

OpenAA Manual

第1版

作 成 者	株式会社メガトレード
作 成 日	2026 年 8 月 16 日
最終更新日	2026 年 8 月 16 日

目次

目次

OpenAA Manual	1
目次	2
変更履歴	3
著作権について	4
他社製品の登録商標及び商標について	4
免責	4
用語の注意点	4
OpenAA システムの実行できる環境	4
OpenAA システムの最低限のインストール	5
1 ドライバーのインストール	5
2 OpenAA のインストール	8
操作方法の概要	12
基本的な操作	13
1 EditParameter の設定	13
2 FileRegistryEditor の設定	14
3 EditGUI で画面編集	15
4 実行	16
1. 簡単な画面	17
2. カメラの設定と画像編集	18
一般的な操作	20
3. 画面切り替え Wizard を貼り付け	26
4. 分割し、画像表示画面を作成	28
5. コンポーネントのリンク設定	30
6. マスク画面の作成	32
7. ドットマッチングの貼り付け	36
8: アイコンの表示・非表示	37
9: 位置合わせ画面を作成	38
10. 編集確定ボタンを貼り付け	39
11. 検査、再検査ボタンの貼り付け	40
12. マスターデータへの読み書きのコンポーネント貼り付け	41
13. 検査処理の表示に関するコンポーネントの貼り付け	42
ここまでで実行できること	43
14. NG 情報表示に関するコンポーネントの貼り付け	44
15. 画像の入力・出力コンポーネントの貼り付け	47
16. 処理時間表示コンポーネントの貼り付け	48

変更履歴

版数	日付	Rev 番号	変更者	変更内容
初版	2026 年 8 月 16 日	1	笹井 昌年	

著作権について

本ドキュメント及び OpenAA は、GNU GPL ver3 に従って公開され配布され使用されます。

他社製品の登録商標及び商標について

Microsoft, Windows は米国 Microsoft Corporation の米国および他の国における登録商標です。
Xeon は米国 Intel Corporation の登録商標です。

免責

この取扱説明書やソフトウェアに含まれる一部あるいは全部の内容を 無断で複製・翻訳・引用等することは禁じられています。いかなる場合においても、弊社および OpenAA コミュニティは、本取扱説明書、ソフトウェア、それに 包含される情報、またはそれらの使用に係わることから生ずるいかなる 損害に関して、一切の責任を負いかねます。

本取扱説明書の内容、または製品の仕様、デザインは予告なく変更される 場合があります。

用語の注意点

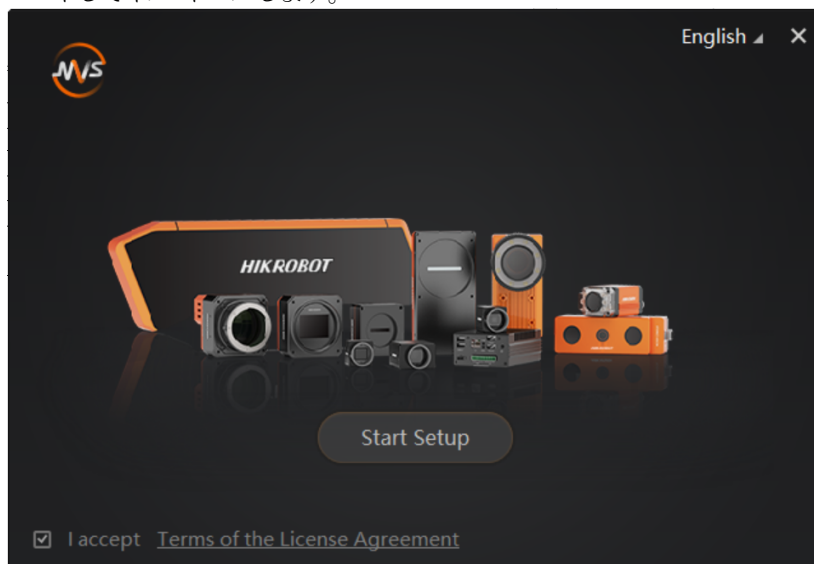
OpenAA システムの実行できる環境

項目	必要要件	備考
CPU	Intel 系、AMD 系 AVX-2 のある CPU	
メモリー	16 ギガバイト以上を推奨	
グラフィック	1920×1280以上	
OS	Windows11	日本語
HDD	空き容量 10GB 以上を推奨	
Ethernet	1GigaBase-T	HUB に接続していることが望ましい
カメラ	OpenAA 汎用カメラ	

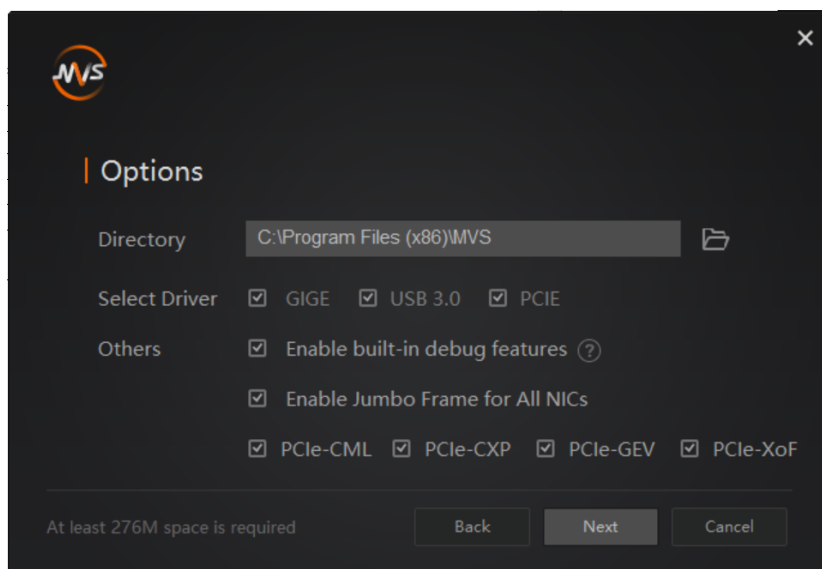
OpenAA システムの最低限のインストール

1 ドライバーのインストール

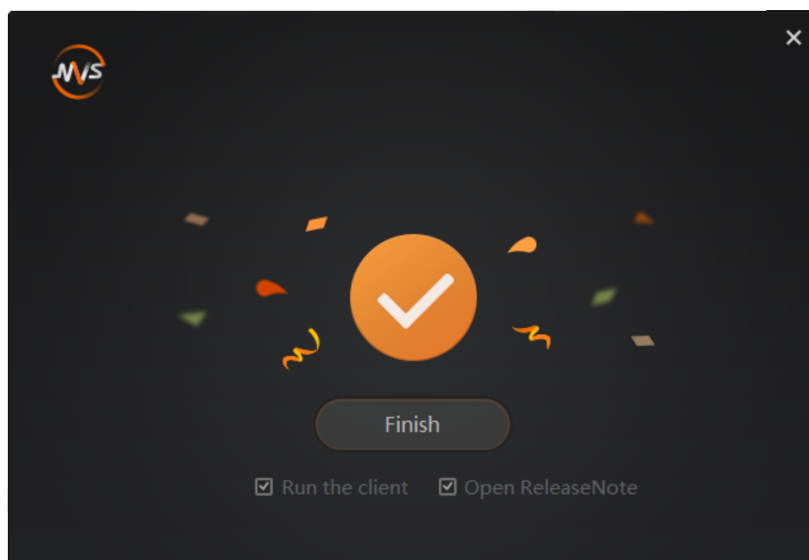
1. Web ブラウザを起動し、以下の URL にアクセスします。
URL: <https://www.hikrobotics.com/en/machinevision/service/download/?module=0>
2. Machine Vision Software MVS V5.0.2(Windows)をダウンロード(2026 年 8 月 18 日)
3. HIKRobot のカメラがあれば接続して電源を ON にします
4. ダウンロードしてインストールします。



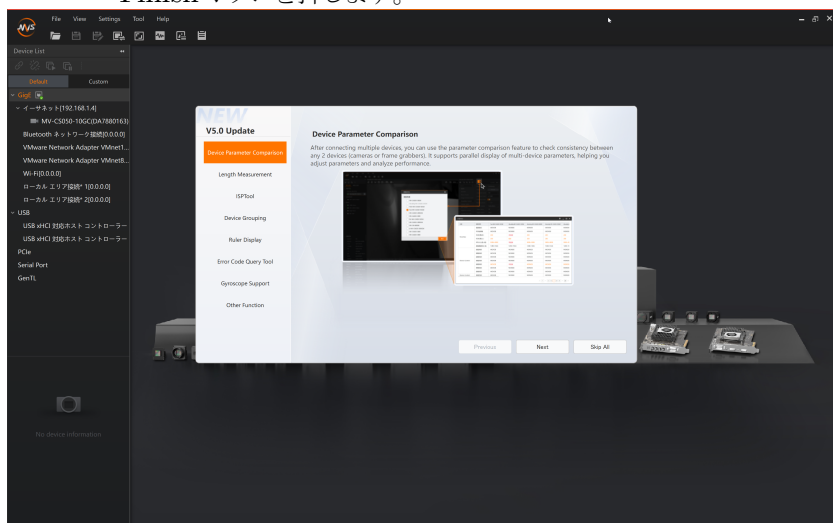
Start Setup で開始します



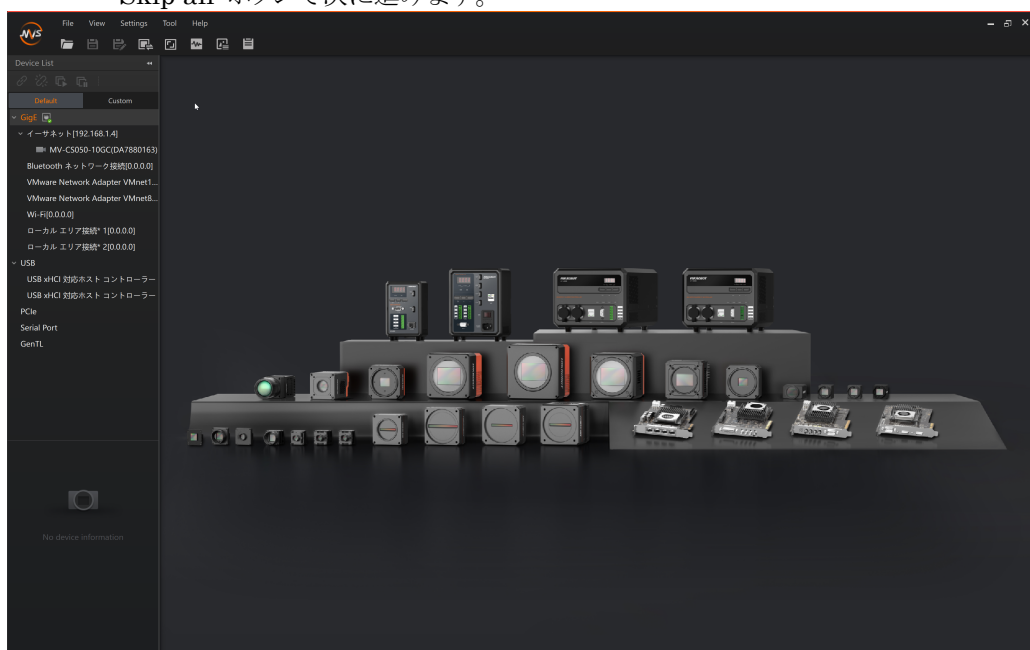
特に問題なければこのまま Next ボタンを押します。



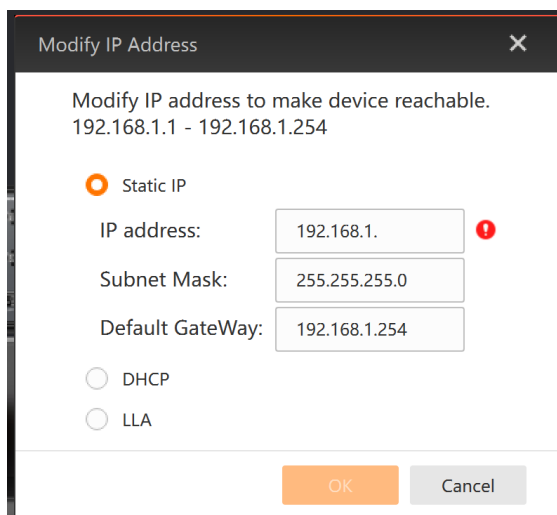
Finish ボタンを押します。



Skip all ボタンで次に進みます。



カメラを接続していれば、左上の「イーサネット」の下に見つかったカメラが表示されます。



Modify IP Address

Modify IP address to make device reachable.
192.168.1.1 - 192.168.1.254

☒ Static IP

IP address: 192.168.1. 

Subnet Mask: 255.255.255.0

Default GateWay: 192.168.1.254

☐ DHCP

☐ LLA

OK Cancel

見つかったカメラの欄をダブルクリックすると、IP アドレスが合わないときこのようなウインドウが表示されますので、IP アドレスを設定します。

2 OpenAA のインストール



OpenAAInstaller.exe を起動します



「次へ」を押します。



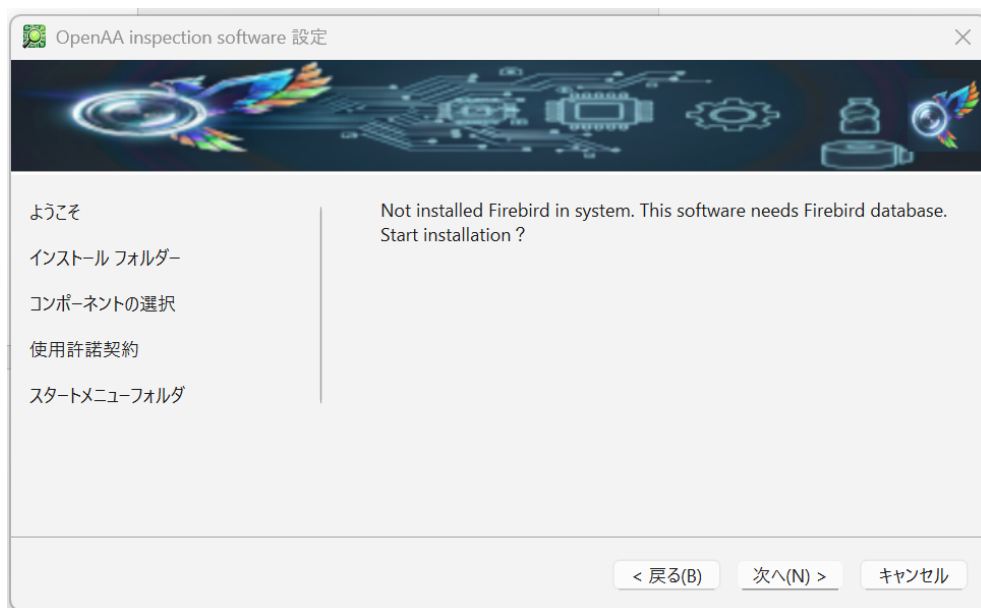
ソフトウェアをインストールするフォルダーを設定します。
「次へ」を押します。



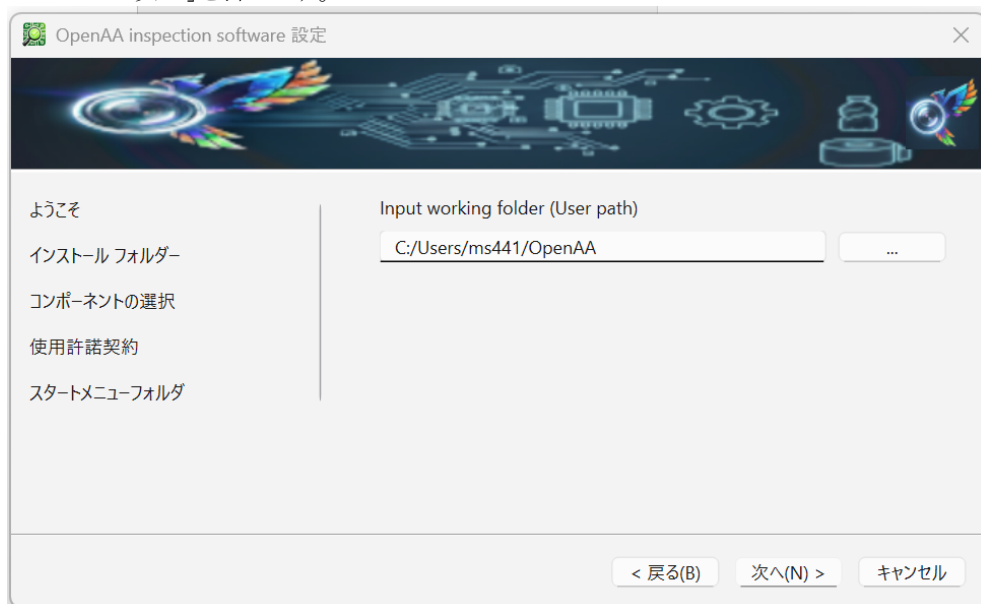
「使用許諾に同意します」にチェックすれば「次へ」を押します。
ライセンス規約は GPL ver3 に準拠する内容になっています。



ショートカットの名称を設定します。
「次へ」を押します。



Firebird5 を自動でインストールします。
「次へ」を押します。



設定ファイルの保存先を設定します。
「次へ」を押します。



データベースのアクセス先、データベースのデータ保存先のフォルダを設定します。「次へ」を押します。



「インストール」を押すことでインストールします。

操作方法の概要

したいことの例	操作
カメラの種類を変えたい	EditParameter で Plugin のタブでコンポーネントファイルを設定します
カメラの台数を変えたい	EditParameter でシステムカメラ台数やページ数を設定します
データベースのアクセス先を変えたい	EditParameter で File のタブでフォルダーやデータベースファイル名を設定します
タイムアウト時間を変えたい	EditParameter の Timming タブで設定します
指定する GUI ファイルを読み込ませたい	InspectionFastPlayer でショートカットの起動時のリンクパラメーターで G の後ろにファイル名を記載して起動します
露光時間やカメラゲインを変えたい	カメラ設定コンポーネントを配置した GUI ファイルで起動した検査ソフトウェアで設定します
像を反転させたい	EditParameter の Image direction タブで設定します
1 回の検査での撮影回数を変えたい	EditParameter で Page 数や Strategy を設定します
実行画面を変更したい	EditGUI で編集し、作成した GUI ファイルを実行ファイルで読み込みます
実行画面で不要なアイコンを消したい	EditGUI でコンポーネントのプロパティで変更します
表示言語を切り替えたい	FileRegistryEditor で言語を設定します

基本的な操作

1 EditParameter の設定

File Name	Global.dat
Count of page local	1
画像の横のドット数	2448
画像の縦のドット数	2048
レイヤー数	3
ページ数	1
Phase個数	1
Maximum X pixels	16384
Maximum Y pixels	65535
システムの全カメラ数	1
横方向の分解能 (ナノメートル単位)	20000
縦方向の分解能 (ナノメートル単位)	20000
カメラのビット数	8
Waiting time (milisec) for connection to slave	1000
画像の左右反転	☐
部品起源のアイテムのしきい値を変更するかどうか	☒
配置方法 1 : X方向にタイル配置、2 : Y方向にタイル配置	1

Each page Save Overwrite Load Close

EditParameter.exe を起動します。

2 FileRegistryEditor の設定

The screenshot shows the FileRegistryEditor application window. The main window has a title bar with the text 'FileRegistryEditor'. Inside, there are several fields and buttons:

- Path:** A text box containing 'C:/OpenAA-Execute' and a browse button '...'.
- MachineID:** A dropdown menu showing '1' with up and down arrows.
- Language:** A dropdown menu showing '日本語' with a down arrow.
- Edit multiple machine:** An unchecked checkbox.
- Database settings (pop-up window):**
 - Host Name:** A text box containing 'localhost'.
 - Database name:** A text box containing 'd:/data/Regulus64.fdb'.
 - Port number:** A dropdown menu showing '3051' with up and down arrows.
 - Machine Name from database:** An empty text box.
 - Load database:** A button.
- Buttons:** 'Save and Close' and 'Cancel' at the bottom of the main window.

FileRegistryEditor.exe を起動します。
言語設定、装置番号を設定します。

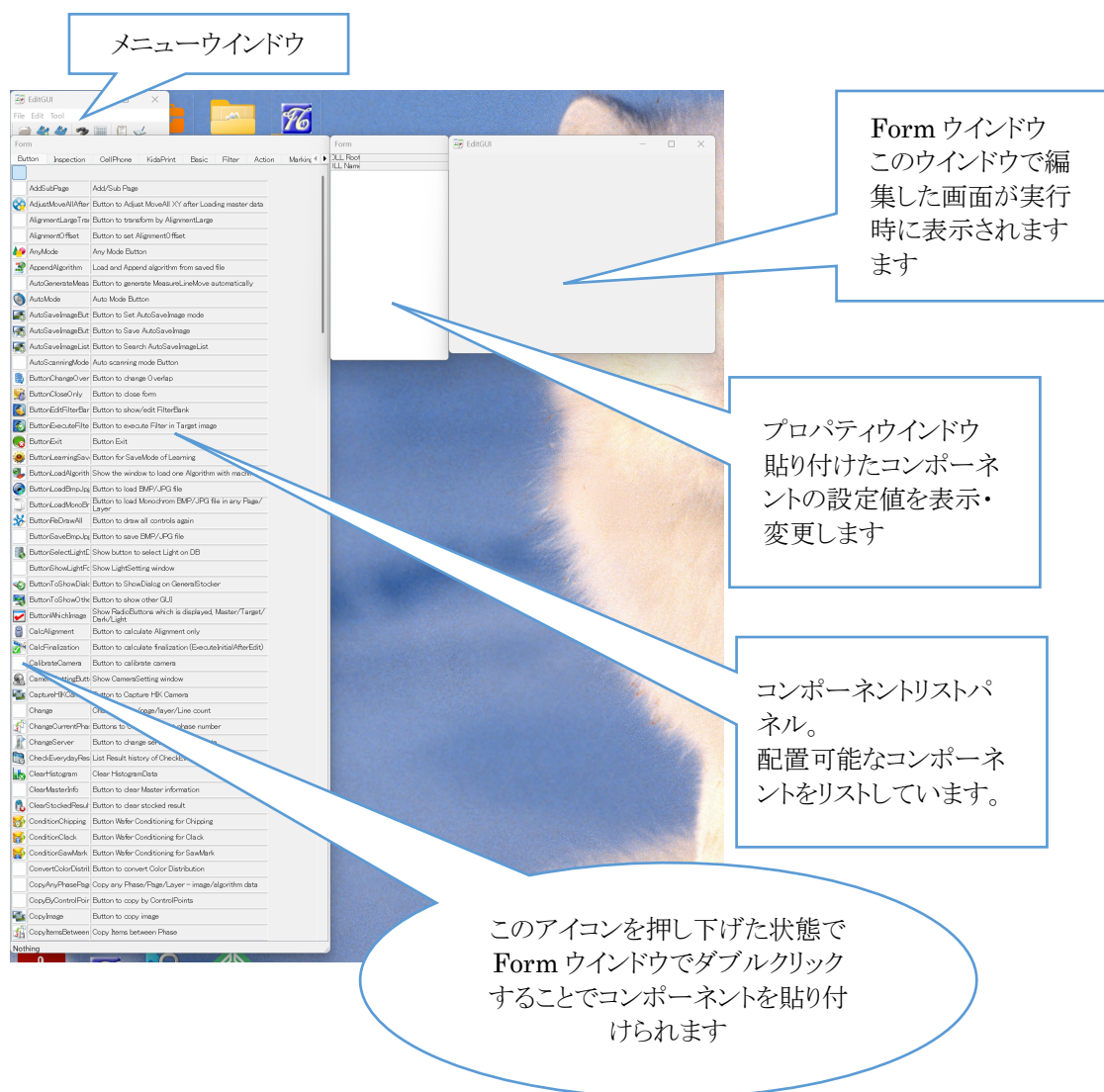
3 EditGUI で画面編集

画面で配置するコンポーネントに処理内容のプログラム(アルゴリズム)がリンクされます。
そのため処理内容やそのリンクを設定する必要はありません。

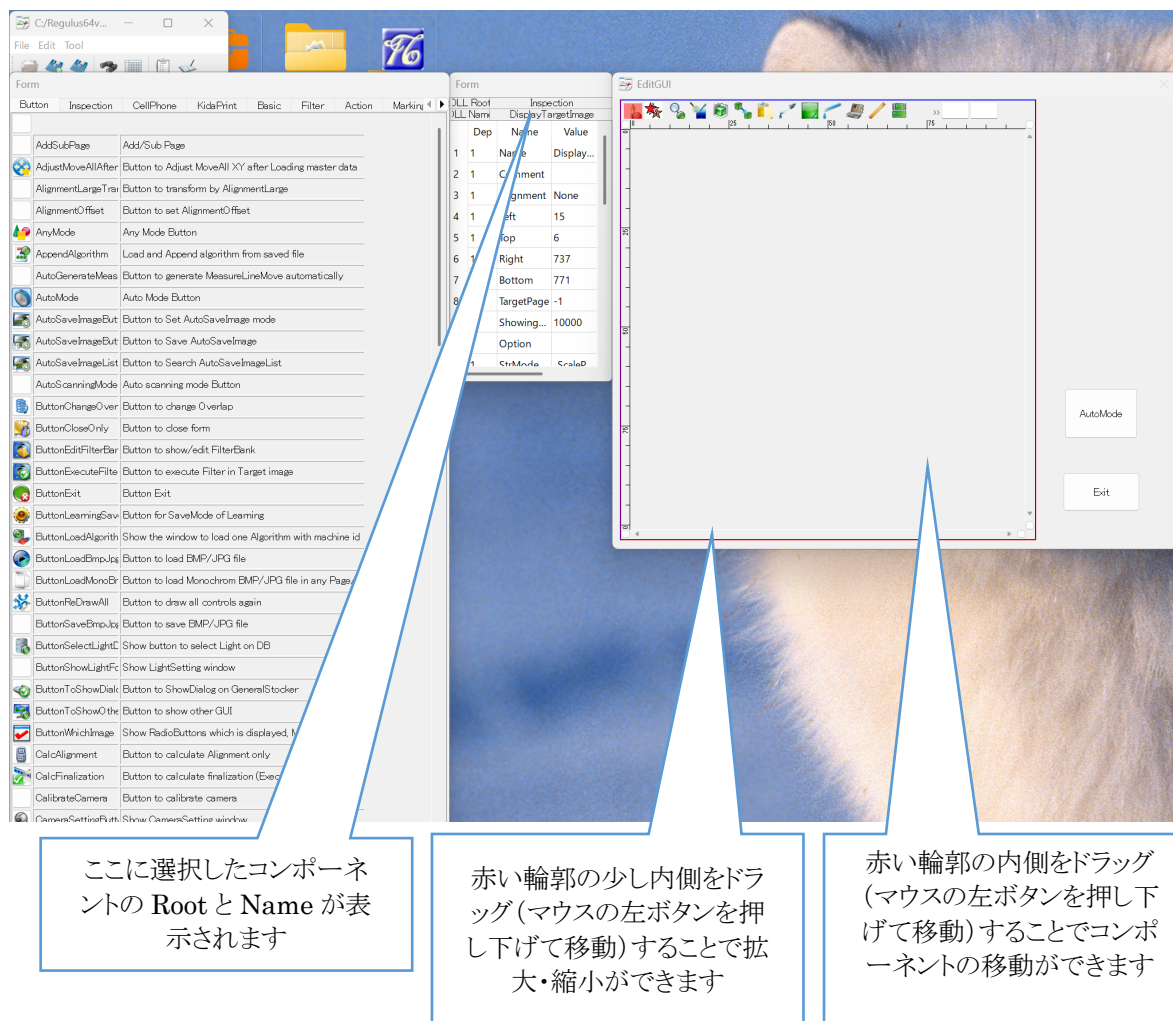
起動

EditGUI.exe

エラーが発生した場合、古い DLL ファイルが混入している可能性があります。
インストール先のフォルダ内の Algorithm、GUI、PluginDLL、Integrator/GUI の中に古い DLL ファイル
がないか確認してください



EditGUI の操作



4 実行

作成した画面を実行します。
起動

InspectionPlayer.exe G[XXXX.gui] NDM W1 -R

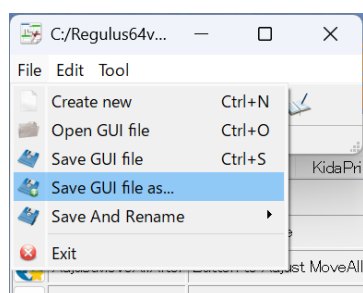
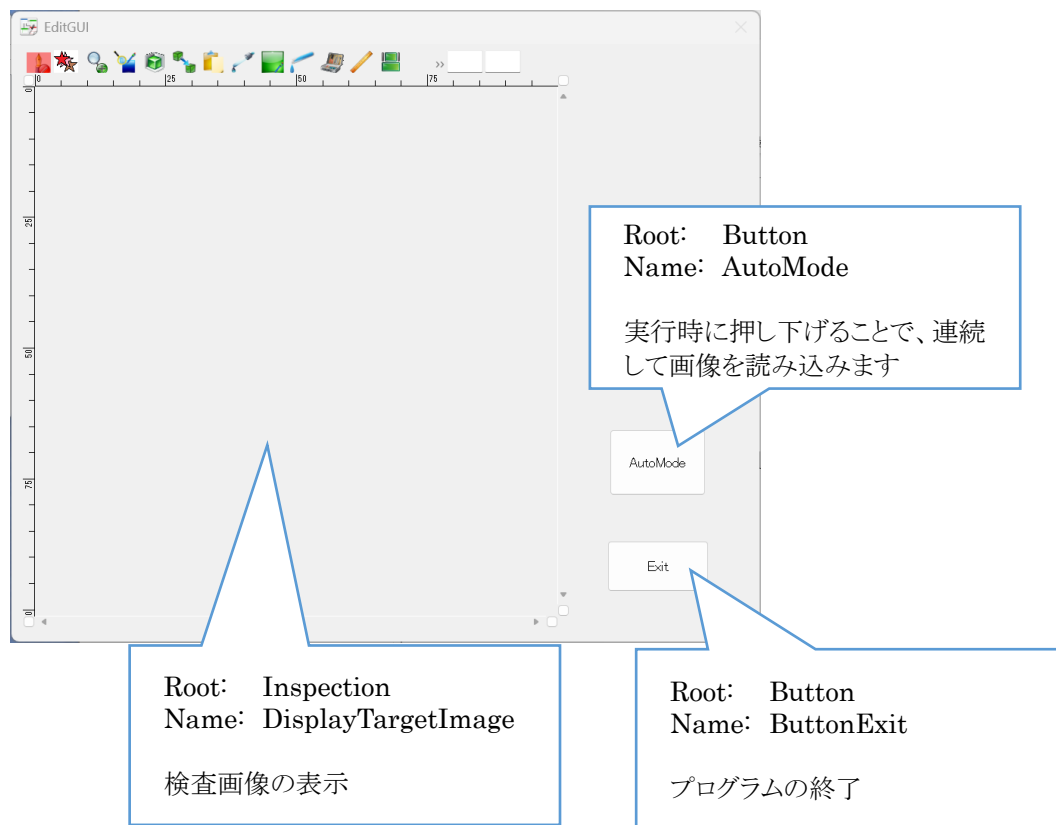
起動時のパラメーターが必要です。

G[XXXX.gui] []は不要です。作成した画面ファイル名を G の後ろに記載します
NDM データベースチェックメッセージを表示しません
W1 起動時に自動的に作業者を 1 番にします
-R 不要な DLL はメモリーから削除します

1. 簡単な画面

PC を起動時、あるいはプログラムを起動したとき、次の画面が表示されます。

画面ファイル名: Senario1-ShowImageFromCamera.gui



Open GUI file
Save GUI file
Save GUI file as...

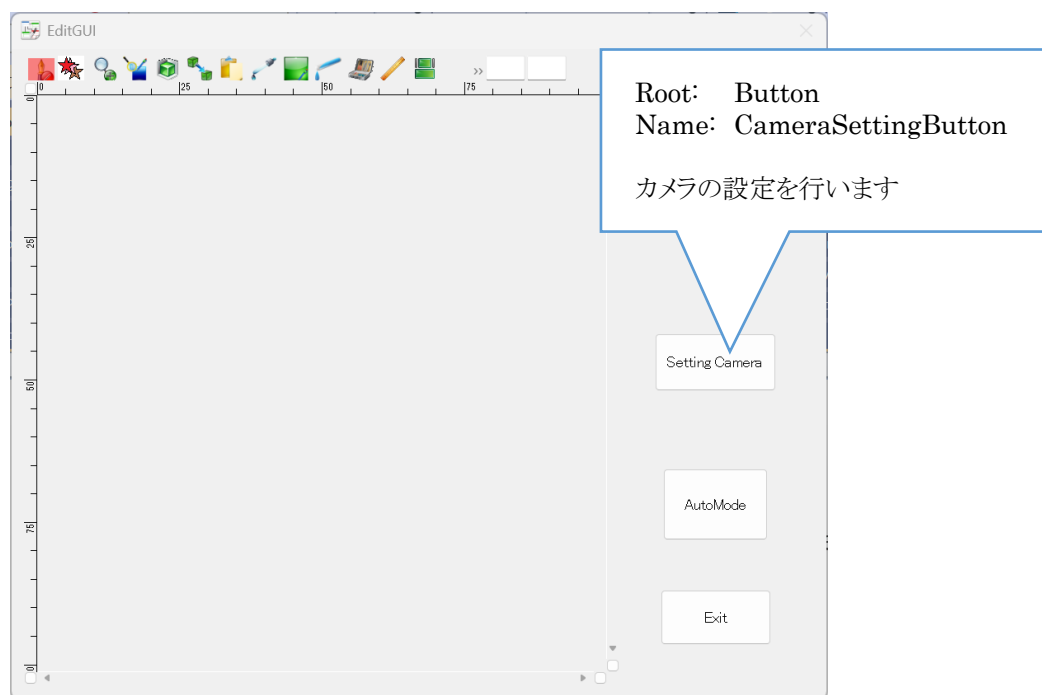
保存している gui ファイルを読み込みます
読み込んだ gui ファイルに上書き保存します
新規に gui ファイルの名前を付けて保存します



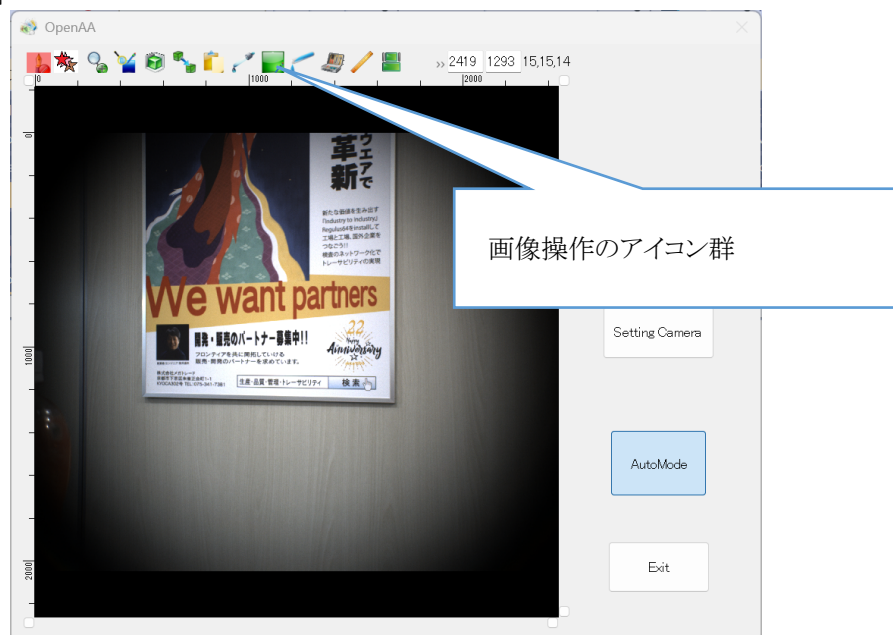
コンポーネントの配置方法を習得しましょう

2. カメラの設定と画像編集

画面ファイル名: Senario2-SettingCamera.gui



実行画面



カメラ設定 (HIKRobot のエリアカメラの場合、CameraMVSGigE.dll)

The screenshot shows a 'Dialog' window for camera settings. It includes fields for Device, IP address, Exposure Auto, Exposure mode, Exposure time, Gain, Trigger Mode, Trigger source, Black Level, White balance, Binning, Decimation, AOI (Offset X, Offset Y, Width, Height), User selector, and buttons for Save, Load, OK, and Cancel.

Exposure Auto	自動で露光時間の設定
Exposure mode	露光モード
Exposure time	露光時間 数値を大きくすると露光時間が長くなって画像が明るくなる
Gain	ゲイン 数値が大きいとき、画像が明るくなる
Trigger Mode	撮像のトリガーモード
Trigger source	トリガー信号の選択
Black Level	黒レベル設定 チェックすると黒レベル自動設定
White balance	ホワイトバランスの設定。
Binning	ビンニング設定
Decimation	
AOI	部分的な撮影領域設定
User selector	保存先の番号
Save/Load	カメラ設定を保存／読込

一般的な操作



カメラの操作をしてみましょう。
画像の操作を行い、何ができるのか確認しましょう

- | | |
|---------|--------------------------------|
| 1 無操作 | 何も操作しません |
| 2 拡大・縮小 | マウスの左クリックで拡大、右クリックで縮小します |
| 3 矩形拡大 | マウスで描画した矩形領域を最大限表示できるように拡大します。 |

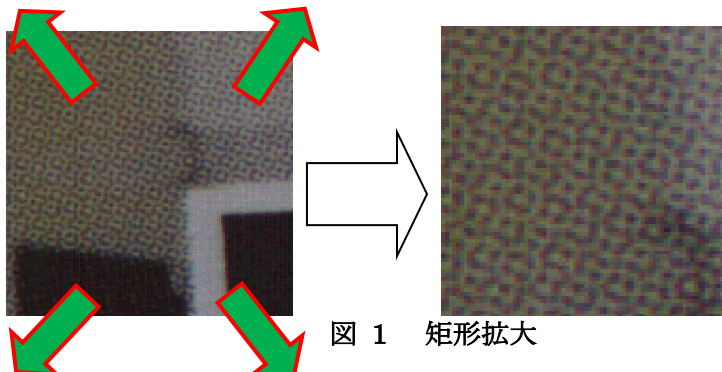
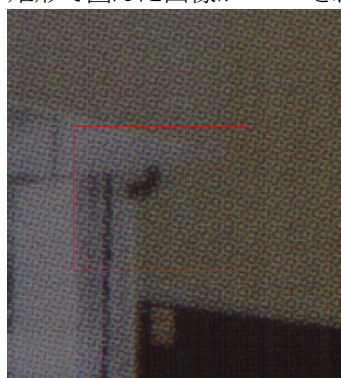


図 1 矩形拡大

- | | |
|---------|--|
| 4 全体表示 | ボタンをクリックすると、画像全体が表示されるように拡大率が調整され、左上が(0, 0)になります |
| 5 画像コピー | 矩形で囲んだ画像がコピーされます。 |



これは Windows のコピーのような機能ですが、クリップボードにはコピーされません。

図 2 画像コピー

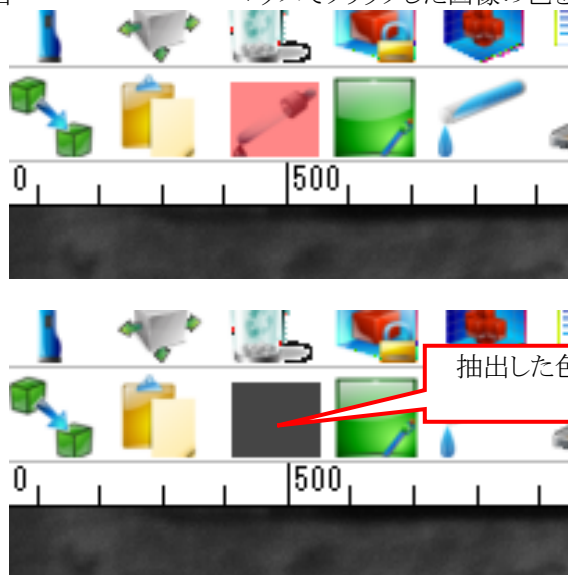
- 6 画像貼り付け コピーされた画像を貼りつけます。



ボタンを押し下げている間、マウスの移動に追従してコピーした画像が半透明で表示されます。マウスをクリックした位置でコピーした画像が貼り付けられます。

図 3 画像貼り付け

- 7 色抽出 マウスでクリックした画像の色を取りだします。

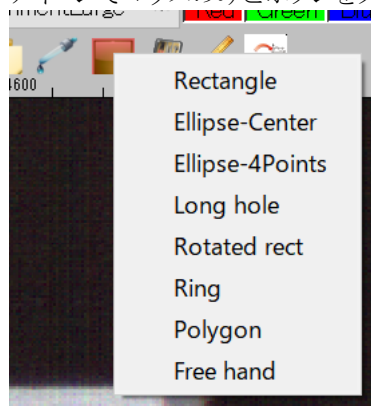


抽出した色にボタンが変化します

図 4 色抽出

8 抽出色での描画 抽出した色で描画します。

アイコンでマウスのみごボタンをクリックすることで描画形状を設定できます。



Rectangle	四角形で描画します
Ellipse-Center	中心、長径、短径で設定される楕円で描画
Ellipse-4Points	上下左右で設定される楕円で描画
Long hole	長穴で描画
Rotated rect	回転した四角形で描画
Ring	リング形状で描画
Polygon	多角形で描画
Free hand	自由形状で描画

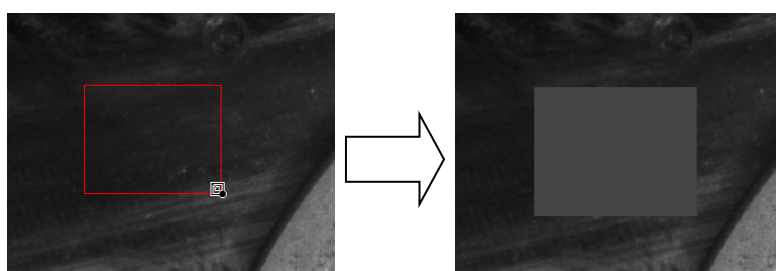


図 5 抽出色での描画

手順

- ① 前項の「色抽出」を行います
- ② 「抽出色での描画」ボタンを押し下げます
- ③ 描画ツールで描画する形状を選択します。
- ④ 形状を描画すれば、画像に内部が塗りつぶされた描画を行います。

9 抽出色での点描画

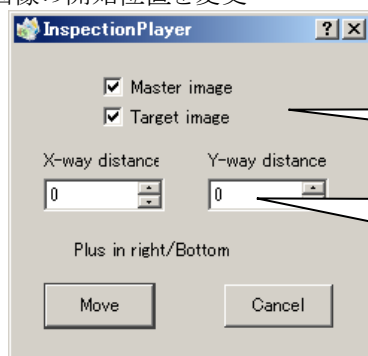
抽出した色で、マウスでクリックした座標の1ピクセルに描画します

10 画像操作メニュー 画像の操作関係のメニューを表示します



図 6 画像操作

10-1 画像の開始位置を変更



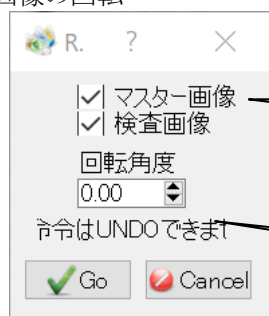
移動する画像にチェックを入れます

移動するピクセル数を、X方向、Y方向とを設定します。
数値のプラス方向は、X方向では右方向、Y方向では下方向です

図 7 画像移動

「Move」ボタンを押したとき移動を開始します

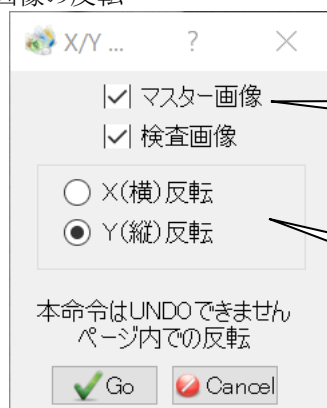
10-2 画像の回転



回転する画像にチェックを入れます

回転角度を入力します

10-3 画像の反転



反転する画像にチェックを入れます

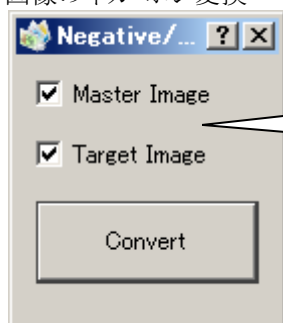
反転する向きを設定します

10-4 画像の入れ替え

マスター画像とターゲット画像を入れ替えます

10-5 明暗の反転

画像のネガ・ポジ変換



ネガ・ポジ変換をする画像を選択しチェックします

Convert ボタンを押したとき、変換が開始されます。

図 8 ネガポジ変換

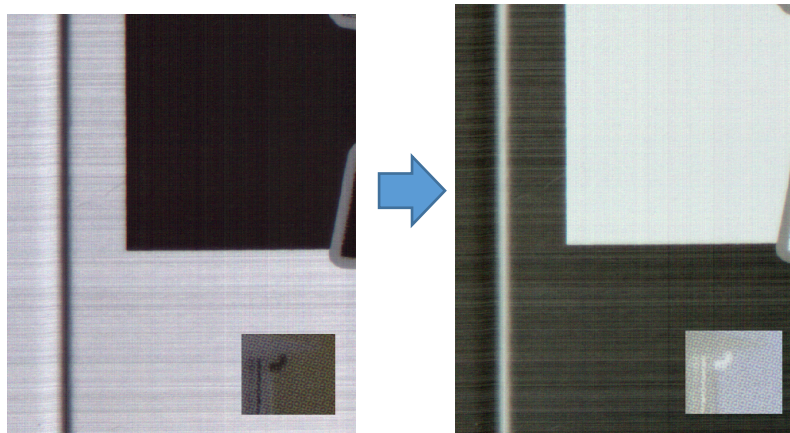


図 9 ネガポジ変換実施例

変換前の画像

変換後の画像

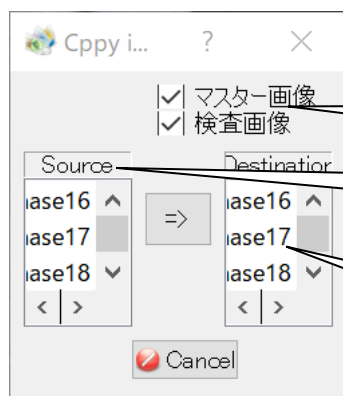
10-6 マスター画像をクリア

マスター画像の全てのピクセルの輝度を0にします

10-7 ターゲット画像をクリア

ターゲット画像の全てのピクセルの輝度を0にします

10-8 Phase 間の画像コピー



コピーする画像にチェックを入れます

コピー元の Phase を選択します

コピー先の Phase を選択します

「=>」ボタンを押すとコピーが実行されます。

- 11 測長 マウスでクリックした2点間のピクセル数を表示します。

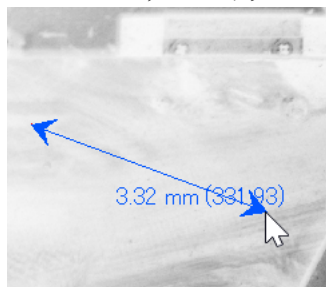


図 10 測長

ボタンを押し下げた状態で①クリック目で起点を設定し、2クリック目で終点を指定します。

- 12 UNDO 操作の取り消し

- 13: 画像切り取り、BMP ファイル保存



設定によりこのアイコンが表示されることがあります。
このアイコンを押し下げて画面で矩形を描画すると、ファイル保存選択ウインドウが開くので、描画した領域の画像をファイルに保存できます

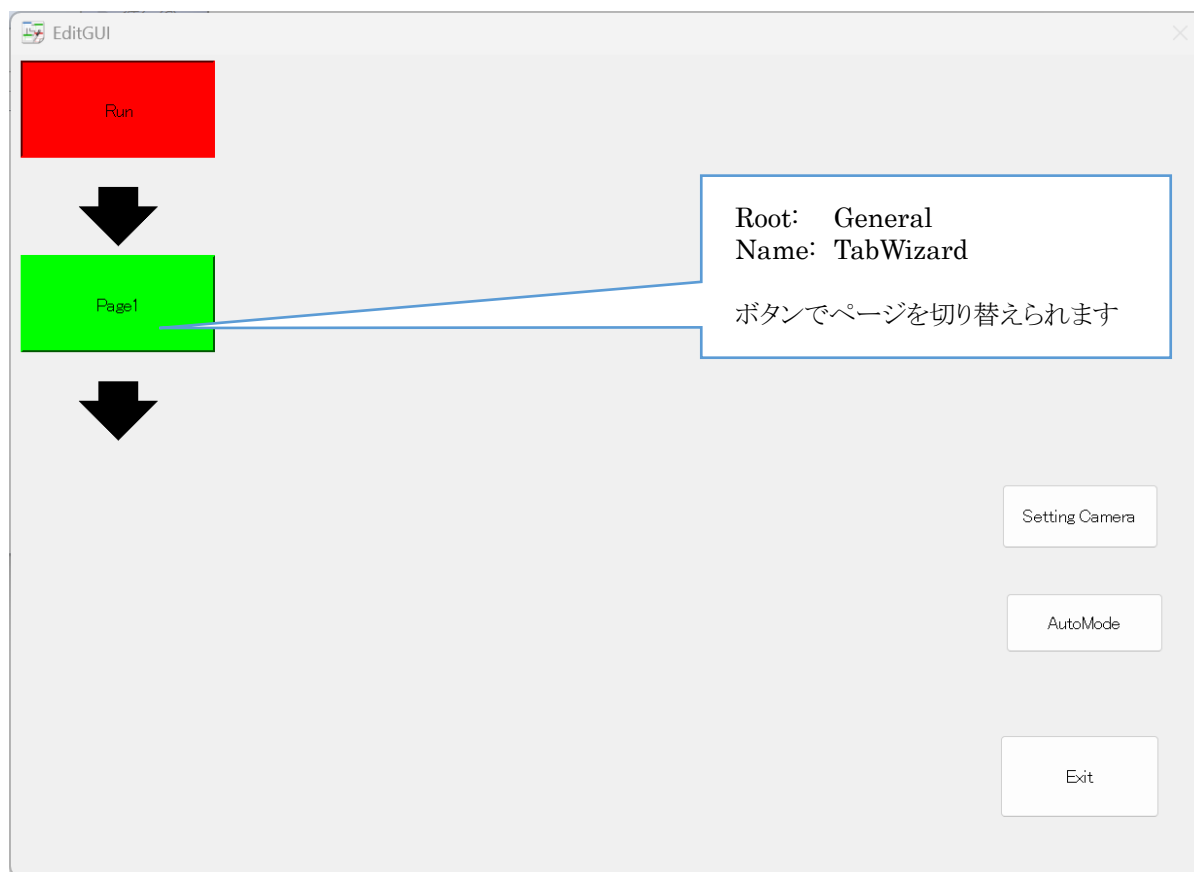
- 14: 設定サイズで画像切り取り、BMP ファイル保存



設定によりこのアイコンが表示されることがあります。
このアイコンを押し下げて画面でクリックすると、ファイル保存選択ウインドウが開くので、設定しているサイズで描画した領域の画像をファイルに保存できます

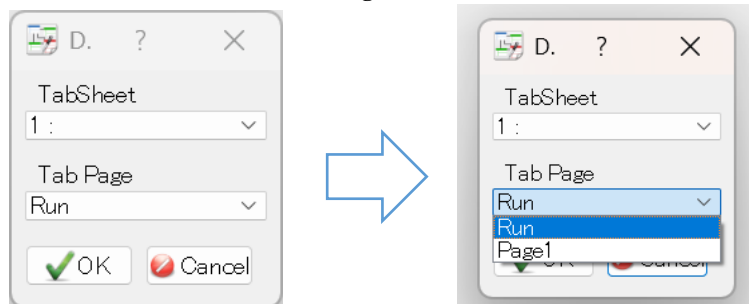
3. 画面切り替え Wizard を貼り付け

画面ファイル名: Senario3-PutWizard.gui



タブの切り替え

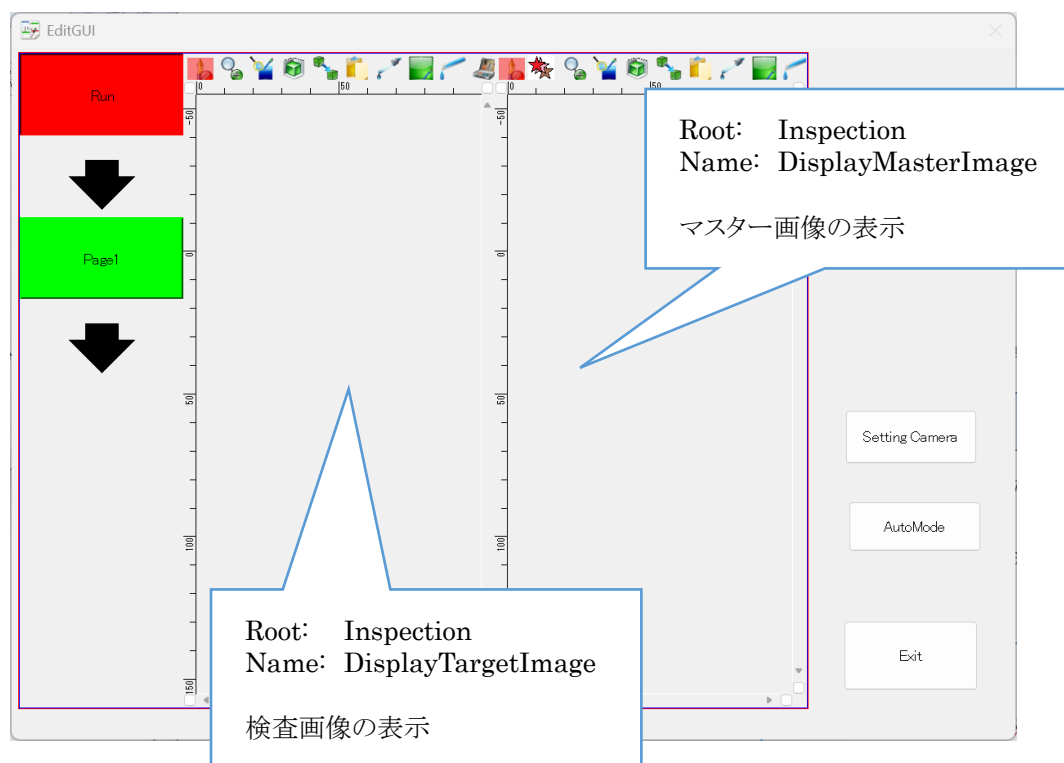
- 1: ポップアップメニューから「Change Tab top」を開く
- 2: 次のダイアログが開きますので、TabPage で選択し、OK ボタンを押します



タブでの画面切り替えを確認しましょう

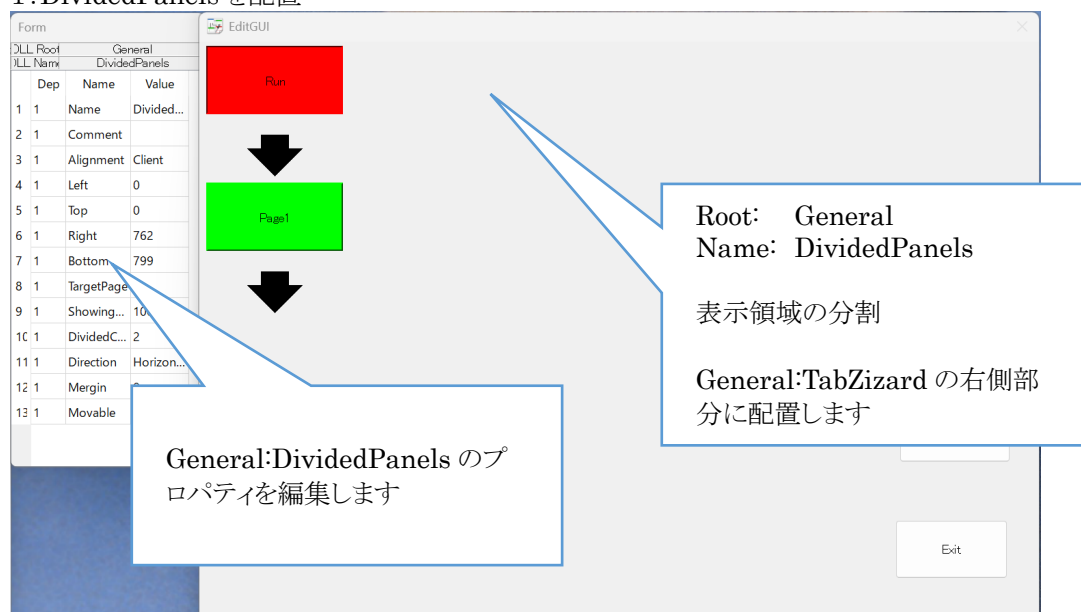
4. 分割し、画像表示画面を作成

画面ファイル名: Senario4-DivideAndImagePanel.gui



作成方法

1: DividedPanels を配置



コンポーネントは何重にも重ねて配置することができます。
配置の階層は変更できません。

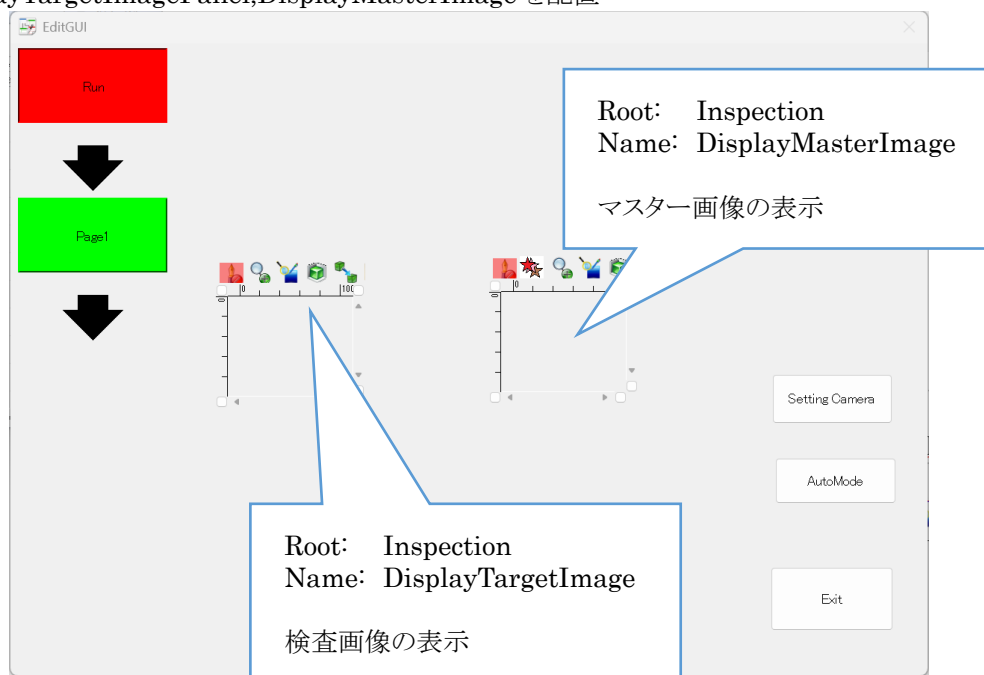
2: General:DividedPanels のプロパティを編集—Alignment 変更

Form			
DLL Root		General	
DLL Name		DividedPanels	
	Dep	Name	Value
1	1	Name	Divided...
2	1	Comment	
3	1	Alignment	Client
4	1	Left	None
5	1	Top	Top
6	1	Right	Left
7	1	Bottom	Right
8	1	TargetPage	Bottom
9	1	Showing...	Client
10	1	TargetPage	-1
11	1	Showing...	10000
12	1	DividedC...	2
13	1	Direction	Horizon...
14	1	Mergin	0
15	1	Movable	false

Alignment 項目の右側をダブルクリックするとコンボボックスに変わります。配置方法を設定します。

None 編集で固定位置に配置
 Top 上に貼り付くように配置
 Left 左に貼り付くように配置
 Right 右に貼り付くように配置
 Bottom 下に貼り付くように配置
 Client 全面に広がって配置

3: DisplayTargetImagePanel, DisplayMasterImage を配置

4: DisplayTargetImagePanel, DisplayMasterImage のプロパティを編集—Alignment 変更
それぞれの Alignment を Client に設定することで、配置できる領域の全面に広がって表示されます。

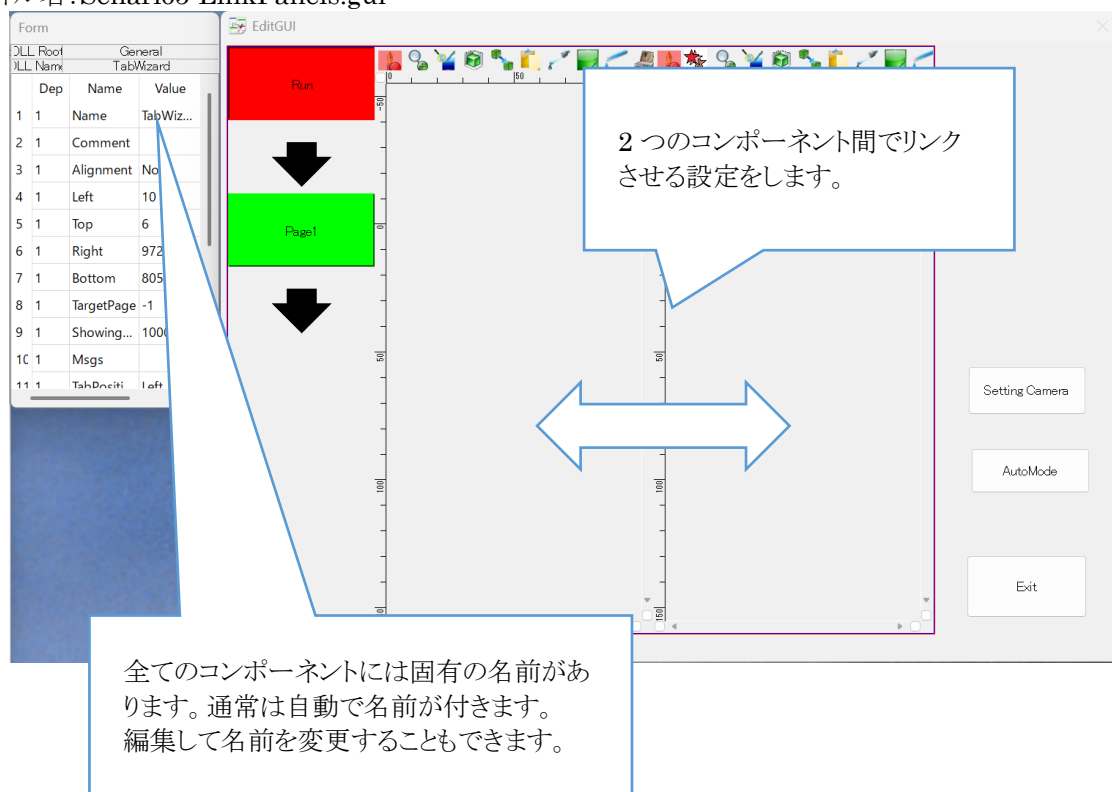
※Alignment で設定すると、相対的な位置に配置できるため、ウインドウのサイズ変更によって自動的に位置・配置が設定されます。



階層的にコンポーネントを配置し、Alignment の設定を習得しましょう

5. コンポーネントのリンク設定

画面ファイル名: Senario5-LinkPanels.gui

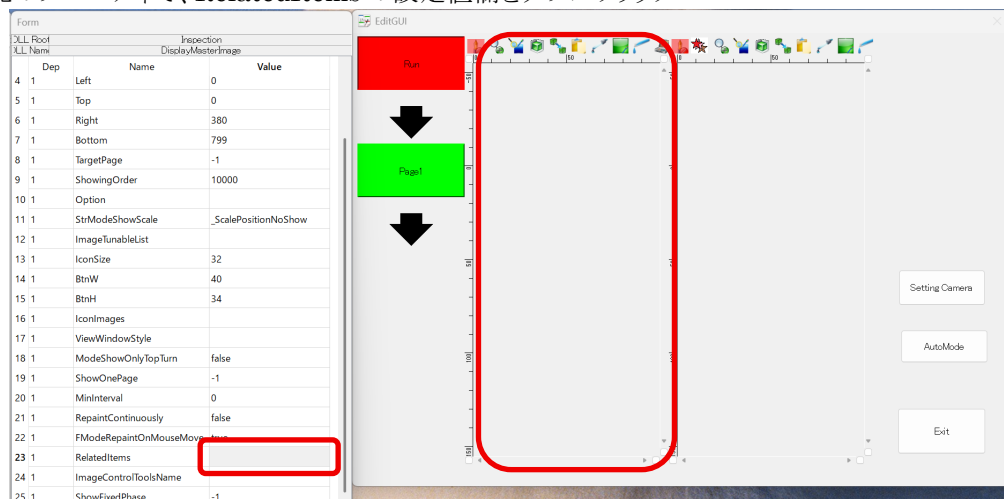


リンクの設定方法

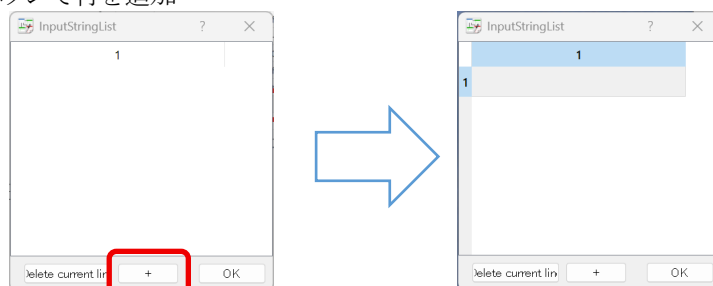
1: リンク先の名前を取得します。



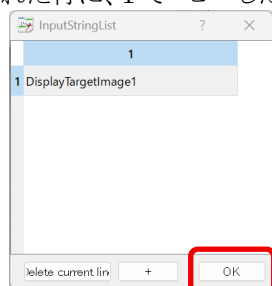
2: リンク元のプロパティで、RelatedItems の設定値欄をダブルクリック



3: 「+」ボタンで行を追加

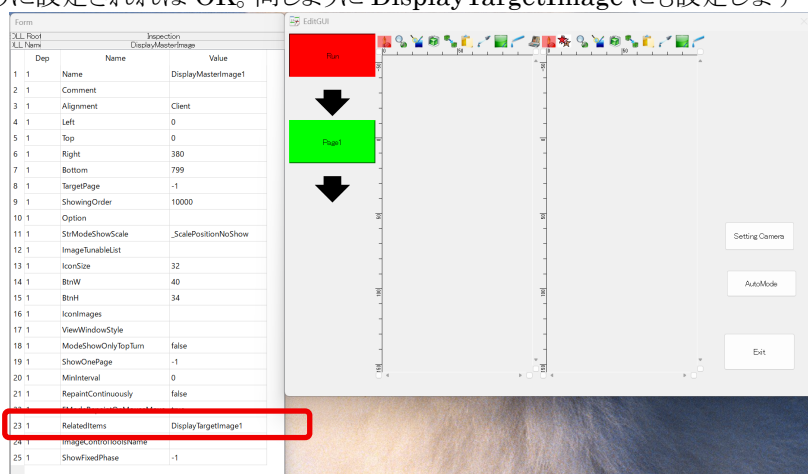


4: 追加された行に、1 でコピーした相手先のコンポーネント名を入力します



OK ボタンを押すことでプロパティに設定されます。

5: このように設定されれば OK。同じように DisplayTargetImage にも設定します

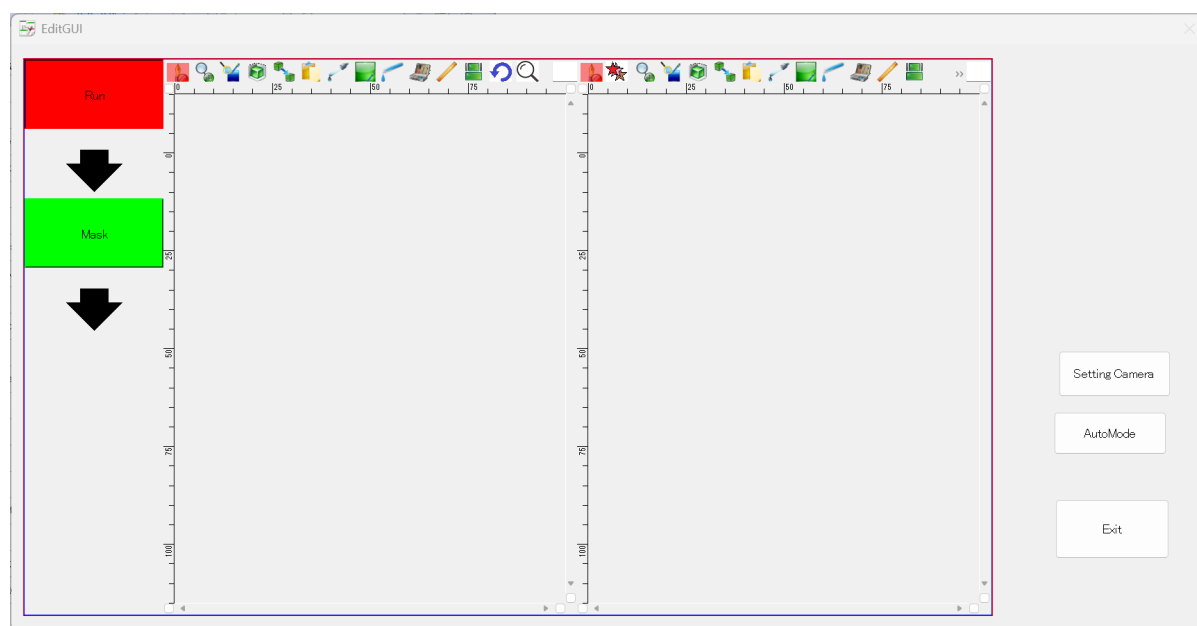


リンク設定を習得しましょう

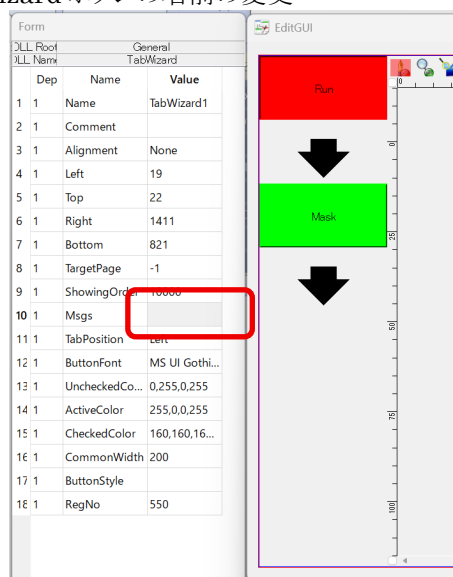
6. マスク画面の作成

画面ファイル名: Senario6-SetMaskImagePanel.gui

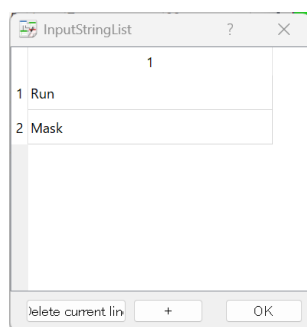
☛ 詳細は Masking.docx



1: TabWizard ボタンの名前の変更



General:TabWizard のプロパティの Msgs の設定値欄をダブルクリックすると設定ダイアログが表示されます。



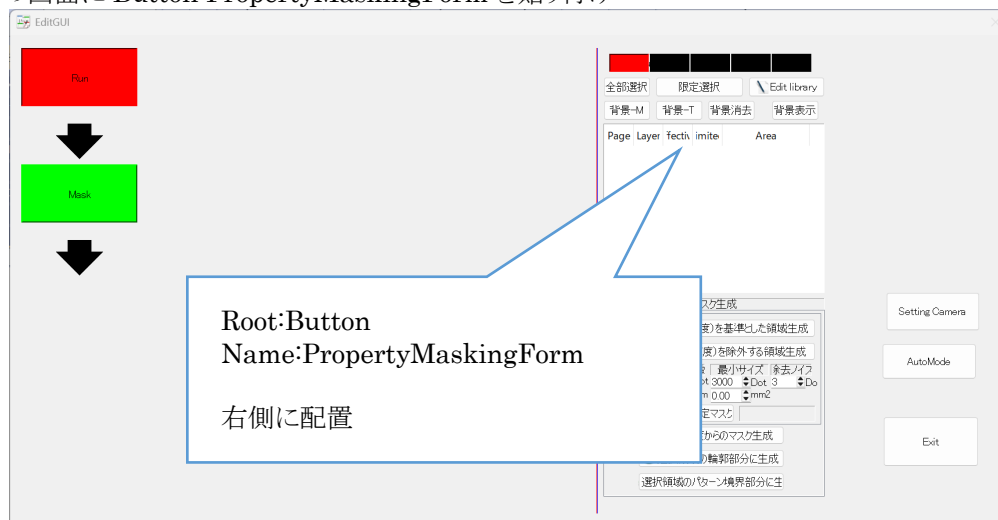
このように行を増やしたり、名称を変更したりできます。
ここで設定した文字がボタン名称になります。

2: TabWizard の画面の切り替え

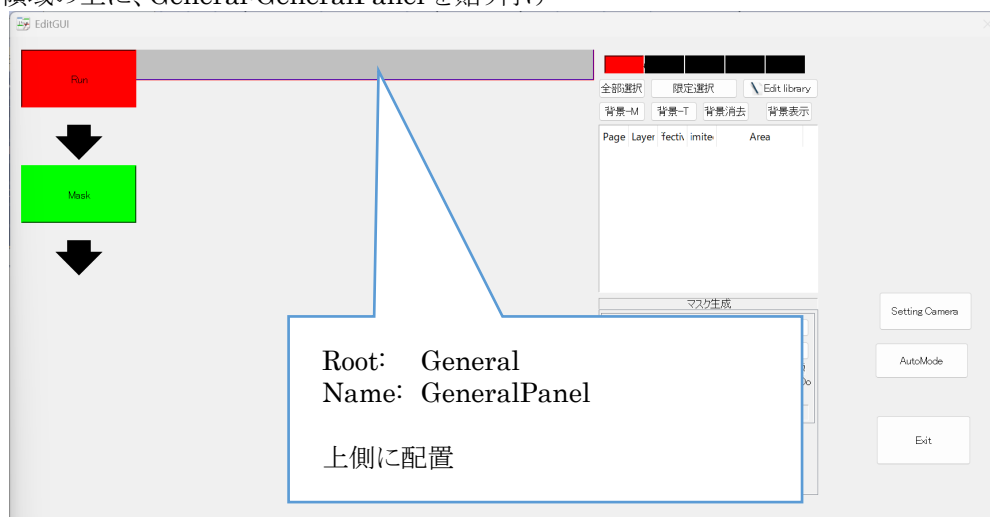
設定した Mask の画面に切り替えてください

→チュートリアル3を参照

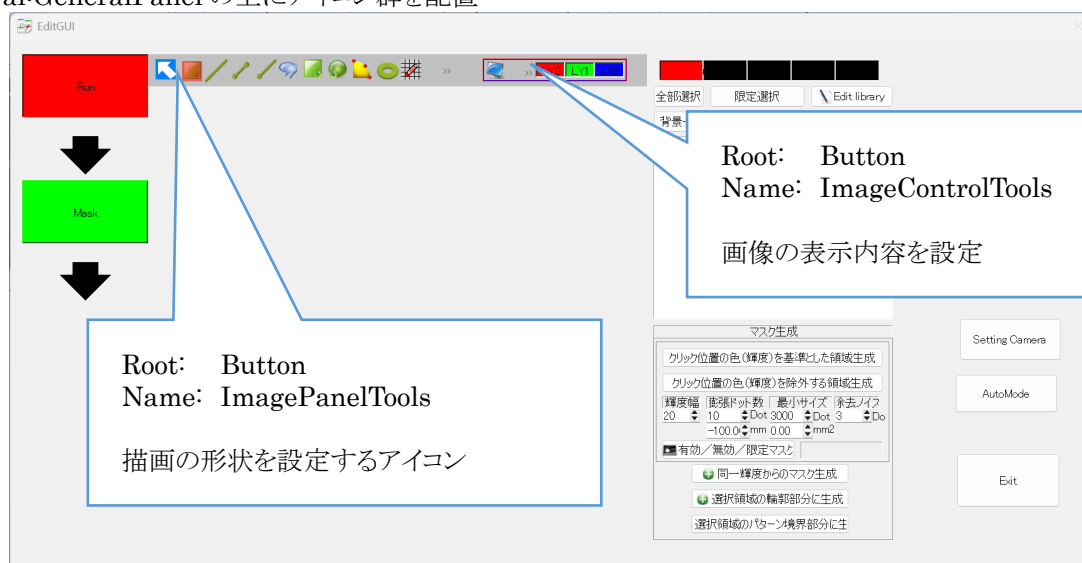
3: Mask の画面に Button:PropertyMaskingForm を貼り付け



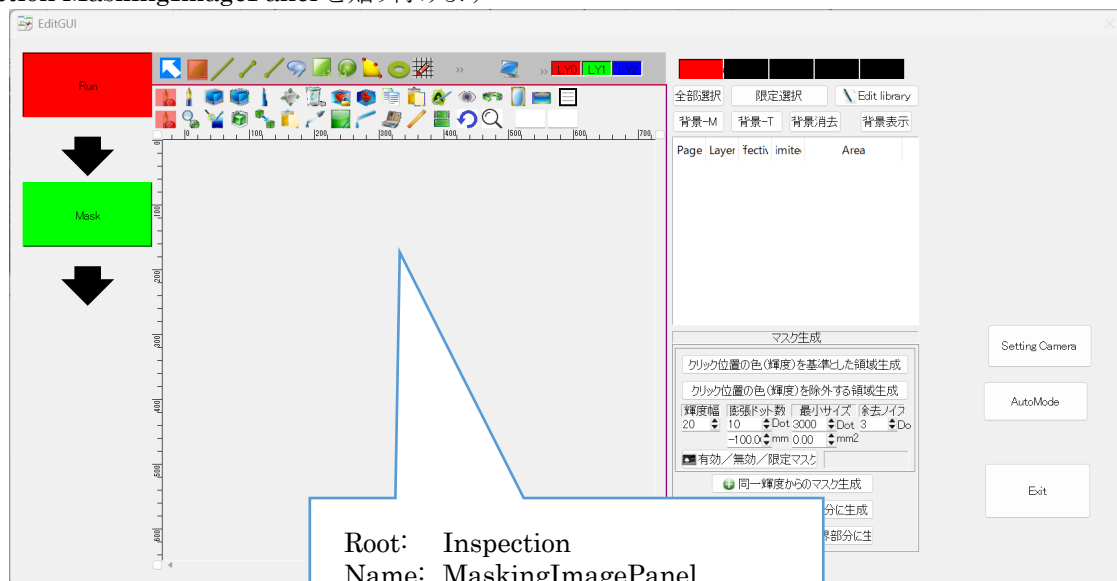
4: 残った領域の上に、General:GeneralPanel を貼り付け



5: General:GeneralPanel の上にアイコン群を配置



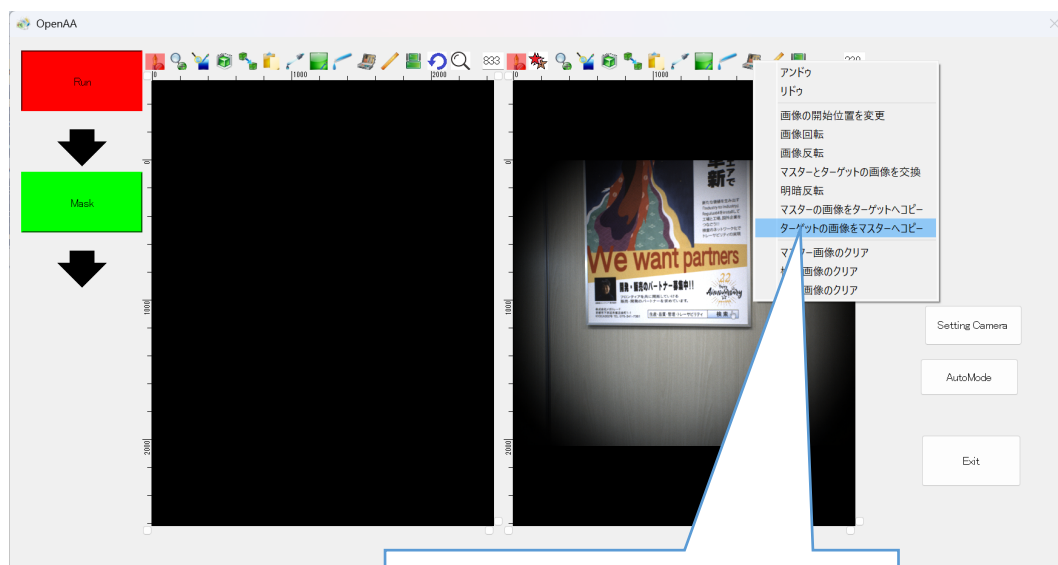
6: Inspection:MaskingImagePanel を貼り付けます



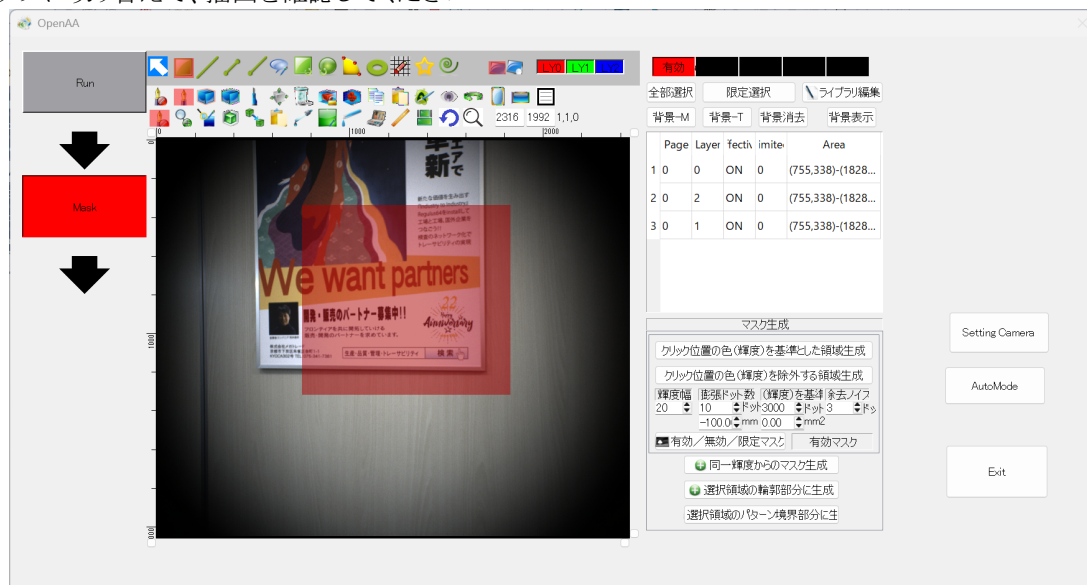
マスク領域を表示、描画設定する画面

※本来は ImagePanelTools、ImageControlTools と、MaskingImagePanel の間でリンクを設定する必要がありますが、この手順で張り付けることにより、自動的にリンクが作成されます。

■実行



Mask のタブに切り替えて、描画を確認してください



アルゴリズム (Masking) のプロパティ、ImagePanel の配置を確認してください

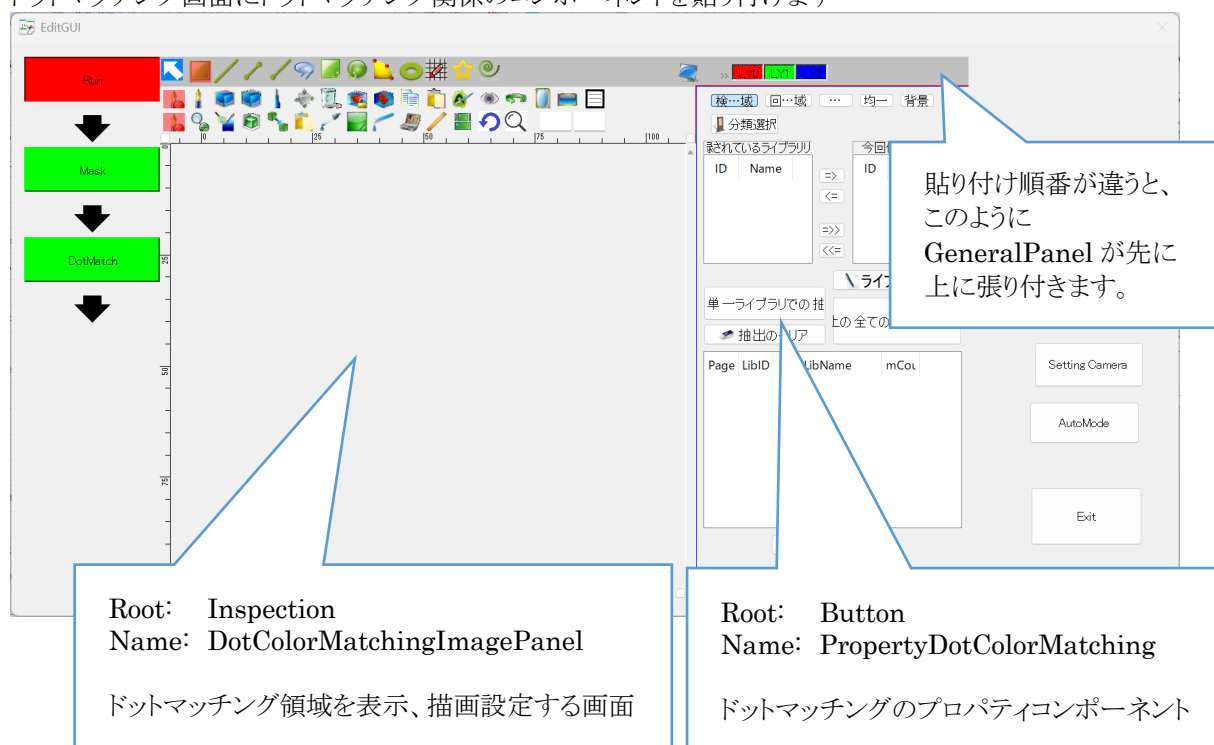
7. ドットマッチングの貼り付け

画面ファイル名: Senario7-SetDotColorMatching.gui

☛ 詳細は DotColorMatching.docx



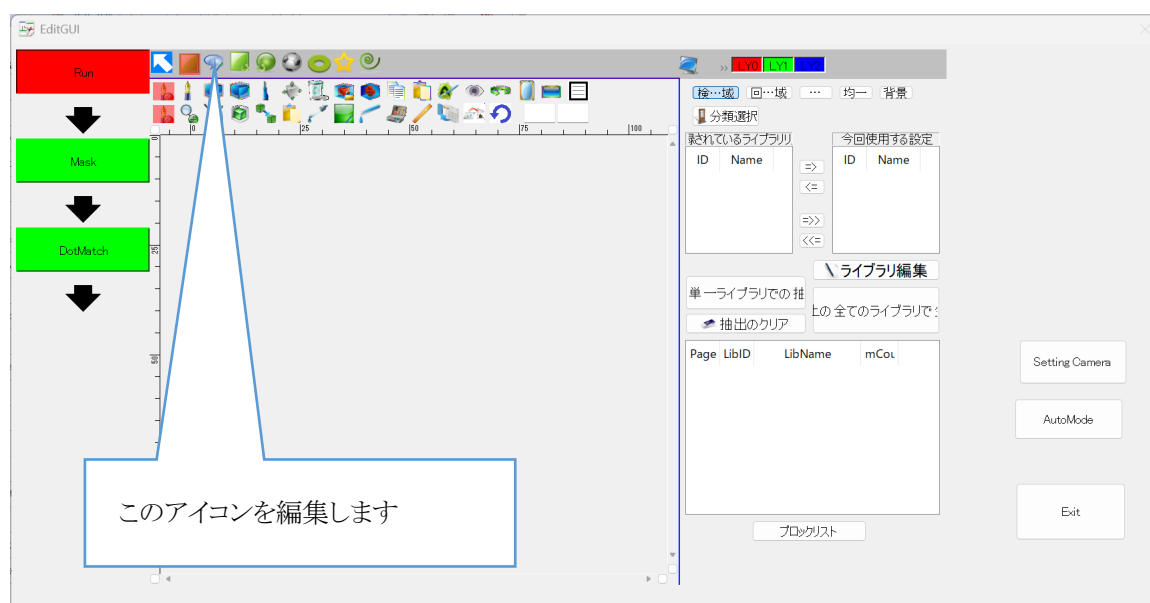
ドットマッチング画面にドットマッチング関係のコンポーネントを貼り付けます



アルゴリズム (DotColorMatching) のプロパティ、ImagePanel の配置を確認してください

8 : アイコンの表示・非表示

画面ファイル名: Senario8-EditIcons.gui



Form			
DLL Root		Button	
DLL Name		ImagePanelTools	
Dep	Name	Value	
1	Name	ImagePanelToo...	
2	Comment		
3	Alignment	Left	
4	Left	0	
5	Top	0	
6	Right	536	
7	Bottom	43	
8	TargetPage	-1	
9	ShowingOrder	10000	
10	ShowRectangle	true	
11	ShowEndlessLine	false	
12	ShowLine	false	
13	ShowHLine	false	
14	ShowVLine	false	
15	ShowHalfLine	false	
16	ShowEllipse	false	
17	ShowEllipse4	true	
18	ShowArc	false	
19	ShowArc3	false	
20	ShowCircle	false	
21	ShowCircle3	false	
22	ShowRotRectangle	true	
23	ShowRotEllipse	true	
24	ShowRing	true	
25	ShowLongCircle	true	
26	ShowDot	false	
27	ShowPolyline	true	
28	ShowFreeline	true	
29	ShowRingArc1	false	
30	ShowRingArc4	false	
31	LineColor	255,0,0,255	
32	RelatedPanels	DotColorMatc...	
33	IconSize	32	

Button:ImagePanelTools のプロパティでこの赤い設定を true/false を切り替えると、アイコンの表示／非表示を切り替えることができます。

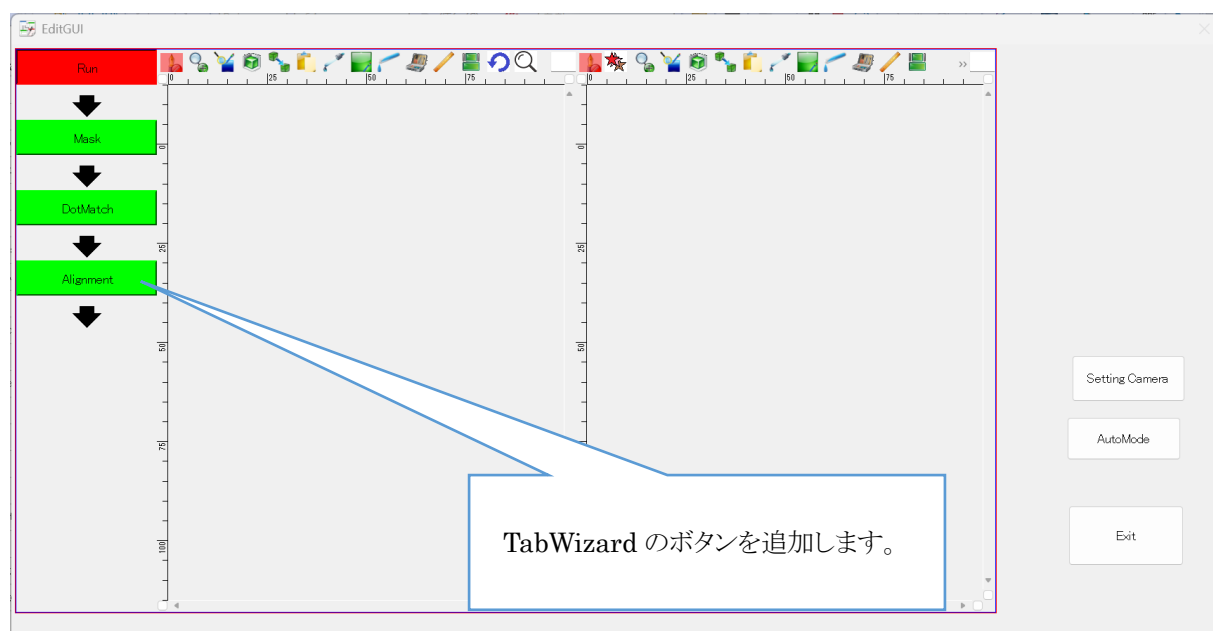


アイコンの表示／非表示の方法を確認してください

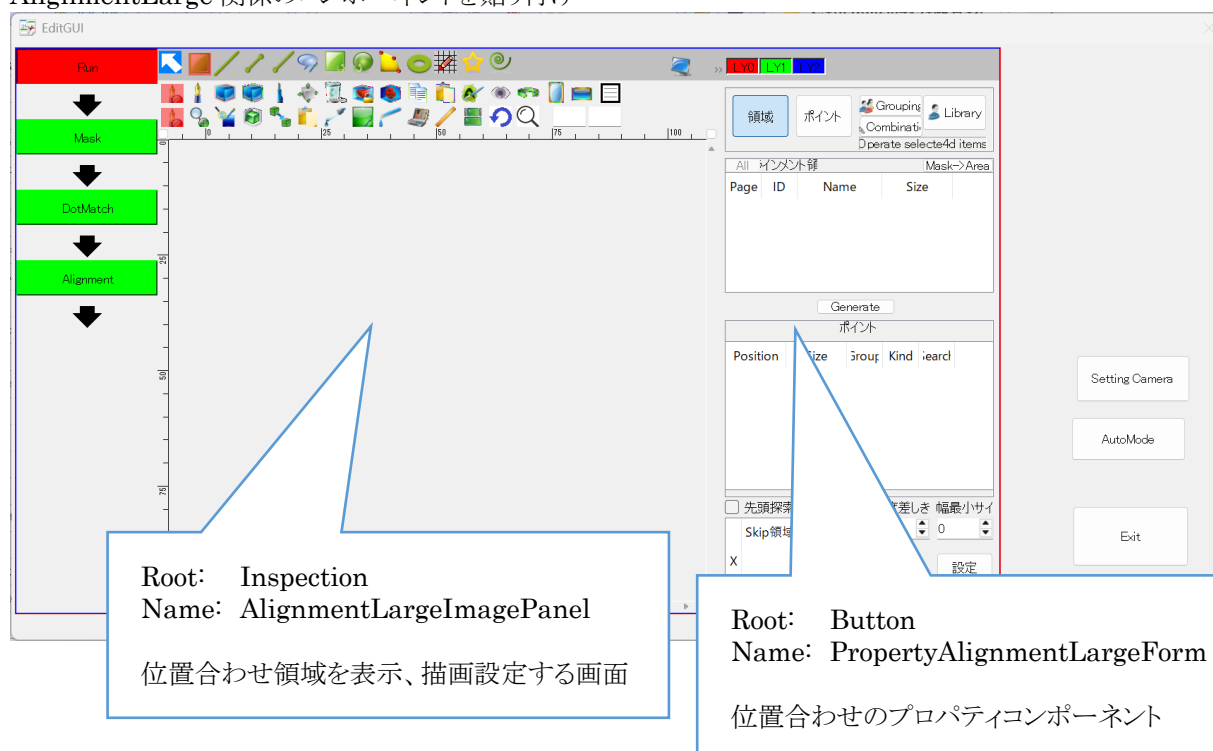
9 : 位置合わせ画面を作成

画面ファイル名: Senario9-AddAlignment.gui

☛ 詳細は AlignmentLarge.docx



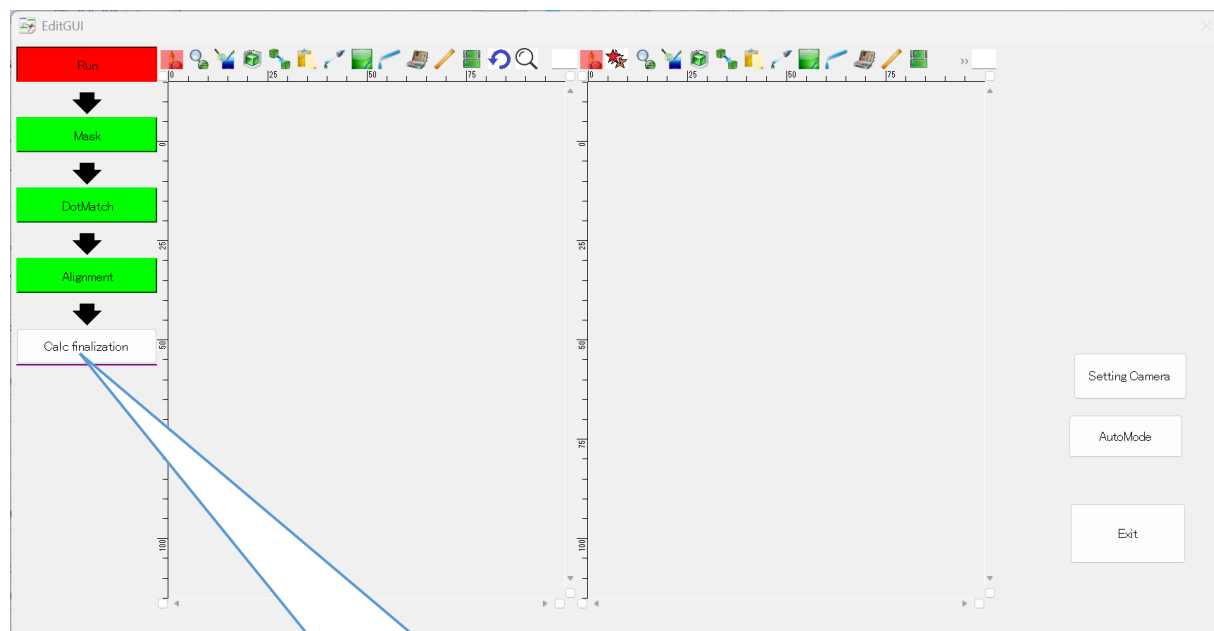
AlignmentLarge 関係のコンポーネントを貼り付け



位置合わせのコンポーネントを配置しましょう

10. 編集確定ボタンを貼り付け

画面ファイル名: Senario10-AddCalcFinalization.gui



Root: Button
Name: CalcFinalization
編集確定の機能

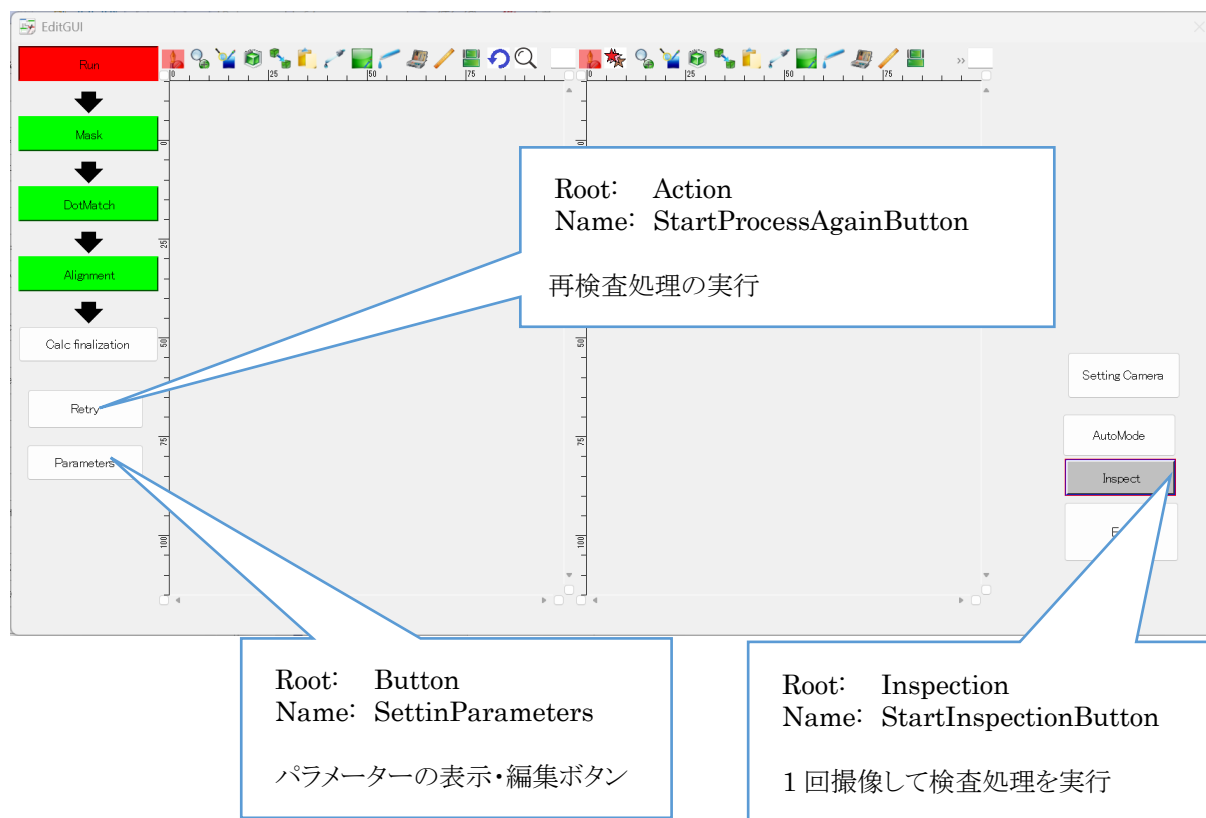
Button: CalcFinalization ボタンを配置し、実行時に押すことによって検査処理のためのマスターデータを作成することができます。



Button: CalcFinalization ボタンを配置しましょう

1 1. 検査、再検査ボタンの貼り付け

画面ファイル名: Senario11-InspectionAndRetry.gui



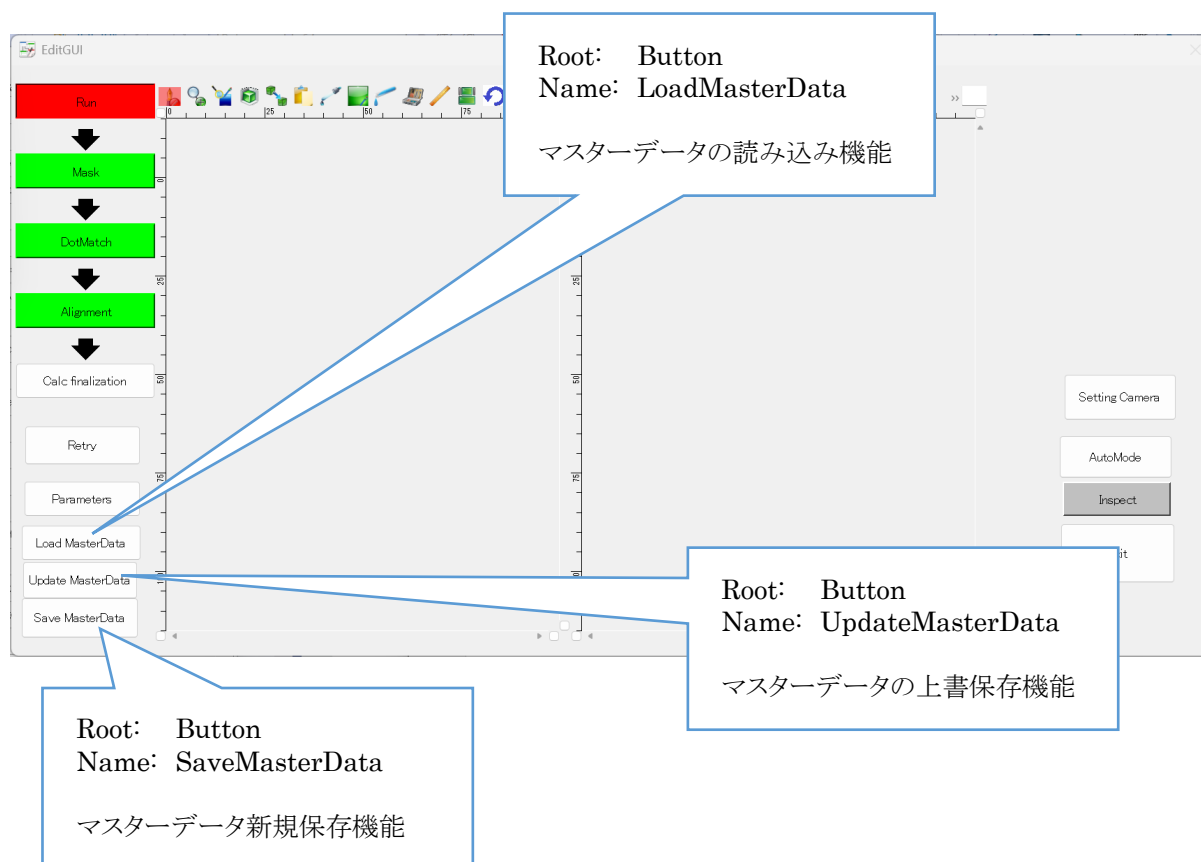
※コンポーネントはどこに貼り付けても機能は変わりません。



検査処理のためのコンポーネント貼り付けを確認しましょう

1 2. マスターデータへの読み書きのコンポーネント貼り付け

画面ファイル名: Senario12-MasterLoadAndSave.gui



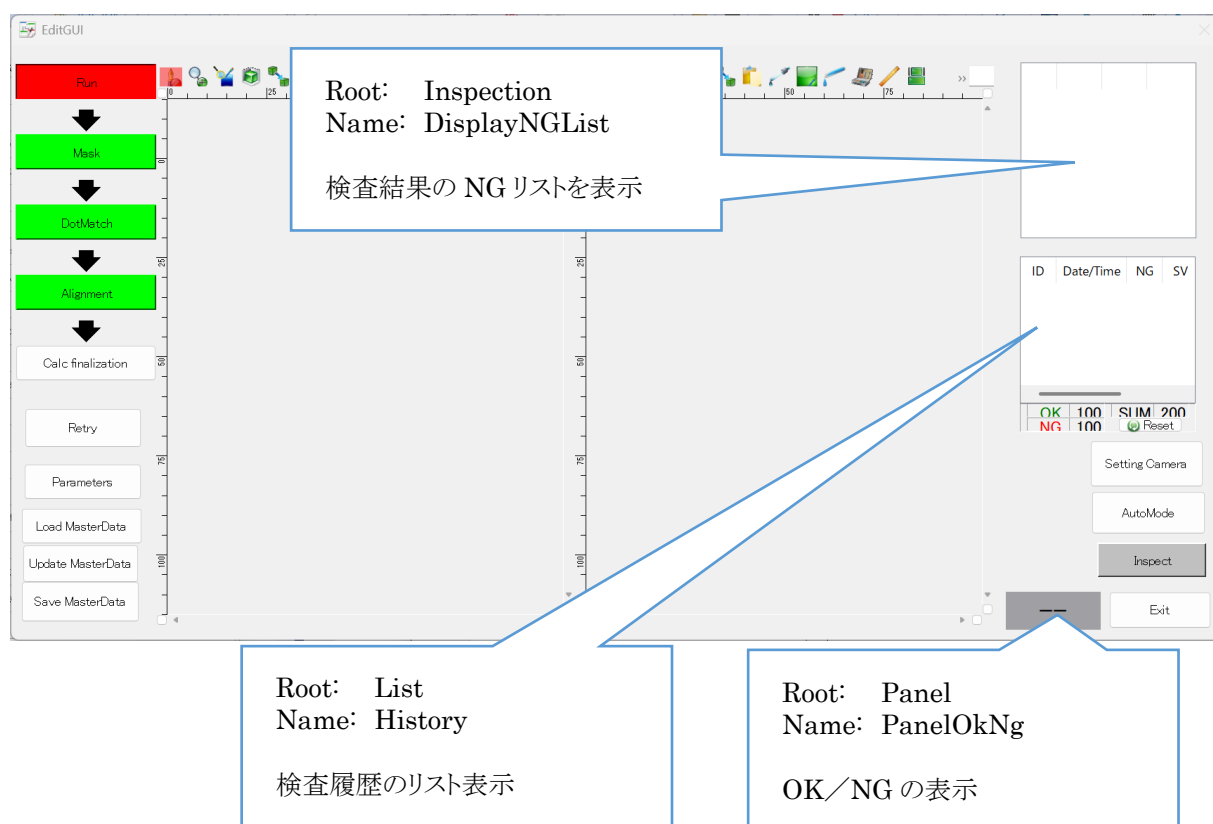
※コンポーネントはどこに貼り付けても機能は変わりません。



マスターデータの読み書きのコンポーネントを確認しましょう

1 3. 検査処理の表示に関するコンポーネントの貼り付け

画面ファイル名: Senario13-ShowHistoryOKNG.gui



検査処理の表示に関するコンポーネントを確認しましょう

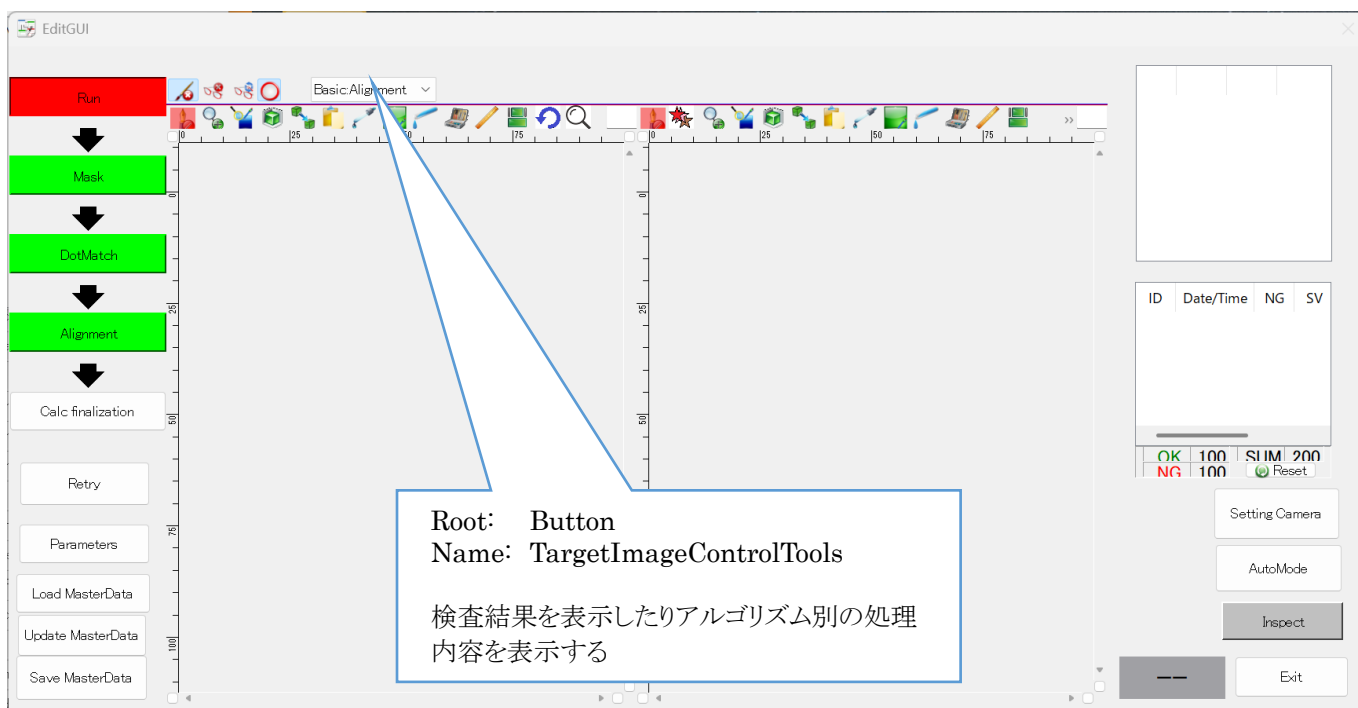
ここまでで実行できること

この画面作成で一般的な検査処理が可能になります。

- 1: 画像を作成
- 2: 検査が必要な箇所や特殊な検査が必要な箇所の領域を設定
- 3: 位置合わせの設定
- 4: ドットマッチングの検査領域を作成
- 5: ドットマッチングを使って検査処理を実行
- 6: 検査結果を表示
- 7: 検査データをマスターデータに保存したり読み出したりできる

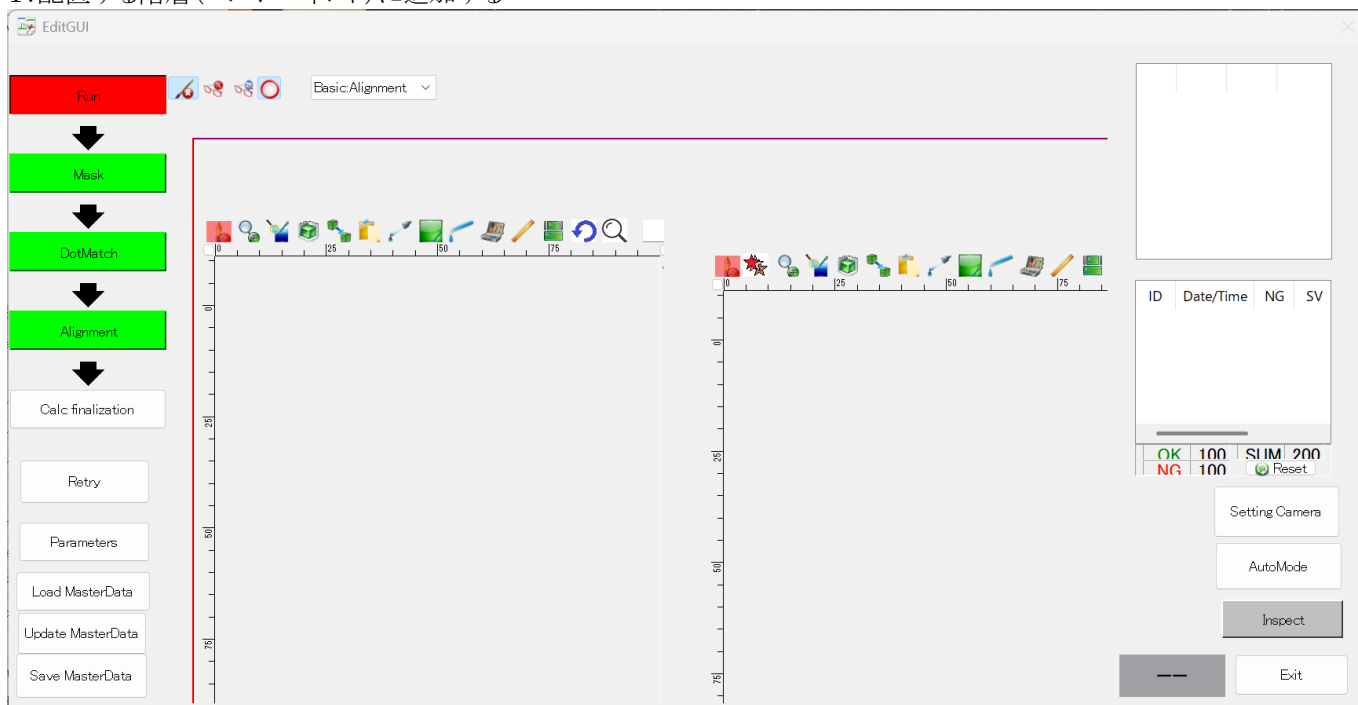
1 4. NG 情報表示に関するコンポーネントの貼り付け

画面ファイル名: Senario14-AddTargetImageControlTools.gui



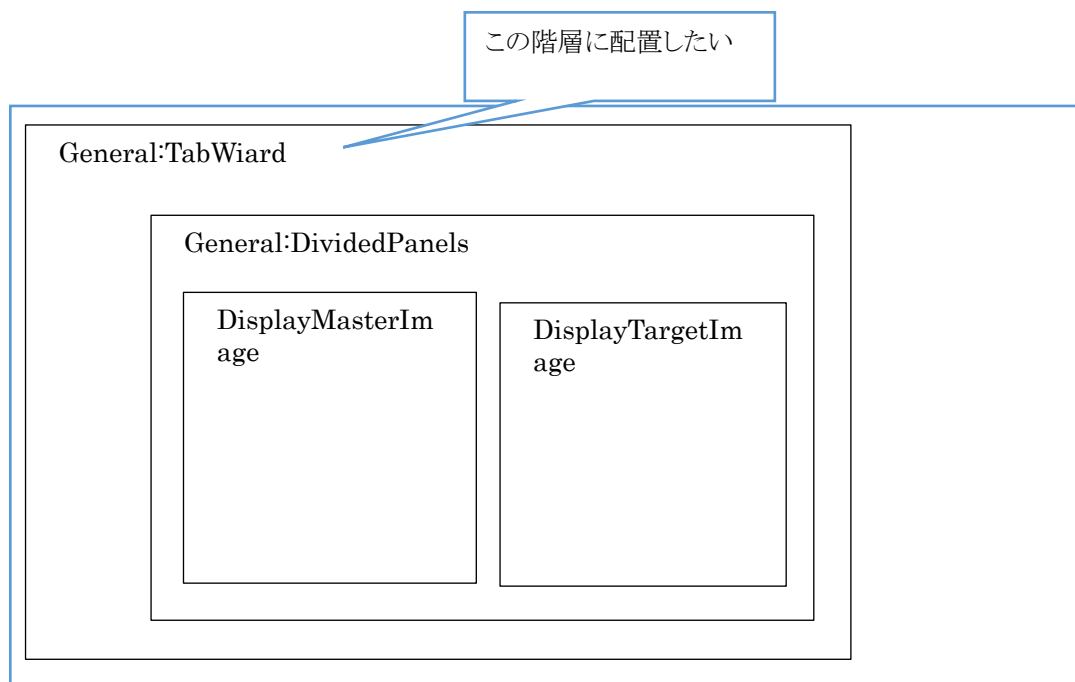
※TargetImageControlTools コンポーネントの追加方法

1: 配置する階層(コンポーネント)に追加する

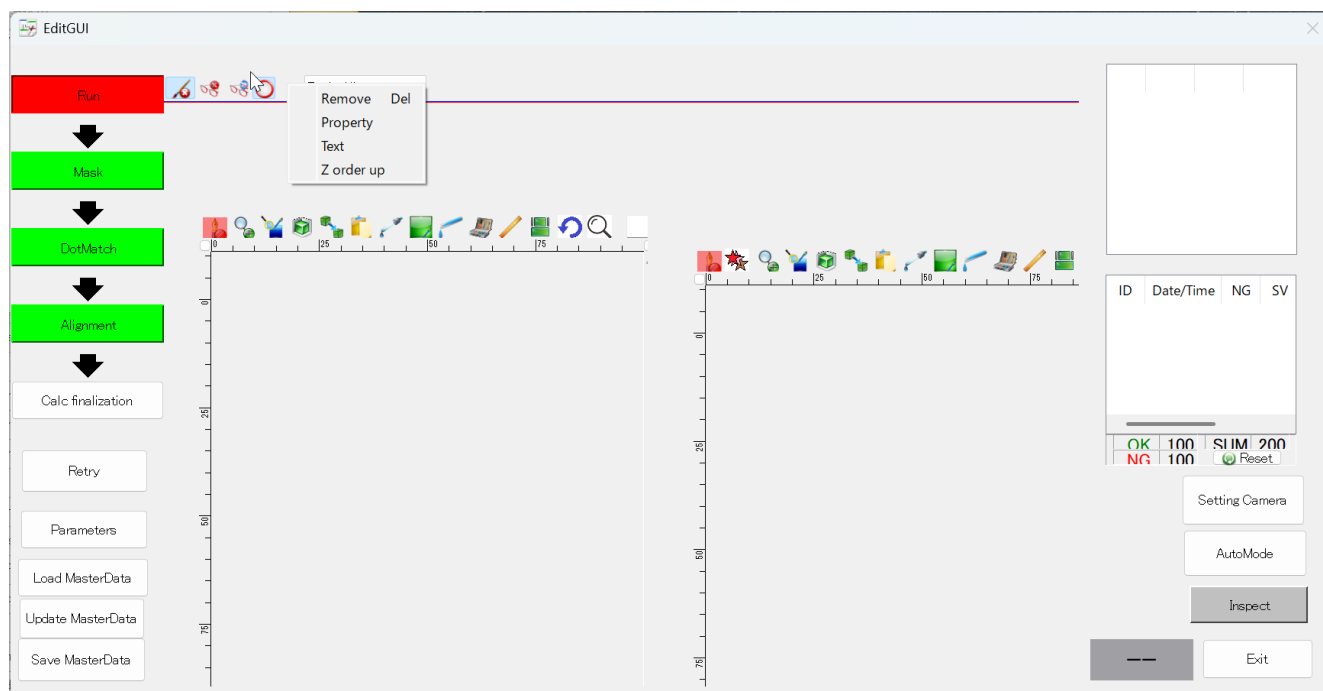


他のコンポーネントを一時的にずらして、配置する階層を表示し、追加します。

※他の階層(コンポーネント上)に誤ってつけてしまったとき、階層を変えることはできませんので、一旦削除して新たに追加しなおしてください



2: 追加した TargetImageControlTools を Z オーダーの上位にします。



コンポーネント上で右クリックすることでポップアップメニューが表示されます。
「Z order up」を選択することで、そのコンポーネントを一番最初に配置した順番に入れ替えます。
これにより、Alignment プロパティでの設定の順番を変えることができます。

3: TargetImageControlTools のプロパティの Alignment で Top に設定することで上側に配置します

※リンクを作成しましょう



この 2 つのコンポーネントをリンクさせることで、TargetImageControlTools の設定を表示に反映させることができます。

TargetImageControlTools のプロパティ。

Dep	Name	Value
1	Name	TargetImageControlTool...
2	Comment	
3	Alignment	Top
4	Left	0
5	Top	0
6	Right	1198
7	Bottom	33
8	TargetPage	-1
9	ShowingOrder	10000
10	ShowNGItemButton	true
11	ShowLayer	true
12	ShowComboBox	true
13	RelatedPanels	DisplayTargetImage1
14	ShowAllItemsButton	true
15	IconSize	32
16	ExclusiveLayer	false
17	ShowLayerAtFirst	0
18	InitONNoItemButton	true
19	InitONNGItemButton	false
20	InitONAllItemsButton	false
21	InitONRedCircleButton	true
22	BlinkNGMilisec	0

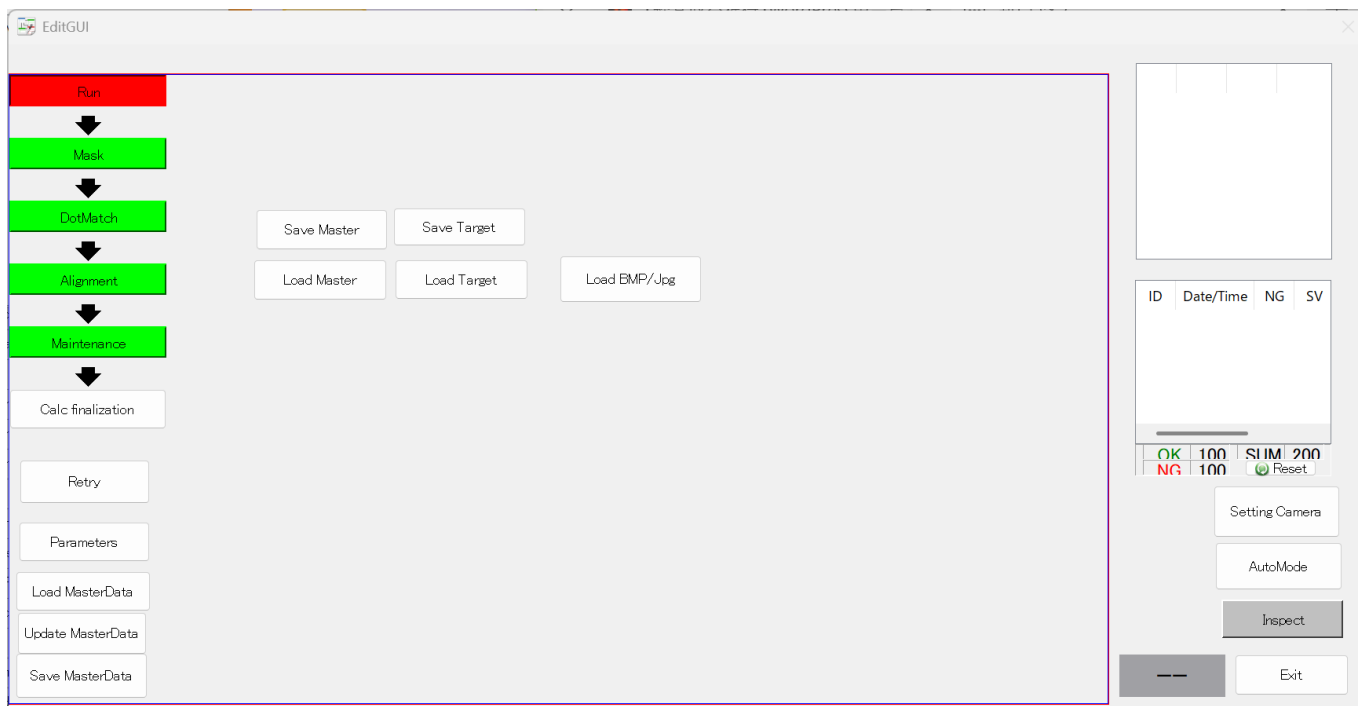
ここに右側の表示パネルの名称を設定することで、関連付けます。



TargetImageControlTools の機能を触って確認してみましょう

15. 画像の入力・出力コンポーネントの貼り付け

画面ファイル名: Senario15-LoadSaveImage.gui



1: メニューに新しいページ(ボタン)を追加 ⇒ チュートリアル6を参照
Maintenance とします

2: 追加した Maintenance のページを開きます ⇒ チュートリアル3を参照

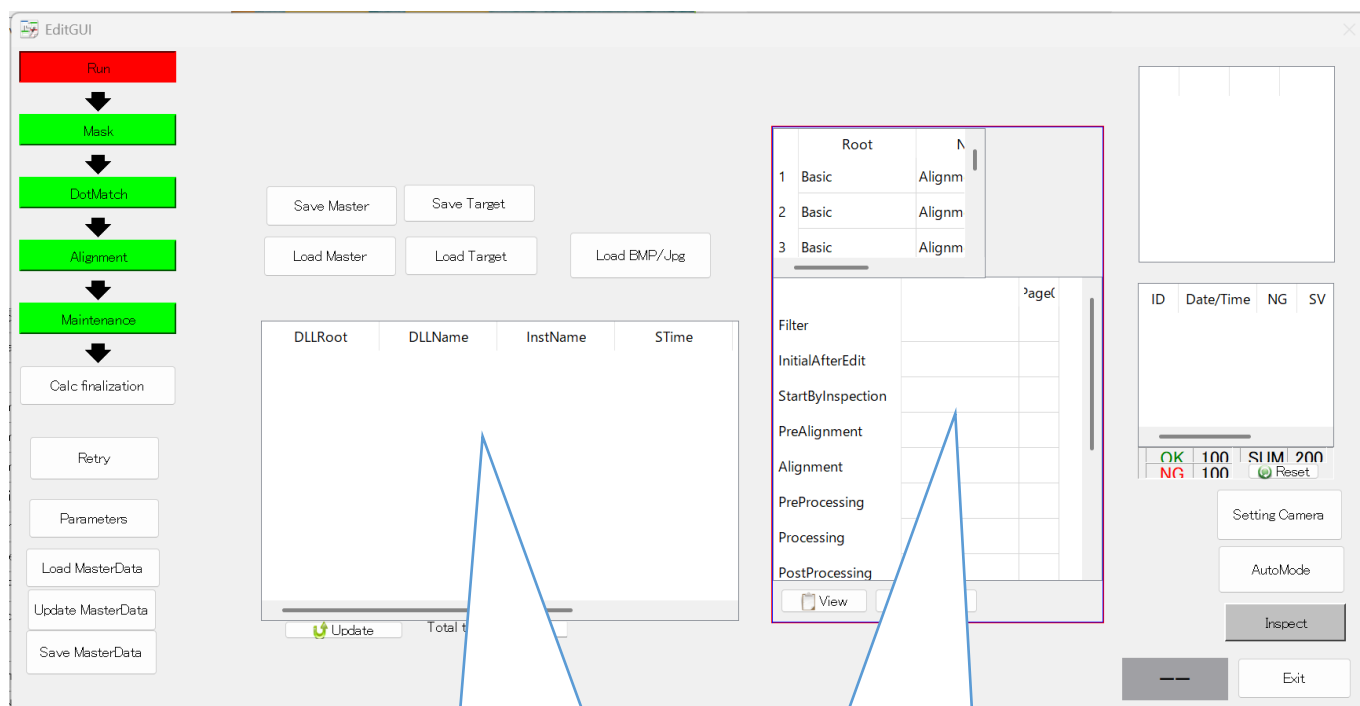
3: 次のコンポーネントを追加します

DLLRoot:Inspection	DLLName:SaveImageMasterButton	マスター画像の保存
DLLRoot:Inspection	DLLName:SaveImageTargetButton	検査画像の保存
DLLRoot:Inspection	DLLName:LoadImageMasterButton	マスター画像へ読み込み
DLLRoot:Inspection	DLLName:LoadImageTargetButton	検査画像へ読み込み

DLLRoot:Button	DLLName:ButtonLoadBmpJpg	Bmp/Jpeg ファイル を読み込み
----------------	--------------------------	------------------------

16. 処理時間表示コンポーネントの貼り付け

画面ファイル名: Senario16-ShowProcessTime.gui



Root: List
Name: GUITime

GUI コンポーネントごとの処理時間を表示

Root: List
Name: ProcessTime

処理時間を表示することで、どんな処理に時間がかかっているかを調べるときに使用

メモ