

マトロックスイメージングライブラリ

Matrox Imaging Library



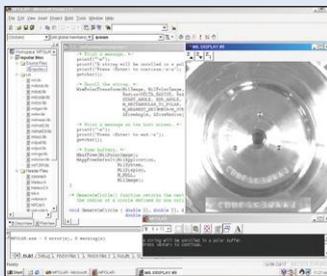
幅広い分野で実証された 高機能画像処理ライブラリ

画像の入力、表示のほか、多彩な画像処理関数を保有した汎用的かつハイレベルな画像処理ライブラリです。

Visual C++、Visual C#、Visual Basic、Pythonで利用可能なDLL形式で提供します。ランタイムライセンスは使用したモジュールごとにご購入頂けるため、必要最低限のコストで運用が可能です。



多彩な画像処理機能をDLL形式で提供



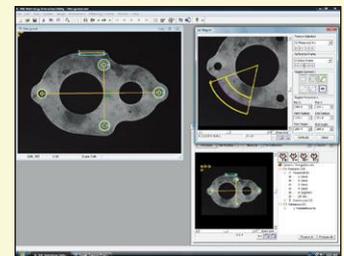
MIL (DLL)

VisualStudioからMILのDLLをコールします。関数は直感的にわかり易く設定されているうえに、各コマンドに対するHelpも充実しているため、簡単にコーディングを行うことが可能です。

マウス1つで簡単画像検証

Interactive Utility

MILに準備されている各種関数の検証や定義ファイルの作成が可能です。Interactive Utilityで作成された定義ファイルをMILからコールすることで、プログラミングで細かな設定をする手間が省け開発工数を大幅に削減可能です。

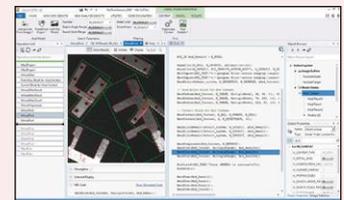


開発工数を大幅削減

MIL CoPilot

MatroxImagingLibraryを使用した「画像検証」と「プロトタイピング」が行える新しい開発支援ツールです。パラメータを変更しながらの確認、さらに処理の連続実行時でも結果を容易に確認できます。

Visual C++、Visual C#、Visual Basic、Pythonのソースコード書き出しが可能です。



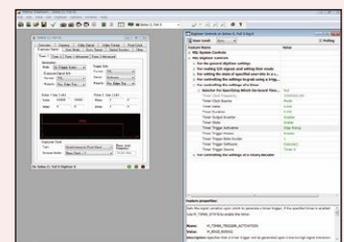
Matrox Profiler

Profilerは強力なデバッグツールです。各スレッドのMIL関数をタイムライン表示、特定のMIL機能の検索（ユーザートレース、エラーなど）、関数パラメータ表示が可能です。本機能を活用することで、開発工数を大幅削減することができます。

あらゆる映像ソースに対応するためのI/Fツール

Matrox Intellicam

Matrox IntellicamはMatroxのフレームグラバに接続するさまざまな映像ソース（カメラ等）に対応する定義ファイルの作成と取り込み・表示を確認するためのWindowsアプリケーションです。映像ソースの解像度や周波数などを直感的にわかり易く設定することが可能です。各種トリガーモードなどの設定もこのアプリケーションで行うことが可能です。





Matrox Imaging Library

機能例



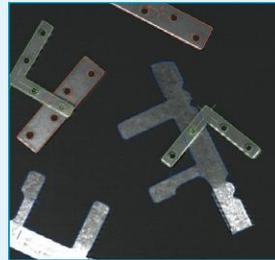
●Color Analysis

カラー画像に対して、ディスタンス（色空間の距離測定）、プロジェクション（色の特徴分離）、カラーマッチング（RGB、HSL、CIE Labの色空間によるオブジェクト識別）を行います。



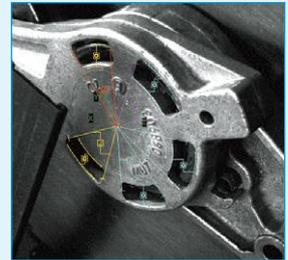
●Edge Finder

画像のエッジを抽出し、欠陥や形状などを分析します。この結果をGeometric Model Finderのモデルとして登録することができます。



●Geometric Model Finder

輪郭など幾何学的な情報を利用したパターンマッチングです。サイズ変動・回転の影響を受けることなく、安定して高速・高精度な位置決めが行えます。



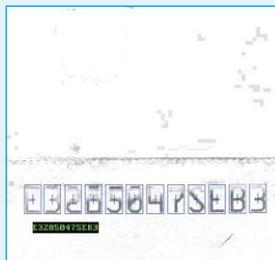
●Metrology

画像の幾何学的な情報を元に形状を計測するツールです。2点間の距離や線分の平行度など、複雑な形状の計測を行います。さらに、それぞれの結果に許容範囲を設定し、OK/警告/NGの判定を行います。



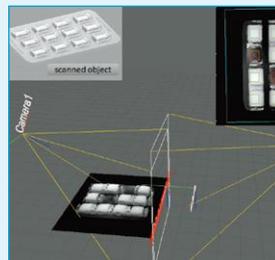
●String Reader

文字のエッジを幾何学的な情報として扱いサーチをおこなう文字認識です。リサイズや文字列のズレ・輝度変化の影響を受けにくく、自由度の高い文字読み取りができます。



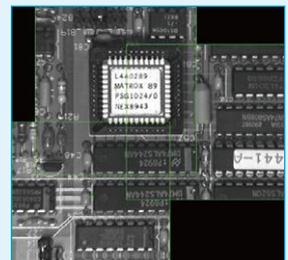
●OCR

テンプレートマッチングをベースとした文字認識です。文字の数・間隔が一定の文字列に対し、高速にサーチが行えます。



●Calibration

レンズ歪みやカメラの向きによる歪みの補正、画像座標系と実座標系の変換を行うツールです。ターゲットの厚みやカメラ位置の変化を加味した3次元キャリブレーションにも対応できます。



●Registration

分割して撮影した画像を自動的に結合します。多重焦点画像（PP2）、円筒形ワークの画像合成（PP2）、フォトメトリックステレオ（PP3）などの処理が行えます。

コンパイラ対応表

IDE OS	Windows7 Service Pack 1	Windows10 (versions 1607 to 1909)	Linux 64bit *1
Visual Studio 2012 *2	○	○	-
Visual Studio 2013 *2	○	○	-
Visual Studio 2015 *2	○	○	-
Visual Studio 2017 *2	○	○	-
Visual Studio 2019 *2	○	○	-
CPython 2.7 / 3.5 / 3.7 *3	○	○	-
GNU Compiler Collection *4	-	-	○
Python *4	-	-	○

*1: Ubuntu 18.04 LTS, Red Hat Enterprise Linux 8(1), CentOS 8 (build 1905), SUSE Linux Enterprise 15 SP1

*2: Visual Studioは、unmanaged C++ / C# / Basicに対応

*3: CPython 3.7は、MIL X Service Pack 4が必要

*4: 各Linuxにプリインストールされているもの

仕様

MIL/MIL LITE 共通機能一覧*1		MIL 機能一覧*3	
基本画像処理	画素間演算	2値化、論理演算、フィルタなど	計測と測長 エッジの計測、測長など
基本画像処理			粒子解析 粒子のカウント、ラベリング、特徴量の抽出
基本画像処理			キャリブレーション レンズ歪補正、アスペクト比、単位の変更など
画像入力		各種フレームグラフィからの画像取り込み	パターンマッチング グレースケール正規化相関
画像表示		画像の表示、ズーム、パン、スクロール等	Geometric Model Finder 幾何情報を用いたパターンマッチング
メモリコントロール		画像のロード、保存等	Edge Finder 幾何情報の抽出
デジタル制御		ゲイン、オフセット、入力LUTの制御等	Metrology 幾何情報を用いた寸法計測（含判定）
グラフィック		画像への注釈、線、円、テキスト等のオーバーレイ	OCR/コードリード 文字認識、バーコード、2Dコードの読み取り
圧縮/伸張 *3		JPEG、JPEG2000の圧縮と伸張	String Reader 幾何情報を用いた文字認識
3rd party 製品使用 *2		Matrox製品以外を用いた、GigE/USB3.0からの取り込み	3D計測 3次元計測
Distributed MIL*3		サーバークライアント方式による複数PCでの画像処理	Registration 複数画像の結合、多重焦点画像の生成、フォトメトリックステレオ
			Color Analysis カラー画像の解析
			SureDotOCR ドット文字の読み取り
			Classification DeepLearningを使用した分類
			産業用通信 PROFINET、Modbus、EtherNet/IPとロバット通信

*1: MIL LITE使用（開発）時はMatrox製ハードウェアライセンスが必要 *2: 量産時にはMatrox製ハードウェアまたはランタイムライセンスが必要 *3: 量産時にはランタイムライセンスが必要



MatroxImagingLibrary

ライセンス体系

開発ライセンス

開発ライセンスでは、MatroxImagingLibrary (MIL)、MatroxImagingLibrary-Lite (MIL-Lite) のすべての機能をご利用いただけます。

型 式	MIL		MIL-Lite	
	MILXWINPU (USB)	MILXLNX (MILXWINPU をお持ちの方のみ)	MILLITEXWIN	MILLITEXLNX (MILLITEXWINをお持ちの方のみ)
対応OS	Windows XP SP3,(32bit) Windows 7 SP1以上(32/64bit), Windows 8.1 (32/64bit), Windows 10 (32/64bit)	Linux(32bit, 64bit)	Windows XP SP3,(32bit) Windows 7 SP1以上(32/64bit), Windows 8.1 (32/64bit), Windows 10 (32/64bit)	Linux(32/64bit)
製品構成	MIL, Intellicam, 開発用ドングル (USB<32/64bitOSいずれも対応)	MIL	MIL-Lite, Intellicam	MIL-Lite
開発ライセンス 利用方法	MILをインストールした開発環境に、開発用ドングルを差し込む		MIL-Liteをインストールした開発環境に、画像ボードを差し込む 〔画像ボード〕 MatroxRadient , MatroxSoliosファミリー, MatroxOrion HD, MatroxVio, MatroxMorphisファミリー MatroxRadient eVファミリー, MatroxRadientPro	

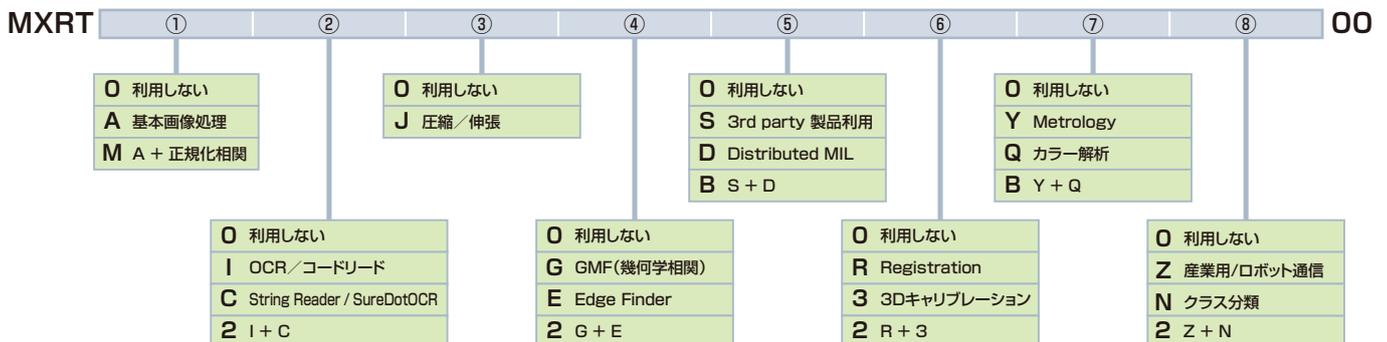
実行ライセンス(Runtime)

開発ライセンスで作成した実行環境を稼働させるためのライセンスです。
1つの実行環境に1つの実行ライセンスが必要です。

型 式	ハードウェアライセンス	ソフトウェアライセンス
	対応OS	下図「実行ライセンス型式 コード体系」参照
製品構成	ID key(ライセンス情報を設定済みのドングルキー(USB))	ライセンス証書(Run-Time License Certificate)
実行環境の 稼働方法	ID Key によるプロテクト解除	併用する画像ボードから生成したLock Codeと、 Software License Keyによるプロテクト解除 (Lock Code および Software License Keyは、ライセンス証書に記載あり)
注意事項	実行ライセンスとあわせ、ID Keyもご購入ください 〔ID Key 型式〕 USB:MIL-RT ID CMC	〔画像ボード〕 MatroxRadient , MatroxSoliosファミリー, MatroxOrion HD, MatroxVio, MatroxMorphisファミリー MatroxRadient eVファミリー, MatroxRadientPro

実行ライセンス型式 コード体系

例) 基本画像処理 + 正規化相関 の場合、MXRT M0000000 00 となります。



サポートサービス(メンテナンスプログラム)

MILおよびMIL-Liteをご購入いただいたお客様へ、有償のサポートサービス「メンテナンスプログラム」を提供しております。
開発ライセンスご購入時(初年度)は、無償でご加入いただけます。

サービス概要

技術サポート	弊社およびMatrox社の技術サポートを利用可能
サポートサイト	技術情報、各種日本語マニュアル、カメラ定義ファイル、サンプルプログラム、アップデートファイル
メジャーバージョンアップ	MILの場合、最新版ソフトウェアおよびドングルキーを、無償にて提供 MIL-Liteの場合、最新版ソフトウェアをサポートサイトからダウンロードして利用可能
マイナーバージョンアップ	アップデートファイルをサポートサイトからダウンロードして利用可能



関数一覧

MIL ●

●: MatroxImagingLibrary (MIL) で利用可能な関数

MIL-Lite ●

●: MatroxImagingLibrary-Lite (MIL-Lite) で利用可能な関数

Runtime 型式

関数・機能に対応した、実行ライセンス (Runtime) の型式情報
(Runtime 不要 とあるものは、MIL または MIL-Lite に標準搭載されている機能)

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式									
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧		
1-01	アプリケーション	MappAlloc (*1)(*2)	MILアプリケーションの確保	●	●										Runtime不要
1-02	アプリケーション	MappAllocDefault	デフォルト設定で確保	●	●										Runtime不要
1-03	アプリケーション	MappCloseConnection	リモートMILアプリケーションの接続をクローズ	●	●										Runtime不要
1-04	アプリケーション	MappControl	MILアプリケーションの設定	●	●										Runtime不要
1-05	アプリケーション	MappControlMp	マルチコア環境の設定	●	●										Runtime不要
1-06	アプリケーション	MappFileOperation	リモートコンピュータ上のファイル操作	●	●										Runtime不要
1-07	アプリケーション	MappFree	MILアプリケーションの解放	●	●										Runtime不要
1-08	アプリケーション	MappFreeDefault	デフォルト設定での解放	●	●										Runtime不要
1-09	アプリケーション	MappGetError	エラー情報の取得	●	●										Runtime不要
1-10	アプリケーション	MappGetHookInfo	フックイベントの情報を取得	●	●										Runtime不要
1-11	アプリケーション	MappHookFunction	イベントに関数をフック	●	●										Runtime不要
1-12	アプリケーション	MappInquire (*1)(*2)	MILアプリケーションの情報の取得	●	●										Runtime不要
1-13	アプリケーション	MappInquireConnection	DMIL用オブジェクトの値を取得	●	●										Runtime不要
1-14	アプリケーション	MappInquireMp	マルチコア環境の情報を取得	●	●										Runtime不要
1-15	アプリケーション	MappOpenConnection	DMILアプリケーションに接続	●	●										Runtime不要
1-16	アプリケーション	MappTimer	MILタイマーの制御	●	●										Runtime不要
1-17	アプリケーション	MappTrace	ログトレース用のマーカーを作成	●	●										Runtime不要
2-01	システム	MsysAlloc	システムの確保	●	●										Runtime不要
2-02	システム	MsysControl (*1)	システムの設定	●	●										Runtime不要
2-03	システム	MsysFree	システムの解放	●	●										Runtime不要
2-04	システム	MsysGetHookInfo	フックイベントの情報を取得	●	●										Runtime不要
2-05	システム	MsysHookFunction	イベントに関数をフック	●	●										Runtime不要
2-06	システム	MsysInquire	システム情報の取得	●	●										Runtime不要
3-01	デジタイザー	MdigAlloc	デジタイザーの確保	●	●										Runtime不要
3-02	デジタイザー	MdigControl	デジタイザーの設定	●	●										Runtime不要
3-03	デジタイザー	MdigControlFeature	デジタイザーの設定 (GigEカメラ向け)	●	●										Runtime不要
3-04	デジタイザー	MdigFocus	オートフォーカス制御	●	×	A									
3-05	デジタイザー	MdigFree	デジタイザーの解放	●	●										Runtime不要
3-06	デジタイザー	MdigGetHookInfo	デジタイザーフックイベント情報を取得	●	●										Runtime不要
3-07	デジタイザー	MdigGrab	カメラ入力	●	●										Runtime不要
3-08	デジタイザー	MdigGrabContinuous	連続カメラ入力	●	●										Runtime不要
3-09	デジタイザー	MdigGrabWait	カメラ入力の完了待ち	●	●										Runtime不要
3-10	デジタイザー	MdigHalt	連続カメラ入力の停止	●	●										Runtime不要
3-11	デジタイザー	MdigHookFunction	入力イベントへの関数フック	●	●										Runtime不要
3-12	デジタイザー	MdigInquire	デジタイザーの情報の取得	●	●										Runtime不要
3-13	デジタイザー	MdigInquireFeature	デジタイザーの情報の取得 (GigEカメラ向け)	●	●										Runtime不要
3-14	デジタイザー	MdigProcess	リングバッファを用いた連続カメラ入力	●	●										Runtime不要
4-01	バッファ	MbufAlloc1d (*1)(*2)	1次元/バッファの確保	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-02	バッファ	MbufAlloc2d (*1)(*2)	2次元/バッファの確保	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-03	バッファ	MbufAllocColor (*1)(*2)	カラー/バッファの確保	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-04	バッファ	MbufAllocComponent (*1)(*2)	バッファの確保とコンポーネントへの追加	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-05	バッファ	MbufAllocContainer	コンテナの確保	●	●										Runtime不要
4-06	バッファ	MbufAllocDefault	指定のデジタイザーに適した画像バッファ/コンテナの確保	●	●										Runtime不要
4-07	バッファ	MbufBayer	ベイヤー変換	●	●										Runtime不要
4-08	バッファ	MbufChild1d	1次元Child/バッファの確保	●	●										Runtime不要
4-09	バッファ	MbufChild2d	2次元Child/バッファの確保	●	●										Runtime不要
4-10	バッファ	MbufChildColor	カラーChild/バッファの確保	●	●										Runtime不要
4-11	バッファ	MbufChildColor2d	カラー2次元Child/バッファの確保	●	●										Runtime不要
4-12	バッファ	MbufChildColor2dClip	クリップ付きカラー2次元Child/バッファの確保	●	●										Runtime不要
4-13	バッファ	MbufChildContainer	Childコンテナの確保	●	●										Runtime不要
4-14	バッファ	MbufChildMove	Child/バッファの移動とリサイズ	●	●										Runtime不要
4-15	バッファ	MbufClear	バッファの塗りつぶし	●	●										Runtime不要
4-16	バッファ	MbufClearCond	条件付きバッファの塗りつぶし	●	●										Runtime不要
4-17	バッファ	MbufClone (*1)(*2)	バッファを複製	●	●										Runtime不要
4-18	バッファ	MbufControl (*1)(*2)	バッファの設定	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-19	バッファ	MbufControlArea	バッファ特定領域の制御	●	●										Runtime不要
4-20	バッファ	MbufControlContainer	コンテナ/コンポーネントの制御	●	●										Runtime不要
4-21	バッファ	MbufConvert3d	3次元データの変換	●	●										Runtime不要
4-22	バッファ	MbufCopy	データのコピー	●	●										Runtime不要
4-23	バッファ	MbufCopyClip	クリップ付きコピー	●	●										Runtime不要
4-24	バッファ	MbufCopyColor	カラーデータのコピー	●	●										Runtime不要
4-25	バッファ	MbufCopyColor2d	2Dカラーデータのコピー	●	●										Runtime不要
4-26	バッファ	MbufCopyComponent	バッファ/コンポーネントのコピー	●	●										Runtime不要
4-27	バッファ	MbufCopyCond	条件付きコピー	●	●										Runtime不要
4-28	バッファ	MbufCopyMask	マスク付きコピー	●	●										Runtime不要
4-29	バッファ	MbufCreate2d	2次元/バッファを定義	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-30	バッファ	MbufCreateColor	カラー/バッファを定義	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-31	バッファ	MbufCreateComponent	コンポーネントの定義	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-32	バッファ	MbufDiskInquire	画像ファイルから情報を取得	●	●										Runtime不要
4-33	バッファ	MbufExport	バッファデータを画像ファイルに保存	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-34	バッファ	MbufExportSequence	バッファデータを動画ファイルに保存	●	●										引数jg指定時、③J 必要
4-35	バッファ	MbufFree	バッファの解放	●	●										Runtime不要
4-36	バッファ	MbufFreeComponent	コンテナの/バッファコンポーネントの解放	●	●										Runtime不要
4-37	バッファ	MbufGet	ユーザ配列へデータを出力 (バッファ単位)	●	●										Runtime不要
4-38	バッファ	MbufGet1d	ユーザ配列へデータを出力 (1次元)	●	●										Runtime不要
4-39	バッファ	MbufGet2d	ユーザ配列へデータを出力 (2次元)	●	●										Runtime不要
4-40	バッファ	MbufGetArc	ユーザ配列へ円弧上のデータの出力	●	●										Runtime不要
4-41	バッファ	MbufGetColor	ユーザ配列へデータを出力 (カラー/バッファ単位)	●	●										Runtime不要

(*1) Linuxの場合は制限あり (*2) Windowsの場合は制限あり

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式													
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧						
4-42	バッファ	MbufGetColor2d	ユーザ配列へデータを読み出し(2次元カラー)	●	●														Runtime不要
4-43	バッファ	MbufGetHookInfo	フックイベントの情報を取得	●	●														Runtime不要
4-44	バッファ	MbufGetLine	ユーザ配列へ直線上のデータの読み出し	●	●														Runtime不要
4-45	バッファ	MbufGetList	ユーザ配列にバッファのデータの読み出し	●	●														Runtime不要
4-46	バッファ	MbufHookFunction	イベントに関数をフック	●	●														Runtime不要
4-47	バッファ	MbufImport	バッファデータを画像ファイルから読み込む	●	●														引数jg指定時、③J 必要
4-48	バッファ	MbufImportSequence	バッファデータを動画ファイルから読み込む	●	●														引数jg指定時、③J 必要
4-49	バッファ	MbufInquire (*1)(*2)	バッファの情報を取得	●	●														引数jg指定時、③J 必要
4-50	バッファ	MbufInquireContainer (*1)(*2)	コンテナ/コンポーネントの情報を取得	●	●														引数jg指定時、③J 必要
4-51	バッファ	MbufLink	2つのバッファをリンクさせる	●	●														Runtime不要
4-52	バッファ	MbufLoad	MILファイルの読み込み	●	●														引数jg指定時、③J 必要
4-53	バッファ	MbufPut	ユーザ配列データをバッファに書き込む	●	●														Runtime不要
4-54	バッファ	MbufPut1d	ユーザ配列データを1次元バッファに書き込む	●	●														Runtime不要
4-55	バッファ	MbufPut2d	ユーザ配列データを2次元バッファに書き込む	●	●														Runtime不要
4-56	バッファ	MbufPutColor	ユーザ配列データをカラーバッファに書き込む	●	●														Runtime不要
4-57	バッファ	MbufPutColor2d	ユーザ配列データを2次元カラーバッファに書き込む	●	●														Runtime不要
4-58	バッファ	MbufPutLine	ユーザ配列データをバッファの任意直線上に書き込む	●	●														Runtime不要
4-59	バッファ	MbufPutList	ユーザ配列データをバッファの任意の位置に書き込む	●	●														Runtime不要
4-60	バッファ	MbufRestore	バッファデータを画像ファイルから読み込む	●	●														引数jg指定時、③J 必要
4-61	バッファ	MbufSave	バッファデータを画像ファイル(MIL形式)に保存	●	●														Runtime不要
4-62	バッファ	MbufStream (*1)	コンテナの読み込み・復元・保存	●	●														Runtime不要
4-63	バッファ	MbufSetRegion (*1)	ROIの設定 *一部処理にのみ使用可能	●	●														Runtime不要
4-64	バッファ	MbufTransfer	任意の座標の2次元データを任意の位置にコピー	●	●														Runtime不要
5-01	表示	MdispAlloc	画像表示の確保	●	●														Runtime不要
5-02	表示	MdispControl (*1)(*2)	画像表示の設定	●	●														Runtime不要
5-03	表示	MdispFree	画像表示の解放	●	●														Runtime不要
5-04	表示	MdispGetHookInfo	フックイベントの情報を取得	●	●														Runtime不要
5-05	表示	MdispHookFunction	イベントに関数をフック	●	●														Runtime不要
5-06	表示	MdispInquire (*1)(*2)	画像表示の情報を取得	●	●														Runtime不要
5-07	表示	MdispLut	表示LUTの指定	●	●														Runtime不要
5-08	表示	MdispPan	表示オフセットの指定	●	●														Runtime不要
5-09	表示	MdispSelect	表示バッファの選択	●	●														Runtime不要
5-10	表示	MdispSelectWindow	表示バッファの選択(ハンドル指定)	●	●														Runtime不要
5-11	表示	MdispZoom	表示倍率の指定	●	●														Runtime不要
6-01	演算	MimAlloc	画像処理コンテキストの確保	●	●														Runtime不要
6-02	演算	MimAllocResult	結果格納領域の確保	●	●														Runtime不要
6-03	演算	MimArith	画素間演算	●	●														Runtime不要
6-04	演算	MimArithMultiple	複数の画像を用いた画素間演算	●	●														Runtime不要
6-05	演算	MimAugment	画像処理による学習データの拡張	●	×	A													
6-06	演算	MimBinarize	2値化	●	●														Runtime不要
6-07	演算	MimBinarizeAdaptive	適応2値化	●	×	A													
6-08	演算	MimClip	クリッピング	●	●														Runtime不要
6-09	演算	MimClose	クロージング	●	×	A													
6-10	演算	MimConnectMap	3x3マッピング(論理フィルタ)	●	×	A													
6-11	演算	MimControl	画像処理制御の設定	●	●														Runtime不要
6-12	演算	MimConvert	色変換	●	●														Runtime不要
6-13	演算	MimConvolve	コンボリューション	●	×	A													
6-14	演算	MimCountDifference	画像間で輝度差のある画素数をカウント	●	×	A													
6-15	演算	MimDeadPixelCorrection	画素欠陥の修正	●	×	A													
6-16	演算	MimDeInterlace	デインターレース	●	●														Runtime不要
6-17	演算	MimDifferential	微分演算	●	×	A													
6-18	演算	MimDilate	ダイレーション	●	×	A													
6-19	演算	MimDistance	距離画像変換	●	×	A													
6-20	演算	MimDraw	画像描画	●	×	A													
6-21	演算	MimEdgeDetect	エッジ強調フィルタ	●	×	A													
6-22	演算	MimErode	エロージョン	●	×	A													
6-23	演算	MimFilterAdaptive	適応フィルタ	●	×	A													
6-24	演算	MimFindExtreme	画像内の最小・最大輝度値	●	●														Runtime不要
6-25	演算	MimFindOrientation	主方向検出	●	×	A													
6-26	演算	MimFlatField	フラットフィールドコレクション	●	●														Runtime不要
6-27	演算	MimFlip	画像を水平・垂直方向に反転	●	●														Runtime不要
6-28	演算	MimFree	画像処理コンテキスト/結果格納領域の解放	●	●														Runtime不要
6-29	演算	MimGet	データの取得	●	●														Runtime不要
6-30	演算	MimGetResult	結果の取得(画像処理)	●	●														Runtime不要
6-31	演算	MimGetResultSingle	結果の取得(ウェーブレット変換/光切断計測)	●	×	A													
6-32	演算	MimGetResult1d	結果の取得(1次元)	●	●														Runtime不要
6-33	演算	MimGetResult2d	結果の取得(2次元)	●	×	A													
6-34	演算	MimHistogram	ヒストグラム	●	●														Runtime不要
6-35	演算	MimHistogramEqualize	ヒストグラム平滑化	●	●														Runtime不要
6-36	演算	MimHistogramEqualizeAdaptive	適応的ヒストグラム平滑化	●	×	A													
6-37	演算	MimInquire	結果格納領域の情報を取得	●	●														Runtime不要
6-38	演算	MimLabel	ラベリング	●	×	A													
6-39	演算	MimLocateEvent	輝度値判定	●	×	A													
6-40	演算	MimLocatePeak1d	光切断計測	●	×	A													
6-41	演算	MimLutMap	LUTデータ変換	●	●														Runtime不要
6-42	演算	MimMatch	マッチングスコアを取得	●	×	A													
6-43	演算	MimMorphic	モフォロジー変換	●	×	A													
6-44	演算	MimOpen	オープニング	●	×	A													
6-45	演算	MimPolarTransform	極座標変換・直交座標変換	●	×	A													
6-46	演算	MimProjection	プロジェクション	●	×	A													
6-47	演算	MimPut	データの設定	●	●														Runtime不要
6-48	演算	MimRank	ランクフィルタ	●	×	A													
6-49	演算	MimRearrange	特定範囲のバッファコピー	●	●														Runtime不要
6-50	演算	MimRemap	再マップ	●	×	A													
6-51	演算	MimResize	画像のリサイズ	●	●														Runtime不要
6-52	演算	MimRestore (*1)	画像処理コンテキストをファイルから読み込む	●	●														Runtime不要
6-53	演算	MimRotate	画像の回転	●	×	A													
6-54	演算	MimSave (*1)	画像処理コンテキストをファイルに保存	●	●														Runtime不要
6-55	演算	MimShift	ビットシフト	●	●														Runtime不要
6-56	演算	MimStatCalculate	統計量計算	●	×	A													
6-57	演算	MimStream (*1)	画像処理コンテキストの読み込み・復元・保存	●	●														Runtime不要
6-58	演算	MimThick	太線化	●	×	A													
6-59	演算	MimThin	細線化	●	×	A													
6-60	演算	MimTransform	高速フーリエ変換・離散コサイン変換	●	×	A													
6-61	演算	MimTranslate	画像の水平・垂直変位	●	×	A													
6-62	演算	MimWarp	ワーピング	●	×	A													
6-63	演算	MimWarpList	ワーピング(ワーピング行列)	●	×	A													
6-64	演算	MimWatershed	分離処理	●	×	A													

(*1)Linuxの場合は制限あり (*2)Windowsの場合は制限あり

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式								
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	
6-65	演算	MimWaveletDenoise	ウェーブレットノイズ除去	●	×	A								
6-66	演算	MimWaveletSetFilter	ウェーブレットフィルタ	●	×	A								
6-67	演算	MimWaveletTransform	ウェーブレット変換	●	×	A								
6-68	演算	MimZoneOffsetInfluence	粒子の勢力範囲検出	●	×	A								
7-01	ファンクション	MfuncAlloc	疑似MIL関数の確保	●	●									Runtime不要
7-02	ファンクション	MfuncAllocId	疑似MILオブジェクトの確保	●	●									Runtime不要
7-03	ファンクション	MfuncAllocScript	疑似MILコンテキストの割り当て	●	●									Runtime不要
7-04	ファンクション	MfuncBufAncestorId	疑似MIL関数の呼び出し前バッファのID取得	●	●									Runtime不要
7-05	ファンクション	MfuncBufAncestorOffsetBand	疑似MIL関数の呼び出し前バッファのバンド数取得	●	●									Runtime不要
7-06	ファンクション	MfuncBufAncestorOffsetBit	疑似MIL関数の呼び出し前バッファのビット数取得	●	●									Runtime不要
7-07	ファンクション	MfuncBufAncestorOffsetX	疑似MIL関数の呼び出し前バッファのオフセットX取得	●	●									Runtime不要
7-08	ファンクション	MfuncBufAncestorOffsetY	疑似MIL関数の呼び出し前バッファのオフセットY取得	●	●									Runtime不要
7-09	ファンクション	MfuncBufAttribute	疑似MIL関数のバッファ属性取得	●	●									Runtime不要
7-10	ファンクション	MfuncBufFormat	疑似MIL関数のバッファフォーマット取得	●	●									Runtime不要
7-11	ファンクション	MfuncBufHostAddress	疑似MIL関数のバッファホストアドレス取得	●	●									Runtime不要
7-12	ファンクション	MfuncBufHostAddressBand	疑似MIL関数のバッファホストアドレスのバンド数取得	●	●									Runtime不要
7-13	ファンクション	MfuncBufId	疑似MIL関数のバッファID取得	●	●									Runtime不要
7-14	ファンクション	MfuncBufMaxValue	疑似MIL関数のバッファの最大輝度値取得	●	●									Runtime不要
7-15	ファンクション	MfuncBufMinValue	疑似MIL関数のバッファの最小輝度値取得	●	●									Runtime不要
7-16	ファンクション	MfuncBufOwnerSystemId	疑似MIL関数のバッファのシステムID取得	●	●									Runtime不要
7-17	ファンクション	MfuncBufOwnerSystemType	疑似MIL関数のバッファのシステムタイプ取得	●	●									Runtime不要
7-18	ファンクション	MfuncBufParentId	疑似MIL関数のバッファの親バッファID取得	●	●									Runtime不要
7-19	ファンクション	MfuncBufParentOffsetBand	疑似MIL関数のバッファの親バッファのバンド数取得	●	●									Runtime不要
7-20	ファンクション	MfuncBufParentOffsetX	疑似MIL関数のバッファの親バッファのオフセットX取得	●	●									Runtime不要
7-21	ファンクション	MfuncBufParentOffsetY	疑似MIL関数のバッファの親バッファのオフセットY取得	●	●									Runtime不要
7-22	ファンクション	MfuncBufPhysicalAddress	疑似MIL関数のバッファの物理アドレス取得	●	●									Runtime不要
7-23	ファンクション	MfuncBufPhysicalAddressBand	疑似MIL関数のバッファの物理バンド数取得	●	●									Runtime不要
7-24	ファンクション	MfuncBufPitch	疑似MIL関数のバッファのピッチ数取得	●	●									Runtime不要
7-25	ファンクション	MfuncBufPitchByte	疑似MIL関数のバッファのピッチバイト数取得	●	●									Runtime不要
7-26	ファンクション	MfuncBufSizeBand	疑似MIL関数のバッファのバンド数取得	●	●									Runtime不要
7-27	ファンクション	MfuncBufSizeBit	疑似MIL関数のバッファのビット数取得	●	●									Runtime不要
7-28	ファンクション	MfuncBufSizeX	疑似MIL関数のバッファのXサイズ数取得	●	●									Runtime不要
7-29	ファンクション	MfuncBufSizeY	疑似MIL関数のバッファのYサイズ数取得	●	●									Runtime不要
7-30	ファンクション	MfuncBufType	疑似MIL関数のバッファのタイプ取得	●	●									Runtime不要
7-31	ファンクション	MfuncCall	関数の実行	●	●									Runtime不要
7-32	ファンクション	MfuncControl	疑似MILオブジェクトの情報設定	●	●									Runtime不要
7-33	ファンクション	MfuncErrorReport	エラーメッセージをレポート	●	●									Runtime不要
7-34	ファンクション	MfuncFree	疑似MIL関数の解放	●	●									Runtime不要
7-35	ファンクション	MfuncFreeId	疑似MILオブジェクトの解放	●	●									Runtime不要
7-36	ファンクション	MfuncInquire	疑似MILオブジェクトの情報取得	●	●									Runtime不要
7-37	ファンクション	MfuncParam	疑似MIL関数のパラメータを登録	●	●									Runtime不要
7-38	ファンクション	MfuncParamCheck	疑似MIL関数のパラメータを確認	●	●									Runtime不要
7-39	ファンクション	MfuncParamValue	疑似MIL関数のパラメータの値を取得	●	●									Runtime不要
8-01	データ生成	MgenLutFunction	log, sin等の関数形のLUTを作成	●	●									Runtime不要
8-02	データ生成	MgenLutRamp	線形のLUTを作成	●	●									Runtime不要
8-03	データ生成	MgenRamp	2次元のLUTを作成	●	●									Runtime不要
8-04	データ生成	MgenWarpParameter	MimWarpで使用する係数を作成	●	×	A								Runtime不要
9-01	グラフィック	MgraAlloc	グラフィックコンテキストの確保	●	●									Runtime不要
9-02	グラフィック	MgraAllocList	グラフィックリストの確保	●	●									Runtime不要
9-03	グラフィック	MgraArc	楕円を描画	●	●									Runtime不要
9-04	グラフィック	MgraArcAngle	回転した楕円を描画	●	●									Runtime不要
9-05	グラフィック	MgraArcFill	塗りつぶし楕円を描画	●	●									Runtime不要
9-06	グラフィック	MgraBackColor	バックグラウンドカラー指定	●	●									Runtime不要
9-07	グラフィック	MgraClear	バッファークリア	●	●									Runtime不要
9-08	グラフィック	MgraColor	カラー指定	●	●									Runtime不要
9-09	グラフィック	MgraControl	グラフィックコンテキストの設定	●	●									Runtime不要
9-10	グラフィック	MgraControlList	グラフィックリストの設定	●	●									Runtime不要
9-11	グラフィック	MgraCopy	グラフィックリストの項目をコピー	●	●									Runtime不要
9-12	グラフィック	MgraDot	点を描画	●	●									Runtime不要
9-13	グラフィック	MgraDots	複数の点を描画	●	●									Runtime不要
9-14	グラフィック	MgraDraw	グラフィックリストの図形を描画	●	●									Runtime不要
9-15	グラフィック	MgraFill	領域塗りつぶし	●	●									Runtime不要
9-16	グラフィック	MgraFont	文字フォント指定	●	●									Runtime不要
9-17	グラフィック	MgraFontScale	文字描画サイズ指定	●	●									Runtime不要
9-18	グラフィック	MgraFree	グラフィックコンテキスト / グラフィックリストの解放	●	●									Runtime不要
9-19	グラフィック	MgraGetHookInfo	グラフィックリストイベントに関する情報を取得	●	●									Runtime不要
9-20	グラフィック	MgraHookFunction	グラフィックリストイベントのフック関数を設定	●	●									Runtime不要
9-21	グラフィック	MgraInquire	グラフィックコンテキスト情報を取得	●	●									Runtime不要
9-22	グラフィック	MgraInquireList	グラフィックリスト情報を取得	●	●									Runtime不要
9-23	グラフィック	MgraInteractive	グラフィックリストの対話型編集の状態を変更	●	●									Runtime不要
9-24	グラフィック	MgraLine	線を描画	●	●									Runtime不要
9-25	グラフィック	MgraLines	複数の線を描画	●	●									Runtime不要
9-26	グラフィック	MgraRect	四角形を描画	●	●									Runtime不要
9-27	グラフィック	MgraRectAngle	回転した四角形を描画	●	●									Runtime不要
9-28	グラフィック	MgraRectFill	塗りつぶし四角形を描画	●	●									Runtime不要
9-29	グラフィック	MgraText	文字列を描画	●	●									Runtime不要
9-30	グラフィック	MgraVectors	ベクトルを描画	●	●									Runtime不要
9-31	グラフィック	MgraVectorsGrid	ベクトルを描画(等間隔)	●	●									Runtime不要
10-01	スレッド	MthrAlloc	スレッドの確保	●	●									Runtime不要
10-02	スレッド	MthrControl	スレッドの設定	●	●									Runtime不要
10-03	スレッド	MthrControlMp	マルチコア環境の設定	●	●									Runtime不要
10-04	スレッド	MthrFree	スレッドの解放	●	●									Runtime不要
10-05	スレッド	MthrInquire	スレッド情報の取得	●	●									Runtime不要
10-06	スレッド	MthrInquireMp	マルチコア環境の情報を取得	●	●									Runtime不要
10-07	スレッド	MthrWait	スレッドを待機させる	●	●									Runtime不要
10-08	スレッド	MthrWaitMultiple	スレッドを待機させる(複数)	●	●									Runtime不要
11-01	ビード	MbeadAlloc	ビードコンテキストの確保	●	×	A								Runtime不要
11-02	ビード	MbeadAllocResult	結果格納領域の確保	●	×	A								Runtime不要
11-03	ビード	MbeadControl	ビードコンテキストの設定	●	×	A								Runtime不要
11-04	ビード	MbeadDraw	ビードコンテキスト / 結果情報の描画	●	×	A								Runtime不要
11-05	ビード	MbeadFree	ビードコンテキスト / 結果格納領域の解放	●	×	A								Runtime不要
11-06	ビード	MbeadGetNeighbors	指定ポイントに最も近いテンプレートの取得	●	×	A								Runtime不要
11-07	ビード	MbeadGetResult	結果の取得	●	×	A								Runtime不要
11-08	ビード	MbeadInquire	ビードコンテキストの情報取得	●	×	A								Runtime不要
11-09	ビード	MbeadRestore	ビードコンテキストをファイルから読み込み	●	×	A								Runtime不要
11-10	ビード	MbeadSave	ビードコンテキストをファイルに保存	●	×	A								Runtime不要
11-11	ビード	MbeadStream	ビードコンテキストの読み込み・復元・保存	●	×	A								Runtime不要
11-12	ビード	MbeadTemplate	テンプレートの設定	●	×	A								Runtime不要

(*1) Linuxの場合は制限あり

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式										
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧			
11-13	ビード	MbeadTrain	ビードコンテキストの最適化	●	×	A										
11-14	ビード	MbeadVerify	ビード計測の実行	●	×	A										
12-01	粒子解析	MblobAlloc	粒子解析コンテキストの確保	●	×	A										
12-02	粒子解析	MblobAllocResult	結果格納領域の確保	●	×	A										
12-03	粒子解析	MblobCalculate	粒子解析の実行	●	×	A										
12-04	粒子解析	MblobControl	粒子解析のモード設定	●	×	A										
12-05	粒子解析	MblobDraw	粒子特徴/結果情報の描画	●	×	A										
12-06	粒子解析	MblobFree	特徴量リスト/結果格納領域の解放	●	×	A										
12-07	粒子解析	MblobGetLabel	指定座標のラベル値の取得	●	×	A										
12-08	粒子解析	MblobGetResult	結果の取得	●	×	A										
12-09	粒子解析	MblobInquire	設定情報の取得	●	×	A										
12-10	粒子解析	MblobLabel	ラベル画像を描画	●	×	A										
12-11	粒子解析	MblobMerge	ラベル情報のマージ	●	×	A										
12-12	粒子解析	MblobReconstruct	粒子の穴埋めや特定粒子の除去など	●	×	A										
12-13	粒子解析	MblobRestore	粒子解析コンテキストをファイルから読み込み	●	×	A										
12-14	粒子解析	MblobSave (*1)	粒子解析コンテキストをファイルに保存	●	×	A										
12-15	粒子解析	MblobSelect	対象粒子の選択	●	×	A										
12-16	粒子解析	MblobStream (*1)	粒子解析コンテキストの読み込み、復元、保存	●	×	A										
12-17	粒子解析	MblobTransform	結果の修正、変換	●	×	A										
13-01	キャリブレーション	McalAlloc	キャリブレーションオブジェクトの確保	●	×	A									3(*3)	
13-02	キャリブレーション	McalAssociate	キャリブレーション情報の関連付け	●	×	A										
13-03	キャリブレーション	McalControl	キャリブレーションの設定	●	×	A										
13-04	キャリブレーション	McalDraw	キャリブレーション情報の描画	●	×	A										
13-05	キャリブレーション	McalDraw3d	キャリブレーション画像をもとに3次元アノテーションの描画	●	×	A										
13-06	キャリブレーション	McalFixture	相対位置の登録と相対位置への移動	●	×	A										
13-07	キャリブレーション	McalFree	キャリブレーションオブジェクトの解放	●	×	A										
13-08	キャリブレーション	McalGetCoordinateSystem	キャリブレーション座標の取得	●	×	A										
13-09	キャリブレーション	McalGrid	歪補正用グリッドの設定	●	×	A										
13-10	キャリブレーション	McalInquire	キャリブレーションの情報取得	●	×	A										
13-11	キャリブレーション	McalInquireSingle	キャリブレーションの情報取得(単一)	●	×	A										
13-12	キャリブレーション	McalList	歪補正用座標リストの設定	●	×	A										
13-13	キャリブレーション	McalRelativeOrigin	座標系の原点/方向移動	●	×	A										
13-14	キャリブレーション	McalRestore (*1)	キャリブレーションオブジェクトをファイルから読み込み	●	×	A										
13-15	キャリブレーション	McalSave	キャリブレーションオブジェクトをファイルに保存	●	×	A										
13-16	キャリブレーション	McalSetCoordinateSystem	キャリブレーション座標の指定	●	×	A										
13-17	キャリブレーション	McalStream (*1)	キャリブレーションオブジェクトの読み込み、復元、保存	●	×	A										
13-18	キャリブレーション	McalTransformCoordinate	座標のキャリブレーション	●	×	A										
13-19	キャリブレーション	McalTransformCoordinate3dList	座標の3次元キャリブレーション	●	×	A										
13-20	キャリブレーション	McalTransformCoordinateList	座標リストのキャリブレーション	●	×	A										
13-21	キャリブレーション	McalTransformImage	画像の歪み除去	●	×	A										
13-22	キャリブレーション	McalTransformResult	結果値のキャリブレーション	●	×	A										
13-23	キャリブレーション	McalTransformResultAtPosition	結果値のキャリブレーション(任意座標)	●	×	A										
13-24	キャリブレーション	McalUniform	均一なキャリブレーション	●	×	A										
13-25	キャリブレーション	McalWarp	キャリブレーションのマッピング特性を定義	●	×	A										
14-01	FPGA	MfpgaCommandAlloc	FPGAコマンドコンテキストの確保	●	×	A										
14-02	FPGA	MfpgaCommandControl	FPGAコマンドコンテキストの設定	●	×	A										
14-03	FPGA	MfpgaCommandFree	FPGAコマンドコンテキストの解放	●	×	A										
14-04	FPGA	MfpgaCommandInquire	FPGAコマンドコンテキストの情報取得	●	×	A										
14-05	FPGA	MfpgaCommandQueue	システムコマンドキューにFPGAコマンドを格納	●	×	A										
14-06	FPGA	MfpgaControl	Processing FPGAに関するグローバル情報の設定	●	×	A										
14-07	FPGA	MfpgaGetHookInfo	フック関数呼出元のPUのイベントの情報取得	●	×	A										
14-08	FPGA	MfpgaGetRegister	PUのレジスタ情報の取得	●	×	A										
14-09	FPGA	MfpgaHookFunction	PUにより発生したイベントに関数をフック	●	×	A										
14-10	FPGA	MfpgaInquire	Processing FPGAに関するグローバル情報の取得	●	×	A										
14-11	FPGA	MfpgaLoad	新規構成データをProcessing FPGAにロード	●	×	A										
14-12	FPGA	MfpgaSetDestination	FPGA処理の結果バッファの指定	●	×	A										
14-13	FPGA	MfpgaSetLink	2つのPUのカスケード処理設定	●	×	A										
14-14	FPGA	MfpgaSetRegister	PUのレジスタ情報の設定	●	×	A										
14-15	FPGA	MfpgaSetSource	FPGA処理のソースバッファの指定	●	×	A										
15-01	メジャーメント	MmeasAllocContext	計測コンテキストの確保	●	×	A										
15-02	メジャーメント	MmeasAllocMarker	マーカの設定	●	×	A										
15-03	メジャーメント	MmeasAllocResult	結果格納領域の確保	●	×	A										
15-04	メジャーメント	MmeasCalculate	マーカ間の計測	●	×	A										
15-05	メジャーメント	MmeasControl	計測コンテキストやマーカの設定	●	×	A										
15-06	メジャーメント	MmeasDraw	マーカ情報/結果情報の描画	●	×	A										
15-07	メジャーメント	MmeasFindMarker	マーカのサーチと計測実行	●	×	A										
15-08	メジャーメント	MmeasFree	計測コンテキスト/結果格納領域の解放	●	×	A										
15-09	メジャーメント	MmeasGetResult	計測結果の取得	●	×	A										
15-10	メジャーメント	MmeasGetResultSingle	計測結果の取得(単一)	●	×	A										
15-11	メジャーメント	MmeasGetScore	スコアの取得	●	×	A										
15-12	メジャーメント	MmeasInquire	計測コンテキストやマーカの情報取得	●	×	A										
15-13	メジャーメント	MmeasRestoreMarker (*1)	マーカ設定の読み込み	●	×	A										
15-14	メジャーメント	MmeasSaveMarker	マーカ設定の保存	●	×	A										
15-15	メジャーメント	MmeasSetMarker	マーカの設定	●	×	A										
15-16	メジャーメント	MmeasSetScore	スコアの設定	●	×	A										
15-17	メジャーメント	MmeasStream (*1)	マーカ設定の読み込み、復元、保存	●	×	A										
16-01	パターンマッチング	MpatAlloc	パターンマッチングコンテキストの確保	●	×	M										
16-02	パターンマッチング	MpatAllocResult	結果格納領域の確保	●	×	M										
16-03	パターンマッチング	MpatControl	パターンマッチングコンテキストの設定	●	×	M										
16-04	パターンマッチング	MpatDefine	モデルの登録	●	×	M										
16-05	パターンマッチング	MpatDraw	モデル情報/結果情報の描画	●	×	M										
16-06	パターンマッチング	MpatFind	パターンマッチングの実行	●	×	M										
16-07	パターンマッチング	MpatFree	モデル/結果格納領域の解放	●	×	M										
16-08	パターンマッチング	MpatGetResult	マッチング結果の取得	●	×	M										
16-09	パターンマッチング	MpatInquire	モデルの情報取得	●	×	M										
16-10	パターンマッチング	MpatPreprocess	パターンマッチングコンテキストの前処理	●	×	M										
16-11	パターンマッチング	MpatMask	マスクの設定	●	×	M										
16-12	パターンマッチング	MpatRestore (*1)	モデルをファイルから読み込み	●	×	M										
16-13	パターンマッチング	MpatSave (*1)	モデルをファイルに保存	●	×	M										
16-14	パターンマッチング	MpatStream (*1)	モデル情報の読み込み、復元、保存	●	×	M										
17-01	OCR	MocrAllocFont	OCRコンテキストの確保	●	×	I										
17-02	OCR	MocrAllocResult	結果格納領域の確保	●	×	I										
17-03	OCR	MocrCalibrateFont	フォントのキャリブレーション	●	×	I										
17-04	OCR	MocrControl	OCRコンテキストの設定	●	×	I										
17-05	OCR	MocrCopyFont	画像/バッファから/画像/バッファへフォントのコピー	●	×	I										
17-06	OCR	MocrDraw	フォント情報/結果情報の描画	●	×	I										
17-07	OCR	MocrFree	OCRコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×	I										
17-08	OCR	MocrGetResult	読み取り結果の取得	●	×	I										

(*1)Linuxの場合は制限あり (*3)M_TSAI_BASED, M_3D_ROBOTICS使用時に必要

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式										
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧			
17-09	OCR	McocrHookFunction	イベントに関数をフック	●	×											
17-10	OCR	McocrImportFont	ファイルからフォントの追加	●	×											
17-11	OCR	McocrInquire	OCRコンテキストの情報取得	●	×											
17-12	OCR	McocrModifyFont	フォントのサイズ変更や白黒反転	●	×											
17-13	OCR	McocrPreprocess	OCR読取の前処理	●	×											
17-14	OCR	McocrReadStream	OCR読取の実行	●	×											
17-15	OCR	McocrRestoreFont (*1)	OCRコンテキストをファイルから読み	●	×											
17-16	OCR	McocrSaveFont (*1)	OCRコンテキストをファイルに保存	●	×											
17-17	OCR	McocrSetConstraint	文字列の制約条件設定	●	×											
17-18	OCR	McocrStream (*1)	OCRコンテキストの読み-復元-保存	●	×											
17-19	OCR	McocrVerifyString	画像中の文字列の検証	●	×											
18-01	コードリード	McodeAlloc	コードコンテキストの確保	●	×											
18-02	コードリード	McodeAllocResult	結果格納領域の確保	●	×											
18-03	コードリード	McodeControl (*1)	コードコンテキストの設定	●	×											
18-04	コードリード	McodeDetect	1次元コードの検出	●	×											
18-05	コードリード	McodeDraw	コードコンテキスト情報の描画	●	×											
18-06	コードリード	McodeFree	コードコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×											
18-07	コードリード	McodeGetResult	コードコンテキストカラー結果の取得	●	×											
18-09	コードリード	McodeGrade	コードの品質検証	●	×											
18-10	コードリード	McodeInquire (*1)	コードコンテキストの情報取得	●	×											
18-11	コードリード	McodeModel	コードコンテキストのモデルの設定	●	×											
18-12	コードリード	McodeRead	コードの読取	●	×											
18-13	コードリード	McodeRestore (*1)	コードコンテキストをファイルから読み	●	×											
18-14	コードリード	McodeSave	コードコンテキストをファイルに保存	●	×											
18-15	コードリード	McodeStream (*1)	コードコンテキストの読み-復元-保存	●	×											
18-16	コードリード	McodeTrain	コードコンテキストの最適化	●	×											
18-17	コードリード	McodeWrite	アスキー文字列からコードイメージの生成	●	×											
19-01	ストリングリーダー	MstrAlloc	ストリングリーダーコンテキストの確保	●	×											
19-02	ストリングリーダー	MstrAllocResult	結果格納領域の確保	●	×											
19-03	ストリングリーダー	MstrControl	ストリングリーダーコンテキストの設定	●	×											
19-04	ストリングリーダー	MstrDraw	コンテキスト/結果情報の描画	●	×											
19-05	ストリングリーダー	MstrEditFont	フォント情報の編集	●	×											
19-06	ストリングリーダー	MstrExpert	想定される読取結果からパラメーターに問題が無いか解析	●	×											
19-07	ストリングリーダー	MstrFree	ストリングリーダーコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×											
19-08	ストリングリーダー	MstrGetResult	読取結果の取得	●	×											
19-09	ストリングリーダー	MstrInquire	ストリングリーダーコンテキストの情報取得	●	×											
19-10	ストリングリーダー	MstrPreprocess	読取の前処理	●	×											
19-11	ストリングリーダー	MstrRead	読取の実行	●	×											
19-12	ストリングリーダー	MstrRestore (*1)	ストリングリーダーコンテキストをファイルから読み	●	×											
19-13	ストリングリーダー	MstrSave (*1)	ストリングリーダーコンテキストをファイルに保存	●	×											
19-14	ストリングリーダー	MstrSetConstraint	文字列の制約条件設定	●	×											
19-15	ストリングリーダー	MstrStream (*1)	ストリングリーダーコンテキストの読み-復元-保存	●	×											
20-01	モデルファインダー	MmodAlloc	GMFコンテキストの確保	●	×											G
20-02	モデルファインダー	MmodAllocResult	結果格納領域の確保	●	×											G
20-03	モデルファインダー	MmodControl	GMFコンテキストの設定	●	×											G
20-04	モデルファインダー	MmodDefine	モデルの登録	●	×											G
20-05	モデルファインダー	MmodDefineFromFile	DXFファイルからモデルの登録	●	×											G
20-06	モデルファインダー	MmodDraw	モデル特徴/結果情報の描画	●	×											G
20-07	モデルファインダー	MmodFind	GMFサーチの実行	●	×											G
20-08	モデルファインダー	MmodFree	GMFコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×											G
20-09	モデルファインダー	MmodGetResult	GMF結果の取得	●	×											G
20-10	モデルファインダー	MmodInquire	GMFコンテキストの情報取得	●	×											G
20-11	モデルファインダー	MmodMask	マスクの設定	●	×											G
20-12	モデルファインダー	MmodPreprocess	GMFサーチの前処理	●	×											G
20-13	モデルファインダー	MmodRestore (*1)	GMFコンテキストをファイルから読み	●	×											G
20-14	モデルファインダー	MmodSave (*1)	GMFコンテキストをファイルに保存	●	×											G
20-15	モデルファインダー	MmodStream (*1)	GMFコンテキストの読み-復元-保存	●	×											G
21-01	エッジ	MedgeAlloc	エッジコンテキストの確保	●	×											E
21-02	エッジ	MedgeAllocResult	結果格納領域の確保	●	×											E
21-03	エッジ	MedgeCalculate	エッジ計測の実行	●	×											E
21-04	エッジ	MedgeControl	エッジコンテキストの設定	●	×											E
21-05	エッジ	MedgeDraw	コンテキスト/結果情報の描画	●	×											E
21-06	エッジ	MedgeFree	エッジコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×											E
21-07	エッジ	MedgeGetNeighbors	指定ポイントに最も近いエッジの取得	●	×											E
21-08	エッジ	MedgeGetResult	エッジ計測結果の取得	●	×											E
21-09	エッジ	MedgeInquire	エッジコンテキストの情報取得	●	×											E
21-10	エッジ	MedgeMask	マスク領域の設定	●	×											E
21-11	エッジ	MedgePut	エッジ計測結果をユーザー配列に展開	●	×											E
21-12	エッジ	MedgeRestore (*1)	エッジコンテキストをファイルから読み	●	×											E
21-13	エッジ	MedgeSave (*1)	エッジコンテキストをファイルに保存	●	×											E
21-14	エッジ	MedgeSelect	対象エッジの選択	●	×											E
21-15	エッジ	MedgeStream (*1)	エッジコンテキストの読み-復元-保存	●	×											E
22-01	レジストレーション	MregAlloc	レジストレーションコンテキストの確保	●	×											R
22-02	レジストレーション	MregAllocResult	結果格納領域の確保	●	×											R
22-03	レジストレーション	MregCalculate	レジストレーションの実行	●	×											R
22-04	レジストレーション	MregControl	レジストレーションコンテキストの制御	●	×											R
22-05	レジストレーション	MregDraw	結果情報の描画	●	×											R
22-06	レジストレーション	MregFree	レジストレーションコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×											R
22-07	レジストレーション	MregGetResult	結果の取得	●	×											R
22-08	レジストレーション	MregInquire	レジストレーションコンテキストの情報取得	●	×											R
22-09	レジストレーション	MregRestore (*1)	レジストレーションコンテキストをファイルから読み	●	×											R
22-10	レジストレーション	MregSave (*1)	レジストレーションコンテキストをファイルに保存	●	×											R
22-11	レジストレーション	MregSetLocation	荒い位置設定	●	×											R
22-12	レジストレーション	MregStream (*1)	レジストレーションコンテキストの読み-復元-保存	●	×											R
22-13	レジストレーション	MregTransformCoordinate	座標系の変換	●	×											R
22-14	レジストレーション	MregTransformCoordinateList	座標系の変換(複数)	●	×											R
22-15	レジストレーション	MregTransformImage	モザイク画像の生成	●	×											R
23-01	3次元再構成	M3dmapAddScan	3次元レーザーキャリブレーション画像の格納	●	×											3
23-02	3次元再構成	M3dmapAlloc	3次元再構成/3次元描画コンテキストの確保	●	×											3
23-03	3次元再構成	M3dmapAllocResult	結果格納領域の確保	●	×											3
23-04	3次元再構成	M3dmapCalibrate	3次元キャリブレーションの実行	●	×											3
23-05	3次元再構成	M3dmapCalibrateMultiple	3次元キャリブレーションの実行(複数のカメラレーザー使用)	●	×											3
23-06	3次元再構成	M3dmapClear	3次元再構成結果から指定したデータのクリア-削除	●	×											3
23-07	3次元再構成	M3dmapControl	3次元再構成の設定	●	×											3
23-08	3次元再構成	M3dmapCopy	3次元再構成結果から指定したデータのコピー	●	×											3
23-09	3次元再構成	M3dmapCopyResult	結果をコンテナ/画像/マップにコピー	●	×											3
23-10	3次元再構成	M3dmapDraw	3次元再構成結果の描画	●	×											3
23-11	3次元再構成	M3dmapDraw3d	3次元再構成結果の描画	●	×											3

(*1)Linuxの場合は制限あり

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式													
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧						
23-12	3次元再構成	M3dmapFree	3次元再構成コンテキスト / 結果格納領域の解放	●	×														3
23-13	3次元再構成	M3dmapGetResult	3次元再構成結果(データ)の取得	●	×														3
23-14	3次元再構成	M3dmapInquire	3次元再構成コンテキストの情報取得	●	×														3
23-15	3次元再構成	M3dmapRestore	3次元オブジェクトをファイルから読み込み	●	×														3
23-16	3次元再構成	M3dmapSave	3次元オブジェクトをファイルに保存	●	×														3
23-17	3次元再構成	M3dmapStream	3次元オブジェクトの読み込み・復元・保存	●	×														3
23-18	3次元再構成	M3dmapTriangulate	ステレオカメラで三角測量実施	●	×														3
24-01	3次元表示	M3ddispAlloc	3次元画像表示の確保	●	●														Runtime不要
24-02	3次元表示	M3ddispControl	3次元画像表示の設定	●	●														Runtime不要
24-03	3次元表示	M3ddispCopy	3次元画像表示から / 3次元画像表示へのコピー	●	●														Runtime不要
24-04	3次元表示	M3ddispFree	3次元画像表示の解放	●	●														Runtime不要
24-05	3次元表示	M3ddispGetView	3次元画像表示の視点の情報取得	●	●														Runtime不要
24-06	3次元表示	M3ddispInquire	3次元画像表示の情報取得	●	●														Runtime不要
24-07	3次元表示	M3ddispSelect	コンテナ / デプスマップの3次元ディスプレイへの追加 / からの削除	●	●														Runtime不要
24-08	3次元表示	M3ddispSetView	ディスプレイの表示を設定	●	●														Runtime不要
24-09	3次元表示	M3ddispSelectWindow	表示ウィンドウの選択(ハンドル指定)	●	●														Runtime不要
25-01	3次元ジオメトリ	M3dgeoAlloc	3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトの確保	●	●														Runtime不要
25-02	3次元ジオメトリ	M3dgeoBox	3次元ジオメトリオブジェクトのボックスを定義	●	●														Runtime不要
25-03	3次元ジオメトリ	M3dgeoCopy	3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトの属性 / 設定のコピー	●	●														Runtime不要
25-04	3次元ジオメトリ	M3dgeoCylinder	3次元ジオメトリオブジェクトの円柱を定義	●	●														Runtime不要
25-05	3次元ジオメトリ	M3dgeoDraw3d	定義されたジオメトリを3次元グラフィックリストに描画	●	●														Runtime不要
25-06	3次元ジオメトリ	M3dgeoFree	3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトの解放	●	●														Runtime不要
25-07	3次元ジオメトリ	M3dgeoInquire	3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトの情報取得	●	●														Runtime不要
25-08	3次元ジオメトリ	M3dgeoLine	3次元ジオメトリオブジェクトのラインを定義	●	●														Runtime不要
25-09	3次元ジオメトリ	M3dgeoMatrixGet	変換行列オブジェクトのデータをユーザ配列に格納	●	●														Runtime不要
25-10	3次元ジオメトリ	M3dgeoMatrixGetTransform	変換行列オブジェクトで定義された移動 / 回転 / 拡大縮小を取得	●	●														Runtime不要
25-11	3次元ジオメトリ	M3dgeoMatrixPut	ユーザ配列のデータを変換行列オブジェクトに格納	●	●														Runtime不要
25-12	3次元ジオメトリ	M3dgeoMatrixSetTransform	変換行列オブジェクトの変換値の設定	●	●														Runtime不要
25-13	3次元ジオメトリ	M3dgeoMatrixSetWithAxes	座標系の点の変換行列を定義	●	●														Runtime不要
25-14	3次元ジオメトリ	M3dgeoPlane	3次元ジオメトリオブジェクトの平面を定義	●	●														Runtime不要
25-15	3次元ジオメトリ	M3dgeoRestore	3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトをファイルから読み込み	●	●														Runtime不要
25-16	3次元ジオメトリ	M3dgeoSave	3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトをファイルに保存	●	●														Runtime不要
25-17	3次元ジオメトリ	M3dgeoSphere	3次元ジオメトリオブジェクトの球体を定義	●	●														Runtime不要
25-18	3次元ジオメトリ	M3dgeoStream	3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトの読み込み・復元・保存	●	●														Runtime不要
26-01	3次元グラフィック	M3dgraAdd	点群コンテナ / デプスマップを3次元グラフィックリストに追加	●	●														Runtime不要
26-02	3次元グラフィック	M3dgraAlloc	3次元グラフィックリストの確保	●	●														Runtime不要
26-03	3次元グラフィック	M3dgraArc	3次元グラフィックリストに円弧を追加	●	●														Runtime不要
26-04	3次元グラフィック	M3dgraAxis	3次元グラフィックリストに軸を追加	●	●														Runtime不要
26-05	3次元グラフィック	M3dgraBox	3次元グラフィックリストにボックスを追加	●	●														Runtime不要
26-06	3次元グラフィック	M3dgraControl	3次元グラフィックリストの設定	●	●														Runtime不要
26-07	3次元グラフィック	M3dgraCopy	3次元グラフィックリストから / 3次元グラフィックリストへのコピー	●	●														Runtime不要
26-08	3次元グラフィック	M3dgraCylinder	3次元グラフィックリストに円柱を追加	●	●														Runtime不要
26-09	3次元グラフィック	M3dgraDots	3次元グラフィックリストに点を追加	●	●														Runtime不要
26-10	3次元グラフィック	M3dgraFree	3次元グラフィックリストの解放	●	●														Runtime不要
26-11	3次元グラフィック	M3dgraGrid	3次元グラフィックリストにグリッドを追加	●	●														Runtime不要
26-12	3次元グラフィック	M3dgraInquire	3次元グラフィックリストの情報取得	●	●														Runtime不要
26-13	3次元グラフィック	M3dgraLine	3次元グラフィックリストに線を追加	●	●														Runtime不要
26-14	3次元グラフィック	M3dgraNode	3次元グラフィックリストにノードを追加	●	●														Runtime不要
26-15	3次元グラフィック	M3dgraPlane	3次元グラフィックリストに平面を追加	●	●														Runtime不要
26-16	3次元グラフィック	M3dgraPolygon	3次元グラフィックリストに多角形を追加	●	●														Runtime不要
26-17	3次元グラフィック	M3dgraRemove	3次元グラフィックリストから3次元オブジェクトを削除	●	●														Runtime不要
26-18	3次元グラフィック	M3dgraSphere	3次元グラフィックリストに球体を追加	●	●														Runtime不要
26-19	3次元グラフィック	M3dgraText	3次元グラフィックリストに文字を追加	●	●														Runtime不要
27-01	3次元演算	M3dimAlloc	3次元画像処理コンテキストの確保	●	×	A													3
27-02	3次元演算	M3dimAllocResult	結果格納領域の確保	●	×	A													3
27-03	3次元演算	M3dimArith	デプスマップと3次元ジオメトリで点間の演算を実行	●	×	A													3
27-04	3次元演算	M3dimCalculateMapSize	コンテナの点群からデプスマップのバッファサイズを計算	●	×	A													3
27-05	3次元演算	M3dimCalibrateDepthMap	キャリブレーションによりデプス / 強度マップのバッファを準備	●	×	A													3
27-06	3次元演算	M3dimControl	3次元画像処理コンテキストの設定	●	×	A													3
27-07	3次元演算	M3dimCopy	デプスマップのエクステンションボックスを3次元ジオメトリにコピー	●	×	A													3
27-08	3次元演算	M3dimCopyResult	結果を3次元ジオメトリ / 変換行列オブジェクトにコピー	●	×	A													3
27-09	3次元演算	M3dimCrop	点群内の点の切り抜き	●	×	A													3
27-10	3次元演算	M3dimFillGaps	デプス / 強度マップの隙間を補充	●	×	A													3
27-11	3次元演算	M3dimFree	3次元画像処理コンテキスト / 結果格納領域の解放	●	×	A													3
27-12	3次元演算	M3dimGetResult	結果の取得	●	×	A													3
27-13	3次元演算	M3dimInquire	3次元画像処理コンテキストの情報取得	●	×	A													3
27-14	3次元演算	M3dimMatrixTransform	指定された点群の点 / 3次元ジオメトリに変換行列を適用	●	×	A													3
27-15	3次元演算	M3dimMatrixTransformList	変換行列による3次元座標のリスト変換と配列への格納	●	×	A													3
27-16	3次元演算	M3dimMerge	複数の点群を一つの点群に統合	●	×	A													3
27-17	3次元演算	M3dimMesh	点群の3次元メッシュ構造を作成	●	×	A													3
27-18	3次元演算	M3dimNormals	点群の単位法線ベクトルの計算	●	×	A													3
27-19	3次元演算	M3dimProfile	指定された平面に沿ってデプスマップ / 点群のプロファイルを取得	●	×	A													3
27-20	3次元演算	M3dimProject	点群 / 3次元ジオメトリから補正されたデプスマップを作成	●	×	A													3
27-21	3次元演算	M3dimRemovePoints	指定された条件に基づいて点群から3次元の点を削除	●	×	A													3
27-22	3次元演算	M3dimRestore	3次元画像処理コンテキストをファイルから読み込み	●	×	A													3
27-23	3次元演算	M3dimRotate	点群 / 3次元ジオメトリを回転	●	×	A													3
27-24	3次元演算	M3dimSample	点群にサンプリング / サブサンプリングを実行	●	×	A													3
27-25	3次元演算	M3dimSave	3次元画像処理コンテキストをファイルに保存	●	×	A													3
27-26	3次元演算	M3dimScale	点群 / 3次元ジオメトリを拡大・縮小	●	×	A													3
27-27	3次元演算	M3dimStat	点群 / デプスマップで統計を計算	●	×	A													3
27-28	3次元演算	M3dimStream	3次元画像処理コンテキストの読み込み・復元・保存	●	×	A													3
27-29	3次元演算	M3dimTranslate	点群 / 3次元ジオメトリを移動	●	×	A													3
28-01	3次元メトリック	M3dmetAlloc	3次元メトリックコンテキストの確保	●	×														3
28-02	3次元メトリック	M3dmetAllocResult	結果格納領域の確保	●	×														3
28-03	3次元メトリック	M3dmetControl	3次元メトリックコンテキストの設定	●	×														3
28-04	3次元メトリック	M3dmetCopy	3次元メトリックから3次元メトリックコンテキストにコピー	●	×														3
28-05	3次元メトリック	M3dmetCopyResult	結果格納領域から3次元メトリック / 変換行列オブジェクトにコピー	●	×														3 Y
28-06	3次元メトリック	M3dmetDistance	点群 デプスマップ 3次元メトリックオブジェクト間の距離を計算	●	×														3 Y
28-07	3次元メトリック	M3dmetDraw3d	結果を3次元グラフィックリストに描画	●	×														3 Y
28-08	3次元メトリック	M3dmetFit	3次元メトリックを点群 / デプスマップに適合	●	×														3 Y
28-09	3次元メトリック	M3dmetFree	3次元メトリックコンテキスト / 結果格納領域の解放	●	×														3 Y
28-10	3次元メトリック	M3dmetGetResult	結果の取得	●	×														3 Y
28-11	3次元メトリック	M3dmetInquire	3次元メトリックコンテキストの情報取得	●	×														3 Y
28-12	3次元メトリック	M3dmetRestore	3次元メトリックコンテキストをファイルから読み込み	●	×														3 Y
28-13	3次元メトリック	M3dmetSave	3次元メトリックコンテキストをファイルに保存	●	×														3 Y
28-14	3次元メトリック	M3dmetStat	点群 デプスマップ 3次元メトリック間の距離に関する統計を計算	●	×														3 Y
28-15	3次元メトリック	M3dmetStream	3次元メトリックコンテキストの読み込み・復元・保存	●	×														3 Y
28-16	3次元メトリック	M3dmetVolume	点群のメッシュ / デプスマップの体積を計算	●	×														3 Y

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式									
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧		
29-01	3次元レジストレーション	M3dregAlloc	3次元レジストレーションコンテキストの確保	●	×									2	
29-02	3次元レジストレーション	M3dregAllocResult	結果格納領域の確保	●	×									2	
29-03	3次元レジストレーション	M3dregCalculate	レジストレーションにより変換行列を計算	●	×									2	
29-04	3次元レジストレーション	M3dregControl	3次元レジストレーションの設定	●	×									2	
29-05	3次元レジストレーション	M3dregCopy	3次元レジストレーションコンテキストから変換行列オブジェクトにコピー	●	×									2	
29-06	3次元レジストレーション	M3dregCopyResult	結果格納領域から変換行列オブジェクトにコピー	●	×									2	
29-07	3次元レジストレーション	M3dregFree	3次元レジストレーションコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×									2	
29-08	3次元レジストレーション	M3dregGetResult	結果の取得	●	×									2	
29-09	3次元レジストレーション	M3dregInquire	3次元レジストレーションコンテキストの情報取得	●	×									2	
29-10	3次元レジストレーション	M3dregMerge	計算結果に基づいて点群を統合	●	×									2	
29-11	3次元レジストレーション	M3dregRestore (*1)	3次元レジストレーションコンテキストをファイルから読み	●	×									2	
29-12	3次元レジストレーション	M3dregSave (*1)	3次元レジストレーションコンテキストをファイルに保存	●	×									2	
29-13	3次元レジストレーション	M3dregSetLocation	点群の作業座標系の位置をほかの座標系に設定	●	×									2	
29-14	3次元レジストレーション	M3dregStream (*1)	3次元レジストレーションコンテキストの読み-復元-保存	●	×									2	
30-01	カラー処理	McolAlloc	カラーコンテキストの確保	●	×										Q
30-02	カラー処理	McolAllocResult	結果格納領域の確保	●	×										Q
30-03	カラー処理	McolControl	カラーコンテキストの設定	●	×										Q
30-04	カラー処理	McolDefine	カラーコンテキストへの色の定義	●	×										Q
30-05	カラー処理	McolDistance	色距離変換の実行	●	×										Q
30-06	カラー処理	McolDraw	カラー解析結果の描画	●	×										Q
30-07	カラー処理	McolFree	カラーコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×										Q
30-08	カラー処理	McolGetResult	カラー解析結果の取得	●	×										Q
30-09	カラー処理	McolInquire	カラーコンテキストの情報取得	●	×										Q
30-10	カラー処理	McolMask	マスク領域の設定	●	×										Q
30-11	カラー処理	McolMatch	カラーマッチングの実行	●	×										Q
30-12	カラー処理	McolPreprocess	カラーコンテキストの前処理	●	×										Q
30-13	カラー処理	McolProject	色分離の実行	●	×										Q
30-14	カラー処理	McolRestore (*1)	カラーコンテキストをファイルから読み	●	×										Q
30-15	カラー処理	McolSave (*1)	カラーコンテキストをファイルに保存	●	×										Q
30-16	カラー処理	McolSetMethod	カラーマッチング手法の設定	●	×										Q
30-17	カラー処理	McolStream (*1)	カラーコンテキストの読み-復元-保存	●	×										Q
30-18	カラー処理	McolTransform	カラーデータの変換	●	×										Q
31-01	メトリッジ	MmetAddFeature	テンプレートの特徴量を設定-編集	●	×										Y
31-02	メトリッジ	MmetAddTolerance	テンプレートの幾何交差を設定-編集	●	×										Y
31-03	メトリッジ	MmetAlloc	メトリッジコンテキストの確保	●	×										Y
31-04	メトリッジ	MmetAllocResult	結果格納領域の確保	●	×										Y
31-05	メトリッジ	MmetCalculate	メトリッジ実行	●	×										Y
31-06	メトリッジ	MmetControl	メトリッジの設定	●	×										Y
31-07	メトリッジ	MmetDraw	結果情報の描画	●	×										Y
31-08	メトリッジ	MmetFree	メトリッジコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×										Y
31-09	メトリッジ	MmetGetResult	結果の取得	●	×										Y
31-10	メトリッジ	MmetInquire	メトリッジ設定の情報取得	●	×										Y
31-11	メトリッジ	MmetName	メトリッジ設定に名前をつける	●	×										Y
31-12	メトリッジ	MmetPut	配列データをEdgeletや座標データとして書き	●	×										Y
31-13	メトリッジ	MmetRestore (*1)	メトリッジコンテキストをファイルから読み	●	×										Y
31-14	メトリッジ	MmetSave (*1)	メトリッジコンテキストをファイルに保存	●	×										Y
31-15	メトリッジ	MmetSetPosition	座標系の設定	●	×										Y
31-16	メトリッジ	MmetSetRegion	特徴量の領域指定	●	×										Y
31-17	メトリッジ	MmetStream (*1)	メトリッジコンテキストの読み-復元-保存	●	×										Y
32-01	分類	MclassAlloc	分類コンテキストの確保	●	×										N
32-02	分類	MclassAllocResult	結果格納領域の確保	●	×										N
32-03	分類	MclassControl	分類コンテキストの設定	●	×										N
32-04	分類	MclassControlEntry	データセットのエントリの設定	●	×										N
32-05	分類	MclassCopy	分類コンテキストからデータのコピー	●	×										N
32-06	分類	MclassCopyResult	結果格納領域から分類/データセットコンテキストにコピー	●	×										N
32-07	分類	MclassDraw	分類の特長を描画	●	×										N
32-08	分類	MclassExport (*1)	データセットからCSVファイルに情報をエクスポート	●	×										N
32-09	分類	MclassFree	分類コンテキスト/結果格納領域の解放	●	×										N
32-10	分類	MclassGetHookInfo	ユーザ定義のフック関数内の情報を取得	●	×										N
32-11	分類	MclassGetResult	結果の取得	●	×										N
32-12	分類	MclassHookFunction	ユーザ定義関数をCNNトレーニングイベントにアタッチ/デタッチ	●	×										N
32-13	分類	MclassImport (*1)	CSVファイルからデータセットに情報をインポート	●	×										N
32-14	分類	MclassInquire	分類コンテキスト情報の取得	●	×										N
32-15	分類	MclassInquireEntry	データセットのエントリの情報を取得	●	×										N
32-16	分類	MclassPredict	分類処理の実行	●	×										N
32-17	分類	MclassPreprocess	分類コンテキストの前処理	●	×										N
32-18	分類	MclassRestore (*1)	分類コンテキストをファイルから読み	●	×										N
32-19	分類	MclassSave (*1)	分類コンテキストをファイルに保存	●	×										N
32-20	分類	MclassSplitDataset	データセットコンテキストの分割	●	×										N
32-21	分類	MclassStream (*1)	分類コンテキストの読み-復元-保存	●	×										N
32-22	分類	MclassTrain	CNNトレーニングの実行	●	×										N
33-01	産業用通信	McomAlloc	産業用通信コンテキストの確保	●	×										Z
33-02	産業用通信	McomControl	産業用通信コンテキストの設定	●	×										Z
33-03	産業用通信	McomFree	産業用通信コンテキストの解放	●	×										Z
33-04	産業用通信	McomInquire	産業用通信コンテキストの設定内容の取得	●	×										Z
33-05	産業用通信	McomRead	読取通信を実施	●	×										Z
33-06	産業用通信	McomSendPosition	ロボットに位置情報を送信	●	×										Z
33-07	産業用通信	McomWaitPositionRequest	ロボットの新しい座標リクエストの受取を待機	●	×										Z
33-08	産業用通信	McomWrite	書き通信を実施	●	×										Z
34-01	SureDotOCR	MdmrAlloc	SureDotOCRコンテキストの確保	●	×										
34-02	SureDotOCR	MdmrAllocResult	結果格納領域の確保	●	×										
34-03	SureDotOCR	MdmrControl	SureDotOCRコンテキスト/結果格納領域の設定	●	×										
34-04	SureDotOCR	MdmrControlFont	フォント情報の設定	●	×										
34-05	SureDotOCR	MdmrControlStringModel	文字列情報の設定	●	×										
34-06	SureDotOCR	MdmrDraw	SureDotOCR情報の描画	●	×										
34-07	SureDotOCR	MdmrExportFont (*1)	SureDotOCRコンテキストからフォント情報をファイルに保存	●	×										
34-08	SureDotOCR	MdmrFree	SureDotOCRコンテキスト/結果格納領域の解放	●	×										
34-09	SureDotOCR	MdmrGetResult	結果の取得	●	×										
34-10	SureDotOCR	MdmrImportFont (*1)	SureDotOCRコンテキストからフォント情報をファイルから読み	●	×										
34-11	SureDotOCR	MdmrInquire	SureDotOCR情報/結果の取得	●	×										
34-12	SureDotOCR	MdmrInquireFont	SureDotOCRコンテキストのフォント情報の取得	●	×										
34-13	SureDotOCR	MdmrInquireStringModel	SureDotOCRコンテキストの文字列情報の取得	●	×										
34-14	SureDotOCR	MdmrName	フォントや文字列に名付けを実施	●	×										
34-15	SureDotOCR	MdmrPreprocess	SureDotOCRの前処理	●	×										
34-16	SureDotOCR	MdmrRead	SureDotOCRの読取	●	×										
34-17	SureDotOCR	MdmrRestore (*1)	SureDotOCRコンテキストをファイルから読み	●	×										
34-18	SureDotOCR	MdmrSave (*1)	SureDotOCRコンテキストをファイルに保存	●	×										
34-19	SureDotOCR	MdmrStream (*1)	SureDotOCRコンテキストの読み-復元-保存	●	×										

(*1)Linuxの場合は制限あり

No	カテゴリ	関数名	機能	MIL	MIL-Lite	Runtime 型式													
						①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧						
35-01	オブジェクト	MobjAlloc	Distributed MILの公開用アプリケーションのオブジェクトの確保	●	●														Runtime不要
35-02	オブジェクト	MobjControl	オブジェクト情報の設定	●	●														Runtime不要
35-03	オブジェクト	MobjFree	オブジェクトの開放	●	●														Runtime不要
35-04	オブジェクト	MobjGetHookInfo	フックイベントの情報を取得	●	●														Runtime不要
35-05	オブジェクト	MobjHookFunction	オブジェクトに関連するイベントに関数をフック	●	●														Runtime不要
35-06	オブジェクト	MobjInquire	オブジェクト情報の取得	●	●														Runtime不要
35-07	オブジェクト	MobjMessageRead	送られてきたメッセージデータを読む	●	●														Runtime不要
35-08	オブジェクト	MobjMessageWrite	メッセージを送る	●	●														Runtime不要
36-01	シーケンス	MseqAlloc (*4)	シーケンスコンテキストの確保	●	●														引数M、QSV指定時、③J 必要
36-02	シーケンス	MseqControl (*4)	シーケンスコンテキストの設定	●	●														Runtime不要
36-03	シーケンス	MseqDefine (*4)	シーケンス操作の定義	●	●														Runtime不要
36-04	シーケンス	MseqFeed (*4)	処理するバッファをキューに送る	●	●														Runtime不要
36-05	シーケンス	MseqFree (*4)	シーケンスコンテキストの開放	●	●														Runtime不要
36-06	シーケンス	MseqGetHookInfo (*4)	シーケンスフックイベントの情報を取得	●	●														Runtime不要
36-07	シーケンス	MseqHookFunction (*4)	シーケンスイベントに関数をフック	●	●														Runtime不要
36-08	シーケンス	MseqInquire (*4)	シーケンスコンテキスト情報の取得	●	●														Runtime不要
36-09	シーケンス	MseqProcess (*4)	シーケンス処理の開始/停止	●	●														Runtime不要
37-01	I/Oサブモジュール	MsysloAlloc	MIL I/Oコマンドリストの確保	●	●														Runtime不要
37-02	I/Oサブモジュール	MsysloCommandRegister	I/Oコマンドレジスタのビットの変更	●	●														Runtime不要
37-03	I/Oサブモジュール	MsysloControl	I/Oコマンドリスト情報の設定	●	●														Runtime不要
37-04	I/Oサブモジュール	MsysloFree	特定のI/Oコマンドリストの開放	●	●														Runtime不要
37-05	I/Oサブモジュール	MsysloInquire	I/Oコマンドリスト情報の取得	●	●														Runtime不要

(*4)Linuxの場合は使用不可

MatroxはカナダMatrox社の商標です。Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国、日本およびその他の国における登録商標です。仕様は予告なく変更する場合があります。

製品に関する情報はこちらでご確認いただけます。



画像処理ソリューション ホームページ

<https://www.canon-its.co.jp/solution/image/>

キヤノンITソリューションズ株式会社 エンジニアリングソリューション事業部

東京: 〒140-8526 東京都品川区東品川2-4-11 TEL(03)6701-3450 FAX(03)6701-3498

大阪: 〒550-0001 大阪市西区土佐堀2-2-4 TEL(06)7635-3060 FAX(06)7635-3028

開発元: Matrox Electronic Systems Ltd.

●お求めは信用のある当社で

Canon キヤノン ITソリューションズ株式会社

2020年7月現在

MIL2007CITS-PDF