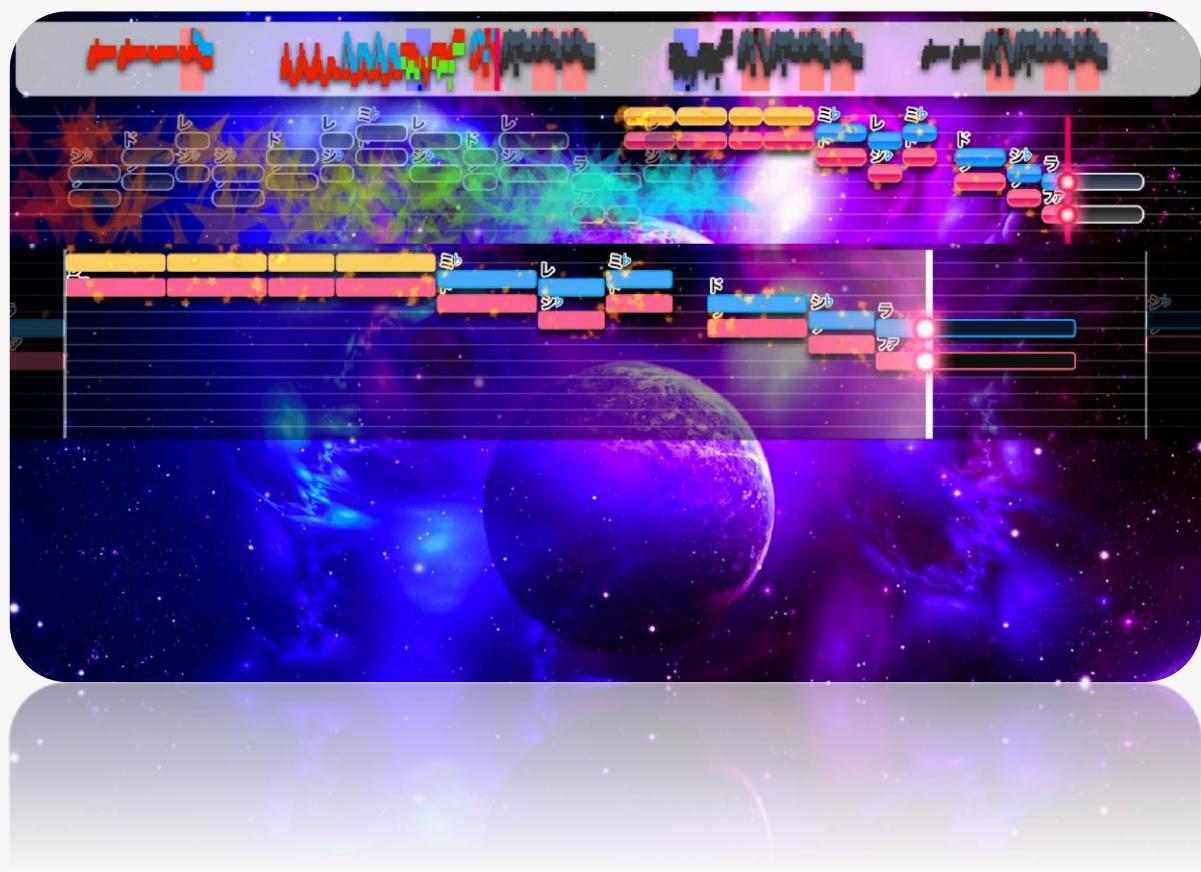


MID2BAR 操作マニュアル

マニュアルバージョン：1.0.0

対応 MID2BAR バージョン：3.1.0～



©SAuNDBOX

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

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 AviUtil 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 AviUtil 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 AviUtil 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.	トラブルシューティング	29
12.1	アプリケーションが起動しない	29
12.2	MID2BAR の画面が崩れている	30
12.3	音程バーが出力できない	30
12.4	出力した EXO ファイルを AviUtl で読み込めない.....	30
12.5	音程バーの挙動がおかしい.....	30
13.	エラーメッセージ.....	30
14.	さいごに	31

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。

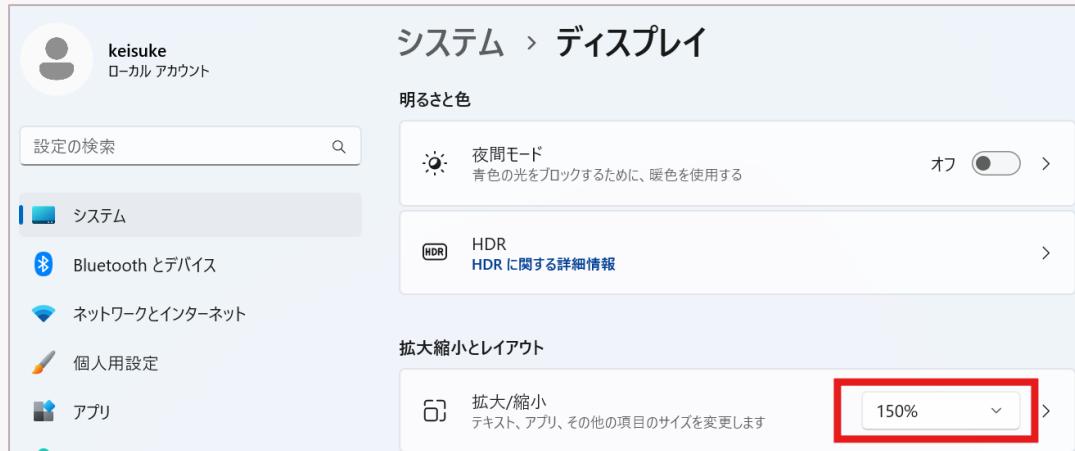
5.1 言語設定（共通）

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。

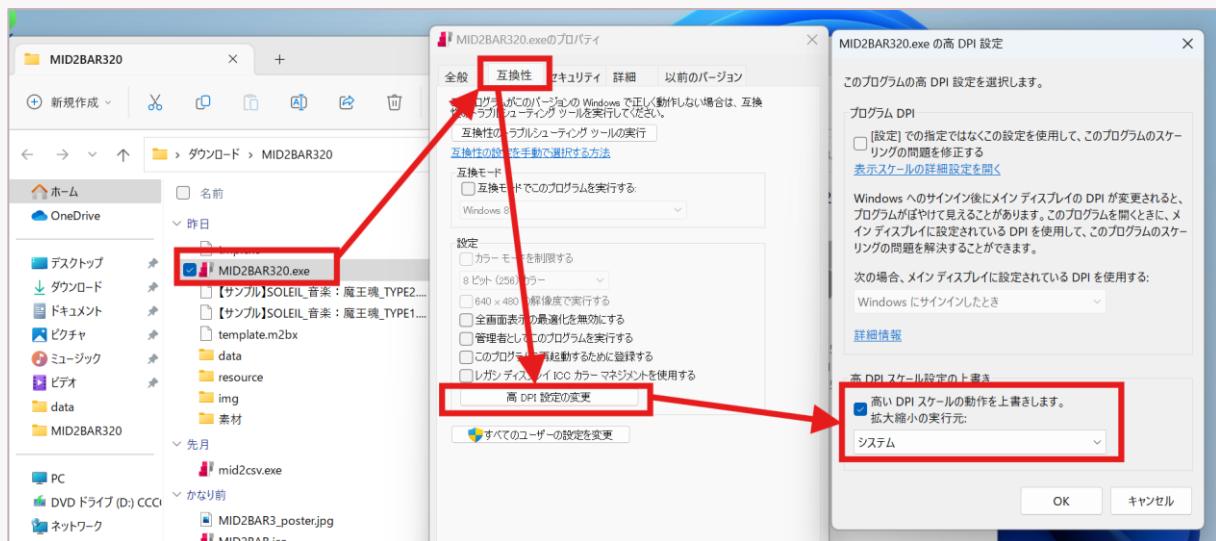


5.2 x64 版 Windows をご利用の場合の設定

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

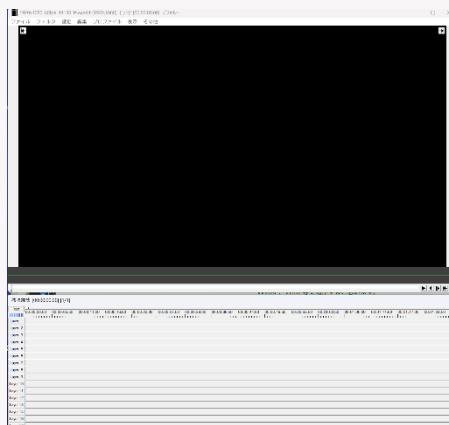
ARM64 版では、高 DPI ディスプレイの動作が上書きできず、x64 版の対処を適用できないことが判明いたしました。申し訳ございませんが、MID2BAR の使用中は Windows の設定から、ディスプレイの拡大/縮小を 100%に設定してご利用ください。



5.4 AviUtil の導入

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

AviUtil のお部屋 <https://spring-fragrance.mints.ne.jp/aviutil/>



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)
	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。



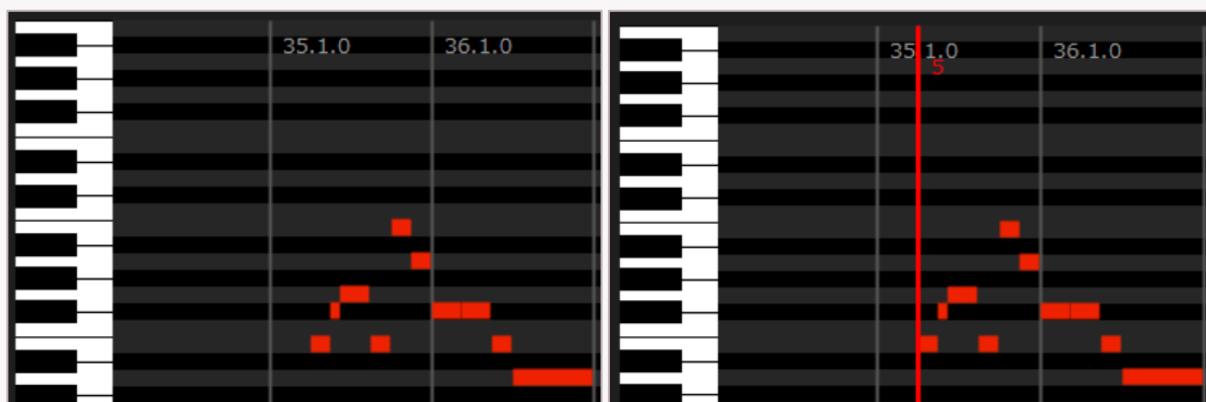
7.2 音源を再生する

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

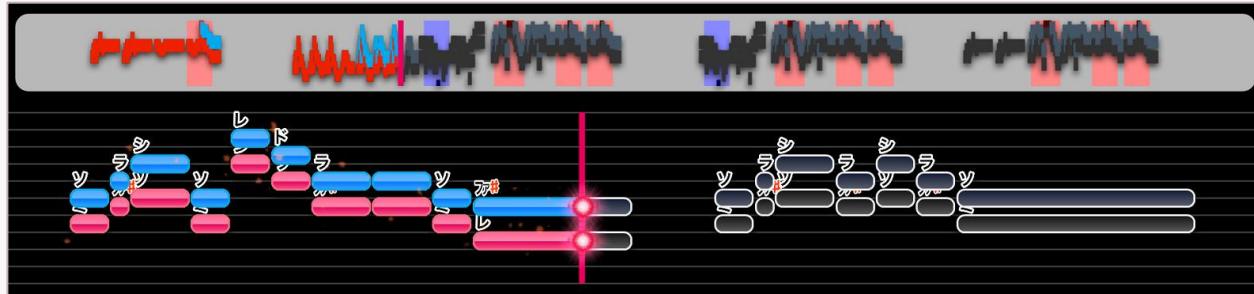


ツールバーの「音程バーの出力を実行」ボタンを押し、任意の場所に EXO ファイルを保存します。ファイル指定後少し待ち、以下のダイアログが表示されれば正常に出力が完了しています。



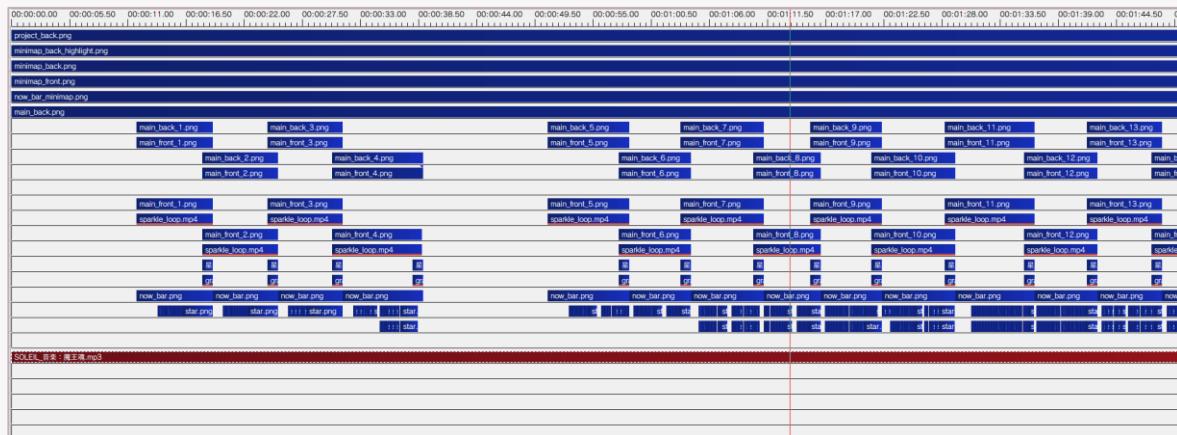
7.5 AviUtil で EXO ファイルを読み込む

AviUtil 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。

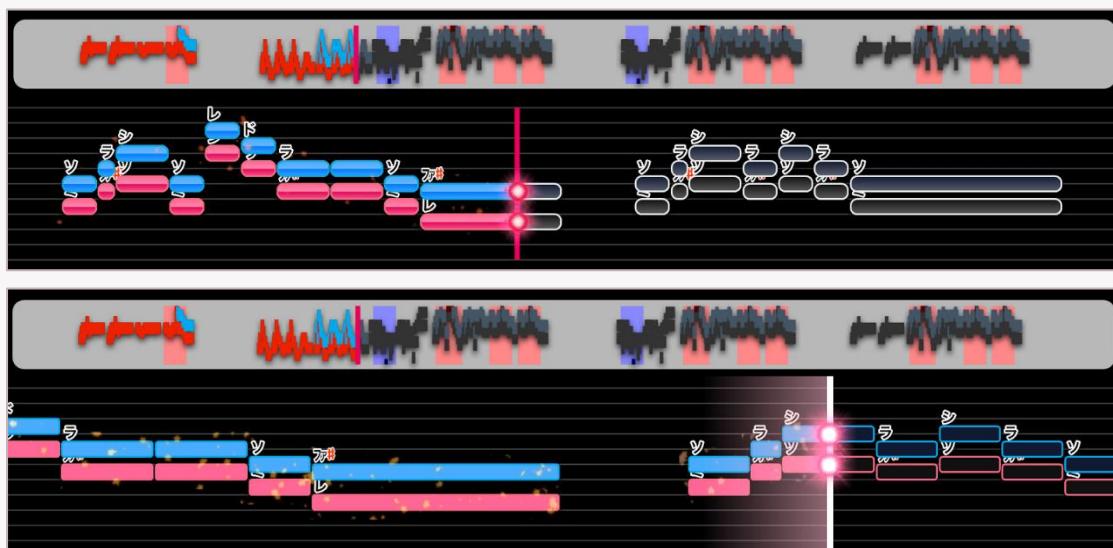


以上で、サンプルファイルの動作確認は終了です。

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

お好きな 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_midifix2 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。



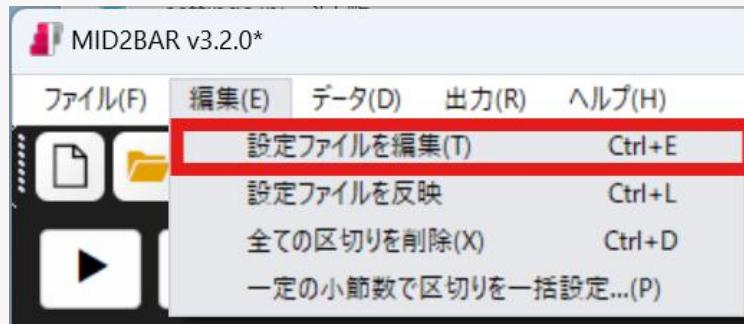
読み込みに失敗する場合、Domino で「SMF の書き出し> フォーマット 0」で書き出した MIDI ファイルをお試しください。それでも読み込みに失敗する場合、お手数ですがお問い合わせください。

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。



```
settings.ini - X文書
[General]
:【プロジェクトの設定】
:再生用音源ファイル
play_source=C:\Users\keisuke\Downloads\MID2BAR320\SOLEIL_音楽 - 魔王魂.mp3

:【MID2BAR編集画面の設定】
:MIDI画面ノート表示色
display_color1="#ee2200"
display_color2="#00aeee"
display_color3="#558822"
display_color4="#ff22ff"

:区切り最小単位(分音符)
min_separate=32

:ホイールスクロール倍率
w_scroll=2

:メディアファイル再生時間補正(秒)(デフォルト: 0.05)
media_offset=0.05

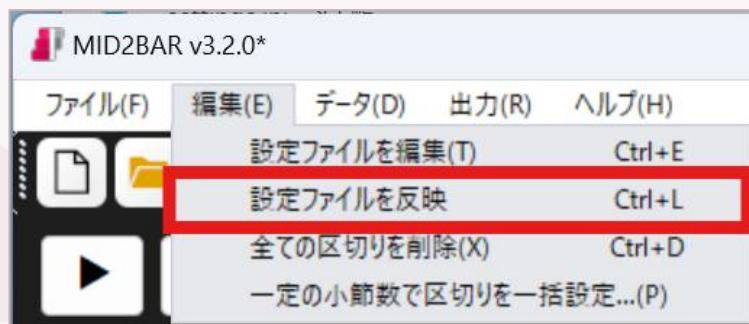
:MIDIファイル再生時間補正(秒)(デフォルト: ~0.15)
media_offset_midi=-0.15

:【出力サイズ・配置位置の設定】
:AvUIプロジェクトの動画サイズ
w_project=1920
h_project=1080

:動画フレームレート
frame_rate=60
```

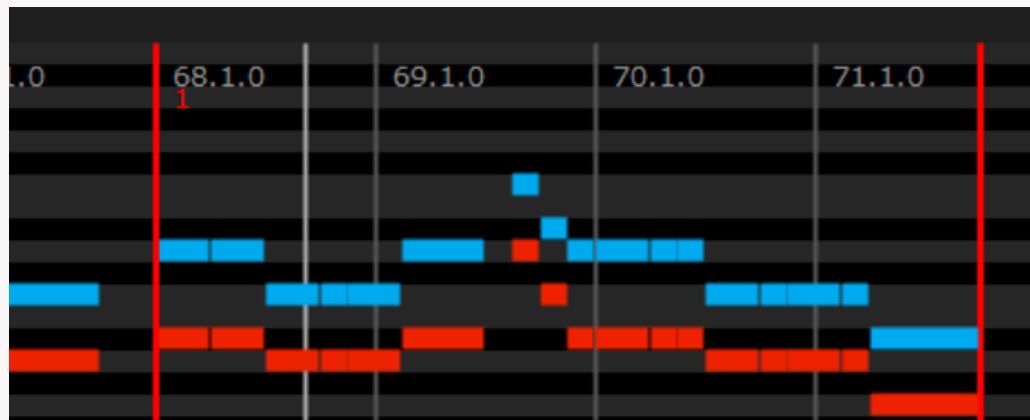
8.4 オプション：設定を反映する

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

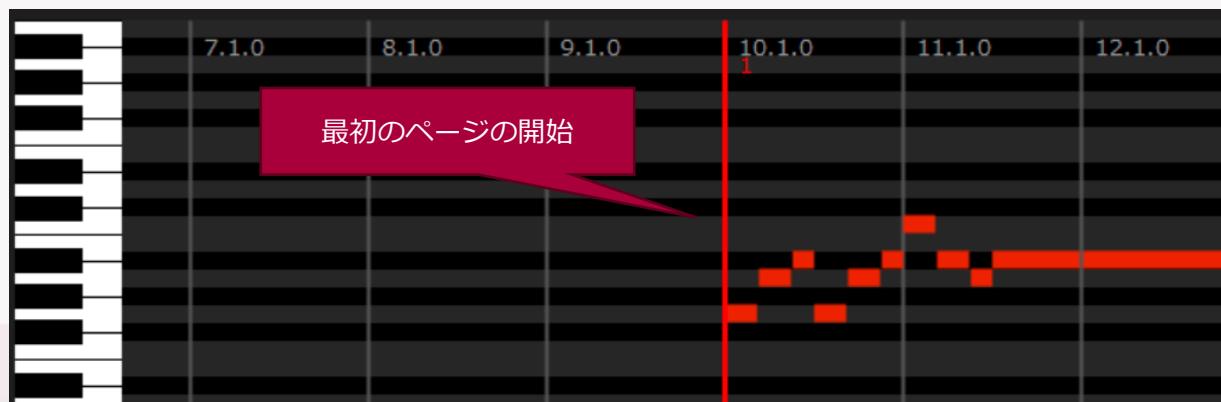
ピアノロールにおいて、音程バーのページを区切りたい箇所をクリックすると、カーソルが移動します。ダブルクリックすると赤い縦棒が挿入され、区切られた状態になります。



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。



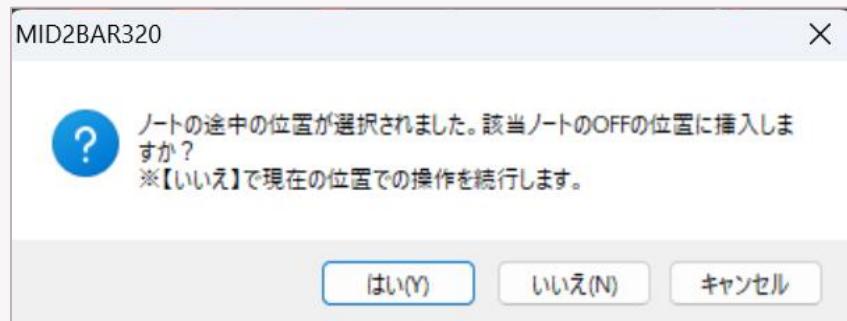
- ・最初のページ（歌いだし）の開始
- ・最後のページの終了後、音楽の終了位置





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！



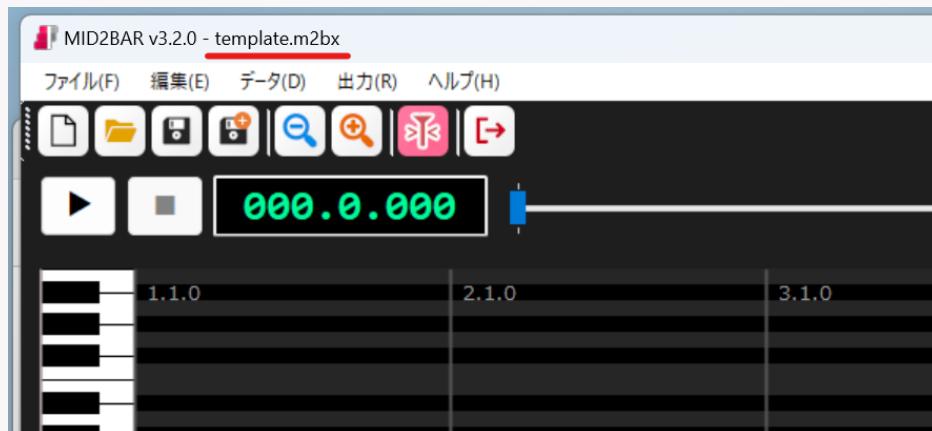
動画の書き出し例

(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

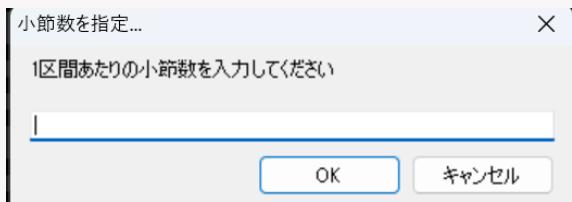
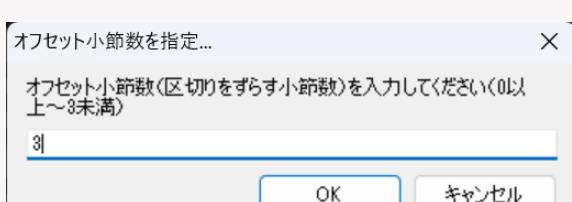
MID2BAR を起動し、作成したテンプレートのプロジェクトを読み込みます。メニューのファイル>「MIDI ファイルをインポート」をクリックして MIDI ファイルを指定すると、このテンプレートの設定を受け継いだまま音程バーを出力することができます。



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。

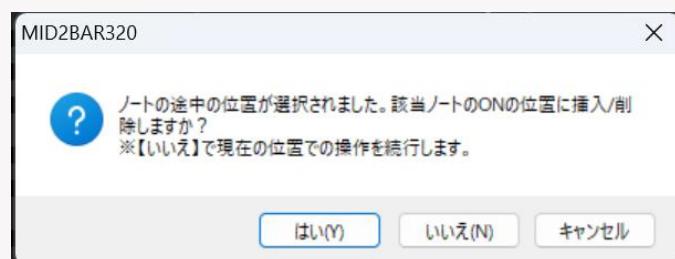
10.3 ピアノロール

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。

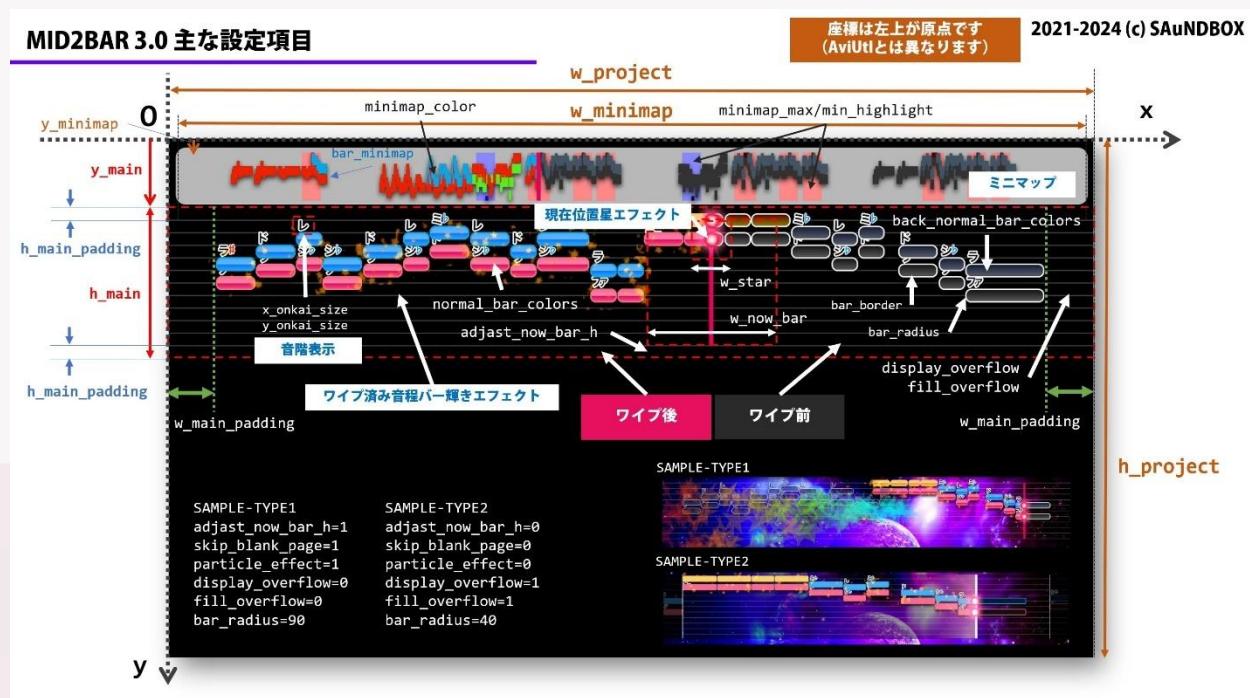


ホイール

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

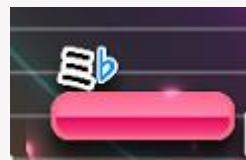
「★」がついている変数は、サンプル TYPE1、TYPE2 によって異なり、音程バーのデザインや挙動に大きく影響します。

「◆」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	AviUtilプロジェクトの動画サイズ（幅）
h_project	整数	AviUtil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_adjust 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_adjust 整数 ミニマップのハイライト位置の調整

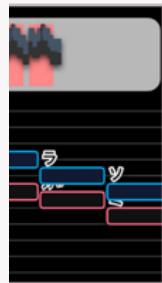
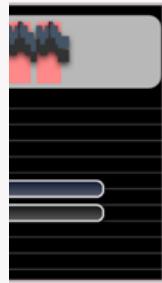
skip_blank_page★ 整数 空白の領域を表示スキップ

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)

<code>star_rotate_speed</code>	整数	現在位置星エフェクトの回転速度(回転/秒)
<code>particle_effect★</code>	整数	パーティクルエフェクト(0=なし, 1=あり)
<code>particle_effect_s</code>	小数	パーティクルエフェクト秒数
<code>particle_effect_color◆</code>	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。
		
<code>display_sparkle★</code>	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)
		
<code>display_updown_mark</code>	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。
		
<code>display_overflow★</code>	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: 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)
min_bar_colors1~4	"	ワイプ後の音程バーのグラデーション (最低音)
back_normal_bar_colors1~4	"	ワイプ前の音程バーのグラデーション
back_normal_bar_positions1~ 4		(通常)
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_min_bar_colors1~4	"	ワイプ前の音程バーのグラデーション (最低音)
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_col o r1	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. トラブルシューティング

12.1 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

12.2 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。

12.3 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。

12.4 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。

12.5 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りますので、お問い合わせください。

13. 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

14. 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んに心より感謝申し上げます。