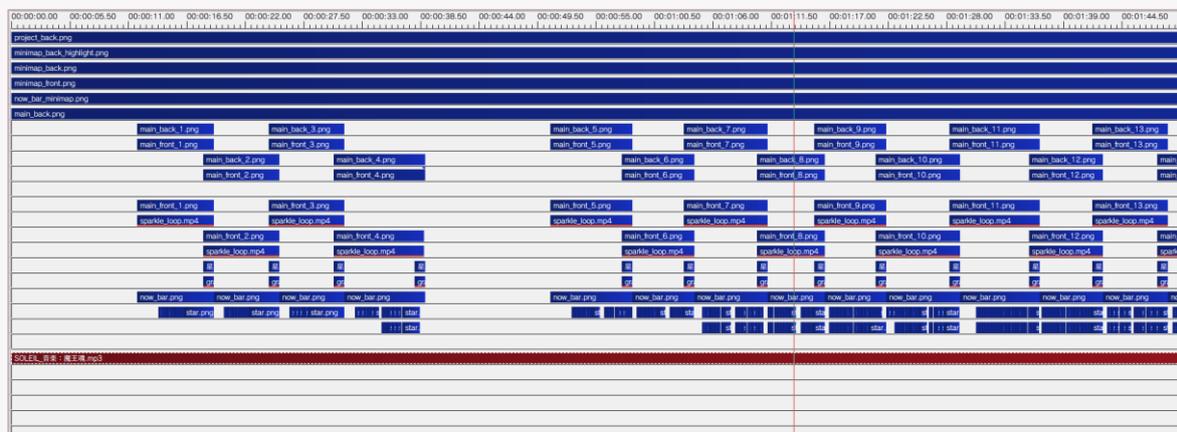
7.5 AviUtl で EXO ファイルを読み込む

AviUtl を起動し、タイムラインの右クリックメニュー>ファイル>オブジェクトファイルの読み込みから、出力した EXO ファイルを読み込んでください。正常に読み込みが完了すると、MID2BAR で指定した区切り位置の通りの音程バーが描画されていることを確認できます。



7.6 オプション：動画を書き出す

同梱の MP3 音源をタイムラインに挿入し（MP3 を読み込むためのプラグインは別途導入が必要です）、動画を書き出します。

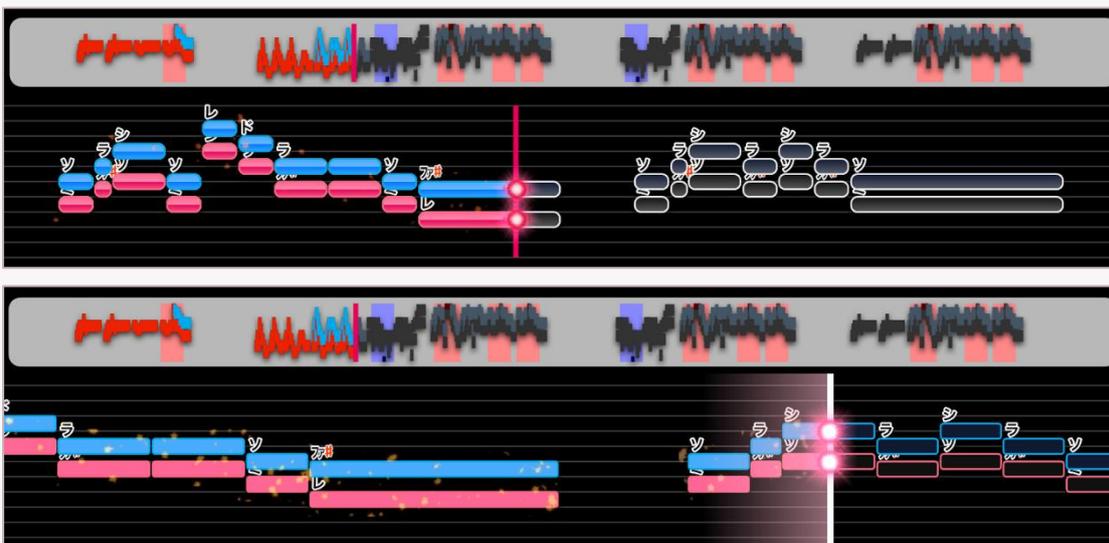


以上で、サンプルファイルの動作確認は終了です。

7.7 参考：TYPE1、TYPE2 の違い

サンプルは TYPE1、TYPE2 と 2 種類あり、異なる見た目、異なる表示の仕方の音程バーを出力することができます。（以下の画像は、上から TYPE1、TYPE2）

詳細な設定方法は「設定項目一覧」をご覧ください。



8. 任意の MIDI ファイルから音程バーを作成する

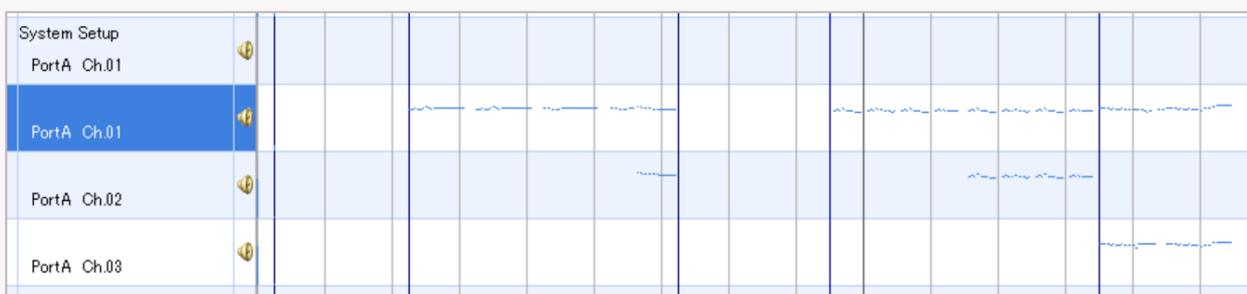
8.1 メロディーラインの MIDI ファイルを作成する

好きな MIDI ファイルが編集できるソフトウェアを使用し、メロディーラインの MIDI ファイルを書き出してください。バージョン 3.1.0 以前はフォーマット 0、バージョン 3.1.0_midifx2 以降はフォーマット 0/1 に対応しています。



トラック番号が若い順に 4 パートまでの色分けに対応しています。5 パート以上有効なノートが存在する MIDI ファイルは正しく描画できませんのでご注意ください。

サンプルの MIDI ファイル「SOLEIL_音楽：魔王魂_VOCAL.mid」は、「Domino」で開くと以下のように 3 つのトラックに分けてメロディーとハモリの音程が構成されています。これを参考に MIDI ファイルをご用意ください。



8.2 MID2BAR で新規プロジェクトを作成する

MID2BAR を起動し、「プロジェクトを新規作成」ボタン、またはメニュー>ファイル>MIDI ファイルから新規プロジェクトを押し、用意した MIDI ファイルを読み込みます。



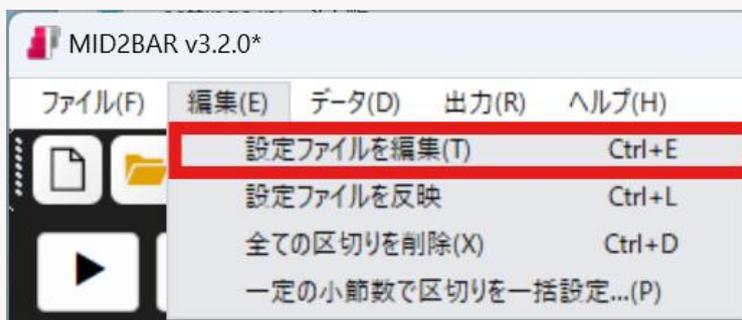
読み込みに失敗する場合、Domino で「SMF の書き出し>フォーマット 0」で書き出した MIDI ファイルをお試してください。それでも読み込みに失敗する場合、お手数ですがお問い合わせください。

MIDI ファイルと同期した音声データがある場合は、以下のダイアログで「はい」をクリックして指定すると、MID2BAR 上で再生ができます。



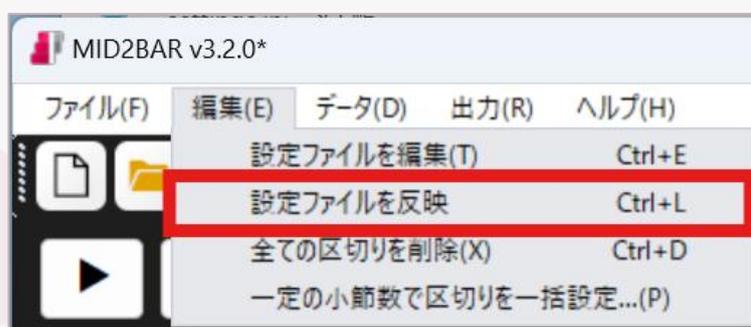
8.3 オプション：設定を編集する

メニュー>編集>「設定ファイルを編集」ボタンを押すことで、設定ファイルを直接編集することができます。表示したい音程バーに応じて設定を変更してください。詳しくは「設定項目一覧」を参照してください。



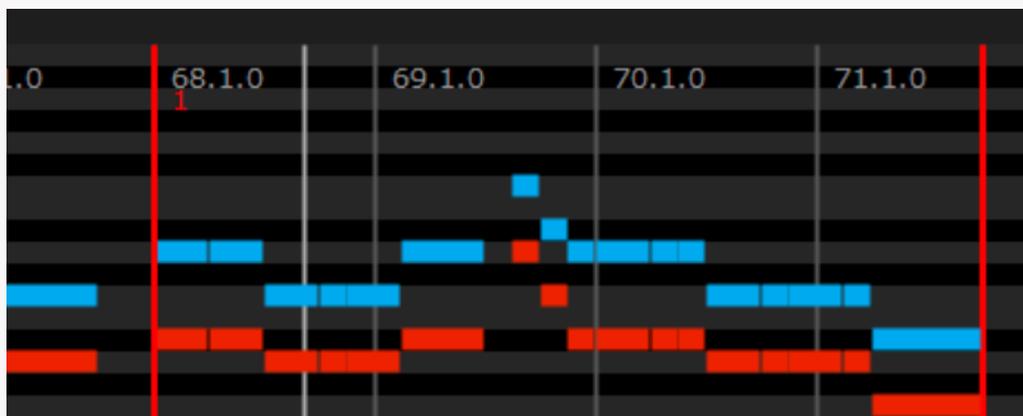
8.4 オプション：設定を反映する

直接編集して変更した設定項目がある場合は、「設定ファイルの反映」を押すことで反映されます。



8.5 区切りを挿入する

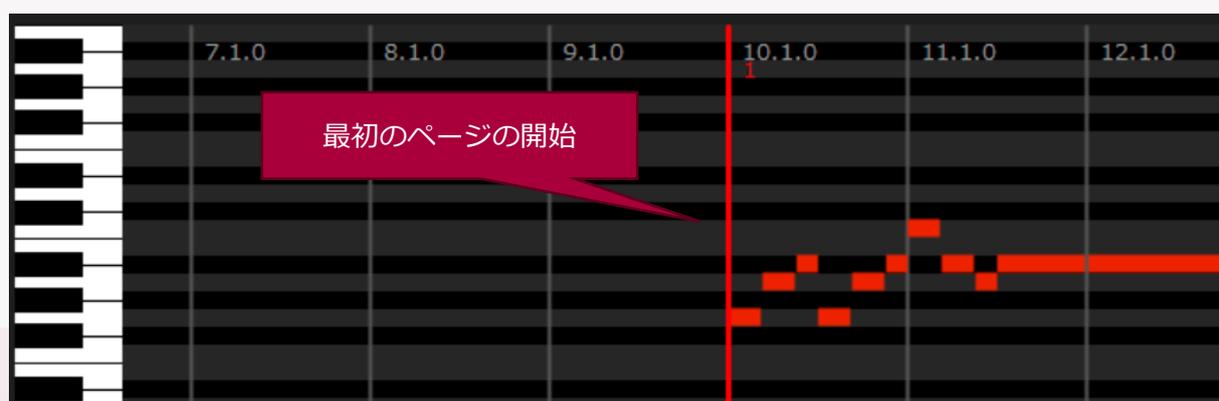
ピアノロールにおいて、音程バーのページを区切りたい箇所をクリックすると、カーソルが移動します。ダブルクリックすると赤い縦棒が挿入され、区切られた状態になります。



EXO ファイルの適切な出力のため以下の区切りも忘れずに設定してください。



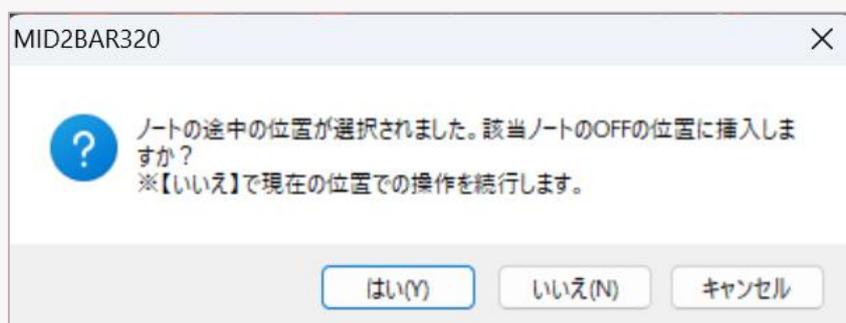
- ・ 最初のページ（歌いだし）の開始
- ・ 最後のページの終了後、音楽の終了位置





8.6 ノートの途中に区切りを挿入する場合のダイアログ

ノートの途中に区切りを挿入しようとした場合や、ノートの微妙なずれで意図しない場所に区切りが挿入されようとした場合、以下のようなダイアログが表示されます。「はい」を選択すると、ノートの ON・OFF の位置にそろえた場所に区切りが挿入されます。「いいえ」を選択することで、クリックした場所にそのまま区切りが挿入されます。



8.7 プロジェクトを保存する

設定ファイルの反映、区切りの挿入が完了した後は、ツールバーの「プロジェクトを名前を付けて保存」ボタンから、プロジェクトデータを保存してください。



8.8 音程バーを出力する

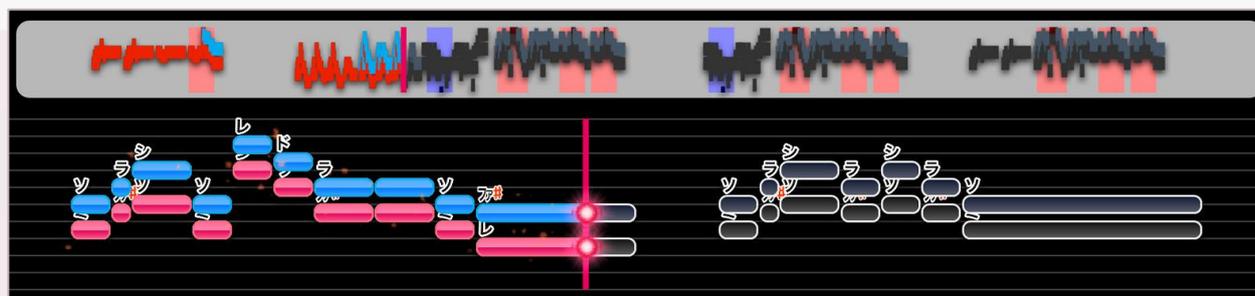


ツールバーの「音程バーの出力を実行」ボタンを押し、任意の場所に EXO ファイルを保存します。ファイル指定後少し待ち、以下のダイアログが表示されれば正常に出力が完了しています。



8.9 AviUtl で EXO ファイルを読み込む

AviUtl を起動し、タイムラインの右クリックメニュー> ファイル> オブジェクトファイルの読み込みから、出力した EXO ファイルを読み込んでください。正常に読み込みが完了すると、MID2BAR で指定した区切り位置の通りの音程バーが描画されていることを確認できます。



8.10 他のオブジェクトを配置する・動画を書き出す

お好みで字幕、背景動画などの他のオブジェクトを配置して動画を書き出してください。



当サイトでは、AviUtl に対応したカラオケ字幕作成ソフト「LRC2EXO-Python」を OSS として公開しております。ぜひこちらもご確認ください！



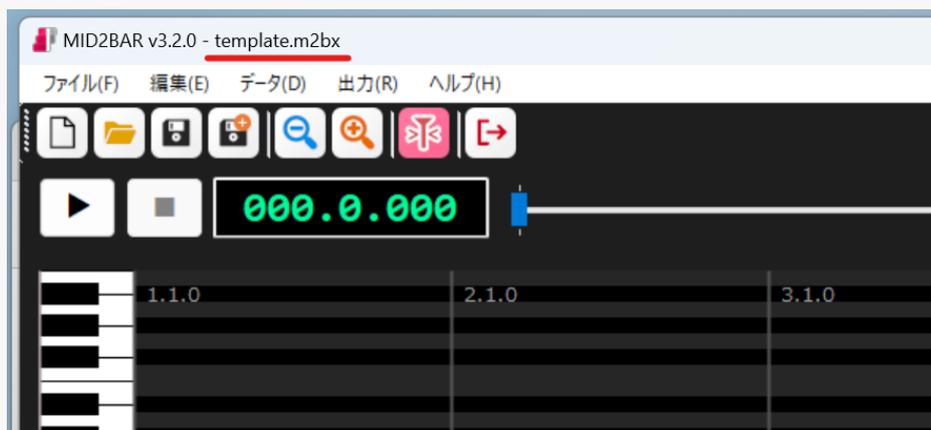
動画の書き出し例

(歌詞、メロディーは「Trio Dreams」より引用。楽曲の著作権は株式会社マーベラス、その他当該楽曲の権利関係者に帰属します)

9. テンプレートを作成する

9.1 起動時のデフォルト設定を変更する場合

MID2BAR を起動すると、デフォルトの「template.m2bx」が読み込まれた状態です。この状態で設定ファイルを変更し、プロジェクトを上書き保存するとこれが MID2BAR 起動時のデフォルトの設定になります。



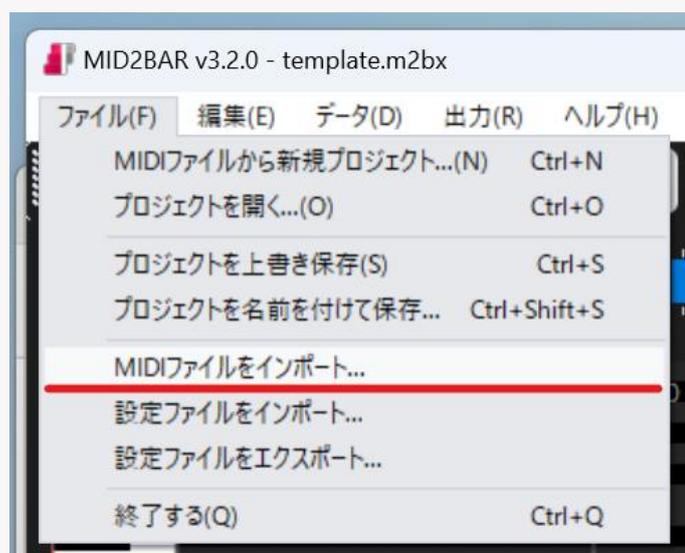
9.2 テンプレートを作成して MIDI ファイルを読み込む場合

9.2.1 テンプレートファイルの作成

MID2BAR を起動し任意のプロジェクトファイルを読み込みます。メニューの編集>「設定ファイルを編集」を押し、設定ファイルを変更しプロジェクトを「名前を付けて保存」すると、そのプロジェクトファイルはテンプレートとしてふるまうことができます。

9.2.2 テンプレートファイルの読み込みと MIDI ファイルのインポート

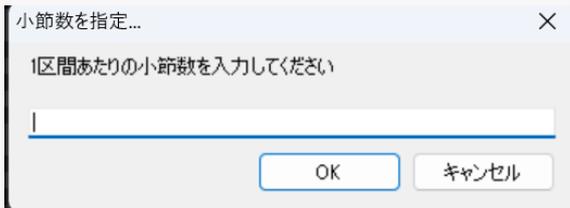
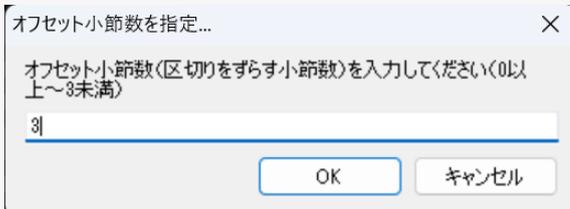
MID2BAR を起動し、作成したテンプレートのプロジェクトを読み込みます。メニューのファイル>「MIDI ファイルをインポート」をクリックして MIDI ファイルを指定すると、このテンプレートの設定を受け継いだまま音程バーを出力することができます。



10. 機能一覧

10.1 メニュー

メニュー名	項目	内容
ファイル	MIDI ファイルから新規プロジェクト	MIDI ファイルを指定して新しいプロジェクトを作成します。
	プロジェクトを開く	既存のプロジェクト (.m2bx ファイル) を開きます。
	プロジェクトを上書き保存	プロジェクトファイルを保存します。
	プロジェクトを名前を付けて保存	
	MIDI ファイルをインポート	開いているプロジェクトのノートデータを上書きする形で、指定した MIDI ファイルを適用します。
	設定ファイルをインポート	指定した設定ファイルを、開いているプロジェクトに反映します。
	設定ファイルをエクスポート	現在の設定を、設定ファイル単体として保存します。

編集	設定ファイルを編集	既定のアプリケーションで設定ファイルを開きます。
	設定ファイルを反映	編集後の設定ファイルを適用します。
	すべての区切りを削除	すでに設定されている区切りを全て削除します。
	一定の小節数で区切りを一括設定	ダイアログに従って指定した一定の小節数で、自動的に区切りを挿入します。
		 
データ	再生用音源データを選択	MIDI データと同期した音源データを指定して再生できます。
	テキストを LRC 歌詞ファイルとして出力	MIDI データに「テキスト」として埋め込んだ情報を、LRC 形式のタイムタグ付きファイルとして書き出します。
出力	音程バー出力を実行	設定した区切りに従い、音程バーの出力を開始します。
ヘルプ	ソフトウェア情報	MID2BAR の著作権情報を表示します。

10.2 ツールバー、再生パネル

[MID2BAR の UI と各部名称](#)を参照してください。

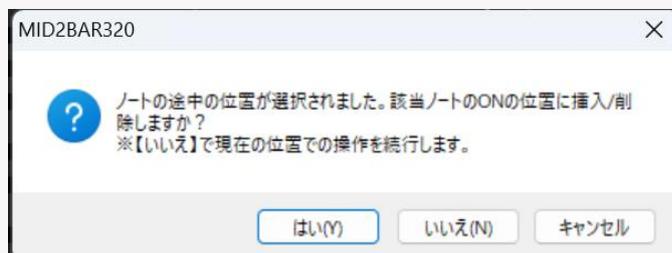
10.3 ピアノロール

操作	内容
クリック	カーソルを移動

ダブルクリック

カーソルの位置に区切りを挿入／削除

※ノートの途中に挿入しようとしたときは以下のダイアログが表示されます。

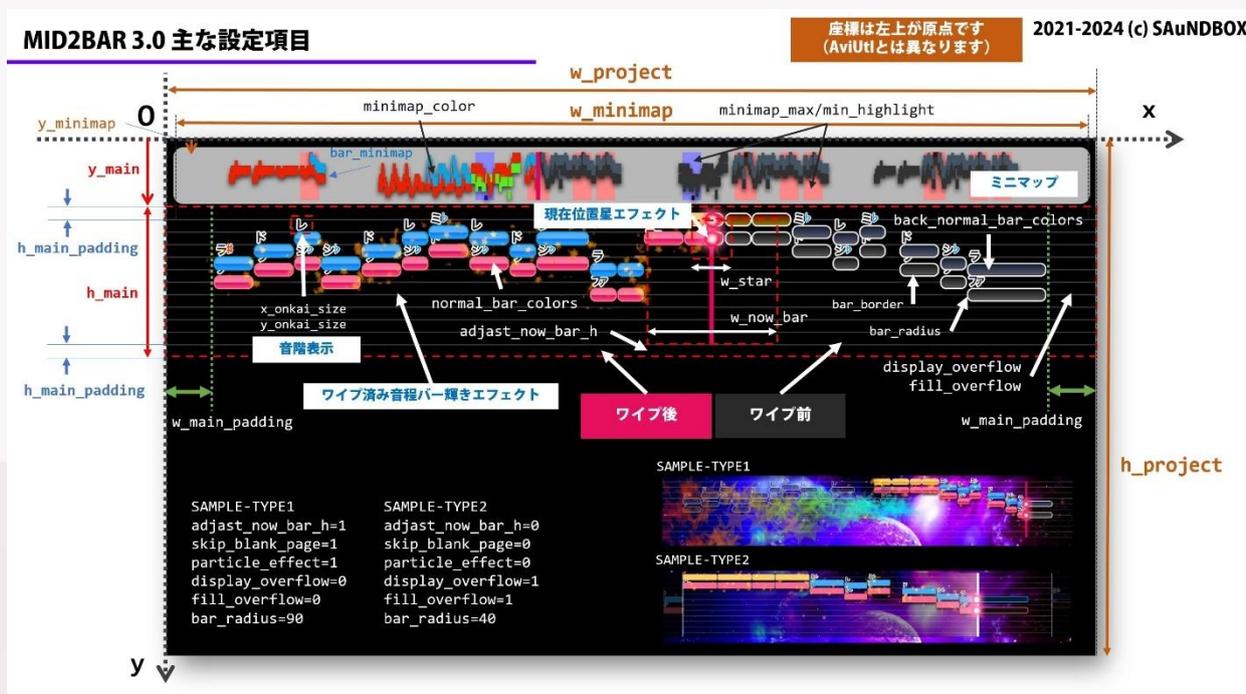


ホイール

ピアノロールの横スクロール

11. 設定項目一覧

11.1 各部の名称と主な設定項目の位置関係

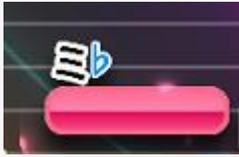
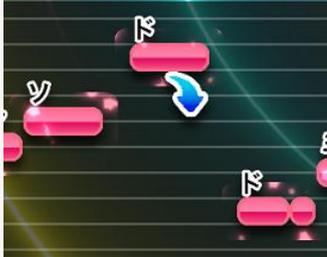


11.2 設定ファイル変数一覧

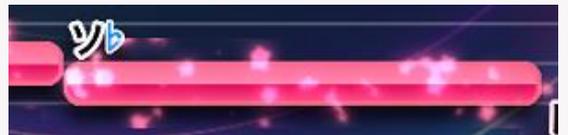
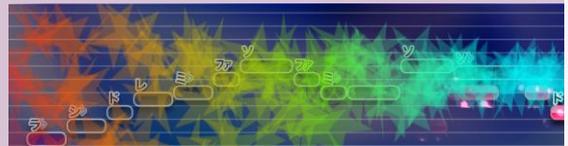
「★」がついている変数は、サンプルTYPE1、TYPE2によって異なり、音程バーのデザインや挙動に大きく影響します。

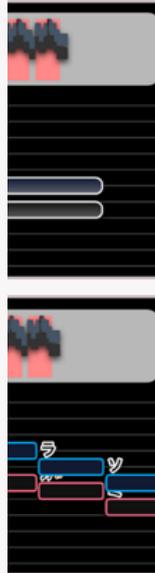
「◆」がついている変数は、アップデートに伴い設定に注意が必要な変数です。説明をご確認ください。

変数名	値の型	説明
play_source	文字列	再生用音源ファイル
display_color1~4	16進色表記	MIDI画面ノート表示色（パート1~4）
min_separate	整数	区切り最小単位（分音符）
w_scroll	整数	ホイールスクロール倍率
media_offset	小数	メディアファイル再生時間補正（秒）
media_offset_mid	小数	MIDIファイル再生時間補正（秒）
w_project	整数	AviUtlプロジェクトの動画サイズ（幅）
h_project	整数	AviUtlプロジェクトの動画サイズ（高さ）
frame_rate	整数	動画フレームレート
w_minimap	整数	ミニマップの大きさ（幅）
h_minimap	整数	ミニマップの大きさ（高さ）
y_minimap	整数	ミニマップのy座標
y_main	整数	音程バーメイン画面のy座標
h_main	整数	音程バーメイン画面の高さ
w_now_bar	整数	現在位置バーの幅
adjust_now_bar_h★	整数	現在位置バーを音程ガイド線の上下に合わせる（0:合わせない、1:合わせる）
w_star	整数	現在位置星エフェクトの大きさ 
h_main_padding	整数	音程バーメイン画面の音程バーのパディング（高さ）
w_main_padding	整数	音程バーメイン画面の音程バーのパディング（幅）

		
x_onkai_size	整数	音階表記サイズ (幅)
		
y_onkai_size	整数	音階表記サイズ (高さ)
x_onkai_offset	整数	音階表記オフセット (幅)
y_onkai_offset	整数	音階表記オフセット (高さ)
w_updown_mark	整数	音程差マークのサイズ
		
bar_minimap	整数	ミニマップのバー幅
minimap_color1~4	16 進色表記	ミニマップのノート色 (パート 1~4)
minimap_back_color1~4	16 進色表記	ミニマップのノート背景色 (パート 1~4)
minimap_color_max	16 進色表記	ミニマップのノート最高音の色
minimap_color_min	16 進色表記	ミニマップのノート最低音の色
minimap_back_color_max	16 進色表記	ミニマップのノート最高音の背景色
minimap_back_color_min	16 進色表記	ミニマップのノート最低音の背景色
minimap_adjast	小数	ミニマップ調整 (ノートに対する割合)
minimap_max_highlight	16 進色表記	ミニマップのノート最高音位置のハイライト
minimap_min_highlight	16 進色表記	ミニマップのノート最低音位置のハイライト
minimap_highlight_adjast	整数	ミニマップのハイライト位置の調整
skip_blank_page★	整数	空白の領域を表示スキップ
display_scale	整数	音階表示
display_minimap	整数	ミニマップ表示 (0=なし, 1=あり)
display_star	整数	現在位置星エフェクト表示 (0=なし, 1=あり)

star_rotate_speed	整数	現在位置星エフェクトの回転速度(回転/秒)
particle_effect★	整数	パーティクルエフェクト(0=なし, 1=あり)
particle_effect_s	小数	パーティクルエフェクト秒数
particle_effect_color◆	16進色表記	パーティクル色: この設定は利用されません。パーティクルのグラデーションは、resource/gradation.pngを編集してください。
display_sparkle★	整数	ワイプ済み音程バーの輝きエフェクト(0=なし, 1=あり)
display_updown_mark	整数	音程ジャンプ表記(0=なし, 1=あり): 音程の差が激しい(その曲の音域の半分以上差がある)ときにマークを表示します。
display_overflow★	整数	表示区間からはみ出した音程バーを描画するか(0=しない, 1=する)





fill_overflow★	整数	表示区間からはみ出した音程バーを描画する場合、ワイプ後の色を塗りつぶすか (0=しない, 1=する)
fade_s	小数	区間ごとのフェードイン (秒、0 で無効)
wipe_s	小数	区間ごとのワイプ表示 (秒、0 で無効)
wipe_bokashi	整数	区間ごとのワイプ表示のぼかし量 (ピクセル、0 で無効)
min_ontei_range	整数	最小表示音程差
back_border	整数	背景線 (音程ガイド線) の太さ
key	文字列	調の設定 auto: MIDI ファイルの調を適用 #: #表示で固定 b: ♭表記で固定
bar_border	整数	音程バーの縁取り線太さ
display_time_before	小数	音程バーのワイプ前表示時間 (秒)
display_time_after	小数	音程バーのワイプ後表示時間 (秒)
normal_bar_colors1~4	カンマ区切りの 16 進色表記	ワイプ後の音程バーのグラデーション (通常) バーの上の色から順にカンマ区切りで指定

normal_bar_positions1~4	カンマ区切りの小数 (0~1)	位置(positions)は0[上]~1[下]で指定し、normal_bar_colors_1~4で指定した色の数と揃える
max_bar_colors1~4	"	ワイプ後の音程バーのグラデーション(最高音)
max_bar_positions1~4		
min_bar_colors1~4	"	ワイプ後の音程バーのグラデーション(最低音)
min_bar_positions1~4		
back_normal_bar_colors1~4	"	ワイプ前の音程バーのグラデーション(通常)
back_normal_bar_positions1~4		
back_max_bar_colors1~4	"	ワイプ前の音程バーのグラデーション(最高音)
back_max_bar_positions1~4		
back_min_bar_colors1~4	"	ワイプ前の音程バーのグラデーション(最低音)
back_min_bar_positions1~4		
bar_radius★	整数	音程バー丸み(0~100、0で丸みなし)
normal_bar_border_color1~4	16進色表記	ワイプ後の音程バー縁取り色(通常)
max_bar_border_color1	16進色表記	ワイプ後の音程バー縁取り色(最高音)
min_bar_border_color1	16進色表記	ワイプ後の音程バー縁取り色(最低音)
back_normal_bar_border_color1	16進色表記	ワイプ前の音程バーの縁取り色(通常)
back_max_bar_border_color1	16進色表記	ワイプ前の音程バーの縁取り色(最高音)
back_min_bar_border_color1	16進色表記	ワイプ前の音程バーの縁取り色(最低音)
fill_delay_s	小数	歌声解析ラグ再現機能
※ver3.2で導入		塗りつぶしラグ時間(秒)
fill_delay_blur_pix	整数	歌声解析ラグ再現機能
※ver3.2で導入		塗りつぶし境界ぼかし量(ピクセル)

12. カスタムオブジェクト機能 (v3.5 以降)

v3.5 から、特定のオブジェクトを任意で追加可能な「カスタムオブジェクト機能」を搭載しています。

12.1 基本フォーマット

MID2BAR を起動し、区切り位置などの各種操作を行った後、「設定ファイルを編集」を押すか、「data/settings.ini」をエディタで開き、末尾に以下のフォーマットで記載することで、カスタムオブジェクトとして認識されます。

[Custom_数字4桁連番]

type=オブジェクトタイプ

img_path=画像パス (オブジェクトタイプによって記載可否が異なります)

exo_template=EXO テンプレートのパス

以下、指定した EXO テンプレートの変数=値のセットを記載

12.2 カスタムオブジェクト記載後の反映

設定ファイルに、以下の対応オブジェクトに準拠したフォーマットで記載後、MID2BAR アプリの「編集」>「設定ファイルを反映」を押して設定を反映してください。

12.3 対応オブジェクト一覧

12.3.1 静的画像 (画像を配置するのみ)

パラメータ名	値
type	img_static
img_path	画像ファイル名 (resource フォルダ内の画像を指定してください)
exo_template	EXO テンプレートファイル名 (resource/exo フォルダ内の txt ファイルを指定してください)

【記載例】 exo_template=~~以下に、EXO テンプレート内に定義した変数にセットする値を記載します。

[Custom_0001]

; 音数表示背景画像

type=img_static

img_path=custom_display_back.png

exo_template=custom_img.txt

x=0.0

y=-200.0

zoom=100.00

layer=21

12.3.2 静的テキスト（AviUtl 上でテキストとして固定文字列を描画）

以下のように、動画全体で変化しないテキストの表示に使用します。



パラメータ名	値
type	text_static
exo_template	EXO テンプレートファイル名 (resource/exo フォルダ内の txt ファイルを指定してください)
text	描画するテキスト内容 以下を記載することで自動的に音数に置換されます。 [n_normal_notes]：通常音数 [n_max_notes]：最高音数 [n_min_notes]：最低音数

【記載例】

[Custom_0003]

; 音数表示合計固定テキスト（通常）

type=text_static

exo_template=custom_text.txt

text=/[n_normal_notes]

font=源ノ角ゴシック Code JP M

x=-753.0

y=-209.0

type_=0

size=18

align=0

color=ff9ff5

color2=000000

zoom=100.00

layer=30

12.3.3 ページマップ (v2 以前の表示)

以下の赤枠で示した部分を描画できます。各ページに含まれる音階に応じて色を分けて表示します。



最高音を含む = 最高音用の表示

最低音を含む = 最低音用の表示

最高音・最低音両方を含む = 最高音用の表示

最高音・最低音どちらも含まない = 通常用の表示

パラメータ名	値
type	page_map
display_mode	accumulate/current
	accumulate : 累積表示 = 現在位置以前のページも点灯します
	current : 現在のみ表示 = 現在位置のページのみ点灯します
base_img_path	EXO テンプレートファイル名 (resource/exo フォルダ内の txt ファイルを指定してください)
normal_front_img_path	画像ファイル名 (resource フォルダ内の画像を指定してください)
max_front_img_path	
min_front_img_path	
normal_back_img_path	normal/min/max は通常/最低音/最高音に対応
max_back_img_path	
min_back_img_path	front:点灯時、back:消灯時
pagemap_bbox	ページマップを描画する四角形のバウンディングボックス (左上座標 X、左上座標 Y、右下座標 X、右下座標 Y) 例 : 1070,37,1880,63

exo_template

EXO テンプレートファイル名
(resource/exo フォルダ内の txt ファイル
を指定してください)

【記載例】

[Custom_0015]

; ページマップ表示

type=page_map

display_mode=accumulate

base_img_path=custom_display_page_blank.png

normal_front_img_path=pagemap_normal_front.png

max_front_img_path=pagemap_max_front.png

min_front_img_path=pagemap_min_front.png

normal_back_img_path=pagemap_normal_back.png

max_back_img_path=pagemap_max_back.png

min_back_img_path=pagemap_min_back.png

pagemap_bbox=1070,37,1880,63

exo_template=custom_img.txt

x=0.0

y=-200.0

zoom=100.00

layer=26

12.3.4 音数テキスト（ノートを通過するたびに動的に変化）

以下のように、ノートを通過するたびに動的にカウントアップする数字の表示に使用します。



パラメータ名	値
type	text_note
display_mode	normal/min/max

	(通常音/最低音/最高音に対応)
exo_template	EXO テンプレートファイル名 (resource/exo フォルダ内の txt ファイルを指定してください)
text	描画するテキスト内容
	以下を記載することで自動的にその累積音数に置換されます。 [i_note]

【記載例】

[Custom_0008]

; 音数テキスト (最高)

type=text_note

display_mode=max

exo_template=custom_text.txt

text=[i_note]

font=源ノ角ゴシック Code JP M

x=-501.0

y=-201.0

type_=0

size=25

align=5

color=fff89f

color2=000000

zoom=100.00

layer=35

12.3.5 ページ数テキスト (ページが変わるたびに動的に変化)

音数テキストと同じように、ページが変わるたびに動的に変化する累積ページ数の表示に使用します。



パラメータ名	値
type	text_page
exo_template	EXO テンプレートファイル名 (resource/exo フォルダ内の txt ファイルを指定してください)
text	描画するテキスト内容 以下を記載することで自動的にその累積ページ数に置換されます。 [i_page]

【記載例】

[Custom_0010]

; ページ数テキスト

type=text_page

exo_template=custom_text.txt

text=[i_page]

font=源ノ角ゴシック Code JP M

x=45.0

y=-201.0

type_=0

size=25

align=5

color=caff9f

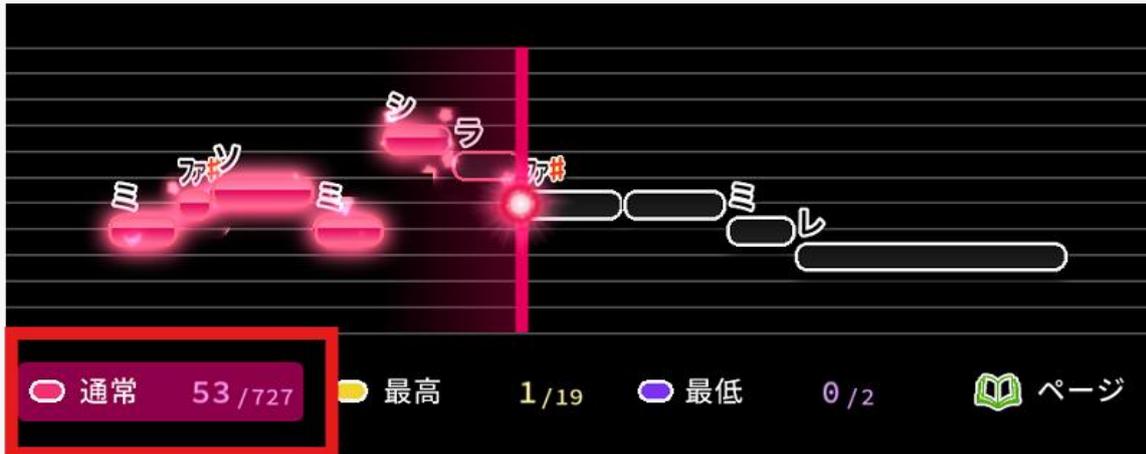
color2=000000

zoom=100.00

layer=37

12.3.6 音数テキスト変化時強調エフェクト

音数テキストが変化したときに、画像を使用して光らせるエフェクトを作ることができます。



パラメータ名	値
type	img_glow_note
display_mode	normal/min/max (通常音/最低音/最高音に対応)
img_path	画像ファイル名 (resource フォルダ内の画像を指定してください)
exo_template	EXO テンプレートファイル名 (resource/exo フォルダ内の txt ファイルを指定してください)

【記載例】

[Custom_0013]

; 音数強調エフェクト (最低)

type=img_glow_note

display_mode=min

img_path=custom_display_glow_min.png

exo_template=custom_img_glow.txt

x=0.0

y=-200.0

s_glow=0.5

alpha_start=30.0

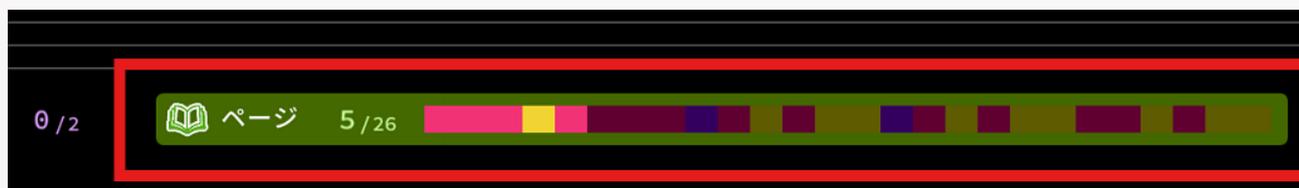
alpha_end=100.0

zoom=100.00

layer=24

12.3.7 ページ数テキスト変化時強調エフェクト

「音数テキスト変化時強調エフェクト」と同様に、ページ数テキストが変化したときに、画像を使用して光らせるエフェクトを作ることができます。



パラメータ名	値
type	img_glow_page
img_path	画像ファイル名 (resource フォルダ内の画像を指定してください)
exo_template	EXO テンプレートファイル名 (resource/exo フォルダ内の txt ファイルを指定してください)

【記載例】

[Custom_0014]

; ページ数強調エフェクト

type=img_glow_page

img_path=custom_display_glow_page.png

exo_template=custom_img_glow.txt

x=0.0

y=-200.0

s_glow=0.5

alpha_start=30.0

alpha_end=100.0

zoom=100.00

layer=25

13. トラブルシューティング

13.1 アプリケーションが起動しない

[事前準備](#)の手順をご確認いただき、それでも起動しない場合は以下をお試してください。

- アプリケーションパッケージ (ZIP ファイル) を再度解凍する
- アプリケーションを配置するフォルダを変える
- 別の Windows 端末でアプリケーションを実行する

13.2 MID2BAR の画面が崩れている

ディスプレイの設定が影響して正しく描画できていない状態です。[事前準備](#)の手順をご確認ください。

13.3 音程バーが出力できない

まず、サンプルプロジェクトファイルで音程バーを出力できるかご確認ください。もし、ご自身で用意した MIDI データでの出力のみ失敗する場合は以下が考えられます。

- 設定ファイルの不正：設定ファイルを確認し、変数名が違わないか、値の形式が異なっていないかを確認してください。
- 区切り位置の不足：少なくとも 2 個の区切りがないと音程バーのページを定義できません。ピアノロール画面をダブルクリックして区切りを挿入してください。

13.4 出力した EXO ファイルを AviUtl で読み込めない

拡張編集を導入していないと EXO ファイルを読み込めません。AviUtl の公式ページより拡張編集のプラグインを導入してください。

13.5 音程バーの挙動がおかしい

設定値や、区切りの指定の仕方によって、音程バーの挙動は大きく変化します。サンプルプロジェクトの区切りの仕方や設定を参考にして、再度 EXO ファイルを書き出してください。それでも挙動がおかしいと思われる場合はバグの可能性があるので、お問い合わせください。

14. エラーメッセージ

エラー番号	内容
1	アプリケーションの起動に失敗
2	アプリケーションウィンドウの初期化に失敗
3	起動時の初期データの読み込みに失敗
4	設定ファイル読み込み中にエラーが発生
5	指定したデータの読み込みに失敗
6	ウィンドウの描画更新に失敗
7	ウィンドウの描画更新に失敗
8	再生位置計算処理中にエラーが発生
9	ピアノロールクリック処理中にエラーが発生
10	ピアノロールホイール処理中にエラーが発生
11	区切り挿入処理中にエラーが発生
12	MIDI データの読み込みに失敗
13	プロジェクトの読み込みに失敗
14	プロジェクトの保存に失敗
15	MIDI データの読み込みに失敗
16	再生ファイルの変更中にエラーが発生
17	再生中にエラーが発生
18	音声の読み込みに失敗
19	メディアの処理中にエラーが発生
20	時間の更新中にエラーが発生
21	メディアの処理中にエラーが発生
22	ウィンドウの大きさ変更処理に失敗
23	設定ファイルのインポートに失敗
24	設定ファイルのエクスポートに失敗
25	MIDI ファイルのインポートに失敗
26	設定ファイルの読み込み（開く）に失敗
27	設定ファイルの読み込み（反映）に失敗
28	区切りの全削除に失敗
29	一定の区切り一括設定に失敗
30	EXO ファイル出力に失敗
31	MIDI のテキストデータを LRC 歌詞ファイルとして出力する処理に失敗
32	現在位置追従設定の更新に失敗

15. さいごに

このマニュアルの手順に沿った操作をしたにもかかわらず、意図しない挙動やエラーが起きた場合はバグの可能性があります。エラーコードが分かる際はその番号を控え、当サイトのお問い合わせアドレス (contact@saund-box.com) までご連絡をお願いいたします。

MID2BAR をご利用いただいている皆さまに心より感謝申し上げます。