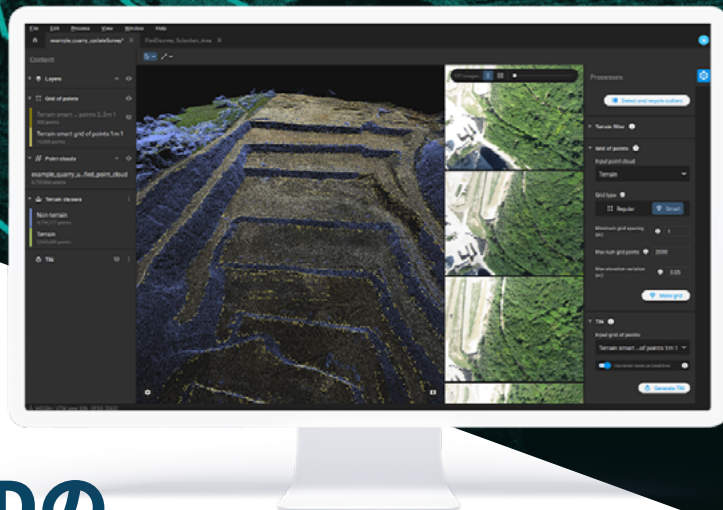




PIX4D**survey**



写真測量/SfMとCADの 間のギャップを埋める

最も重要な情報だけを抽出することで、測量の
ワークフローをスピーディかつ簡単に進めることができます。



あらゆるデータを ベクトル化

画像と点群を組み合わせて処理することで、写真測量データ、レーザー
スキャンデータ、LiDARデータの主
要要素を抽出します。
縁石、建物の建築範囲、塀、電線な
どをデータ化できます。



柔軟性と拡張性

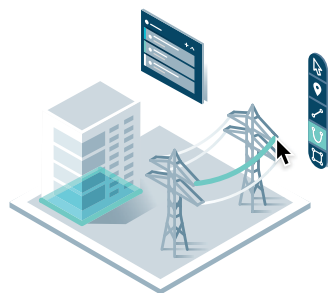
小規模プロジェクトから超巨大プロ
ジェクトまで、幅広く対応します。
複数の写真測量ファイルやレーザ
ースキャンファイルを同時に、簡単
に扱うことができます。



CAD対応

ファイルサイズが軽いベクトル
ファイルとしてプロジェクトを出
力。レイヤーとプロパティが含ま
れるためCADやGIS作業にスム
ーズに移行できます。

オリジナルの画像と3D点群に
同時にアクセスし、送電線の
ような複雑なオブジェクトも
ベクトル化しましょう



機能		利点
インプット	PIX4Dmapper プロジェクト	PIX4Dmapperで処理済みのプロジェクト(.p4d)のシームレスなインポート。オリジナルの画像と生成した点群でベクトル化を開始
	PIX4Dmatic プロジェクト	PIX4Dmaticで処理済みのプロジェクト(.p4d)のシームレスなインポート。オリジナルの画像と生成した点群でベクトル化を開始
	点群	フォトグラメトリ (SfM)、レーザースキャナ、LiDARまたは他のサードパーティツールからの.las または.laz形式の点群をインポート
	DXFファイル	CADやGISから2Dまたは3Dのレイヤーをインポートして、コンテキストを追加したり、既存の作業を取り込んだり、プロジェクトをより明確に把握
ツールと機能	簡単に使えるユーザーインターフェース	既存のワークフローにすぐに導入できる、直感的でラーニングカーブの短いインターフェース
	レイヤー	ベクトル化したデータをレイヤーで管理。オブジェクトはレイヤー間で簡単に移動可能
	プロパティ	オブジェクトのプロパティと計測値を表示
	ショートカット	より速いナビゲーションとベクトル化のためのショートカット
	プロジェクトの可視化	同じ環境下でベクトル化されたジオメトリと点群を表示
	スプリットビュー	プロジェクトを多角度から一度に見て、スムーズにベクトル化
	オルソビュー	側面は垂直に、電力線はまっすぐに、オルソモザイクを見ているかのようにプロジェクトを表示
	点群表示	大きなプロジェクトに最適化された高速でライトな点群表示
	カメラ表示	3Dビューでオリジナル画像のキャリブレーション後の位置を表示
	オブジェクトをベクトル化し透明度を調整	プロジェクトチームの用途に合わせてオブジェクトの可視性を設定
	地表面フィルター	点群を地表面/ 地表面の点に自動分類
	点のグリッド	高度を表し、エクスポートが出来る均一に配置された点のグリッド
	スマート点のグリッド	現場で取得される点データのように、プロジェクト内で高度の変化がある位置を表現する点のセット
	TIN (不規則三角網)	地表面のレイヤーと点のグリッドまたはスマートグリッドを使用したTINの作成
	外れ値の除外	プロジェクトで周りに点が少ない孤立した点を除外
	プロジェクトの保存と復元	プロジェクトやコンピュータがクラッシュした場合でも、Pix4Dsurveyはバックアップを保存し、再起動時に復元することが可能
ベクトル化	マーカーを作成	マンホール、ポール、木など個々のオブジェクトを簡単に図化し、マーキングと点検を実施
	ポリラインを作成	線状のオブジェクトの図化に最適。道路、カーブ、フェンス、車線など
	ポリゴンを作成	ポリゴンのオブジェクトの図化に最適。建物や屋根など
	カテナリー曲線を作成	自然に吊り下げられた電力線の最適なベクトル化
	車線追跡	プロジェクト内では車線を自動で追跡することができ、出発点と方向を定義するだけで、実線または破線を追跡することが可能
	既存のラインを活用	プロジェクトのコンテンツをより正確に表示するために、既存のライン活用
	スナップ	ベクトル化や他のオブジェクトの近くで編集する際に、既存の正確な頂点を再利用するためにスナップする
編集	3Dで編集	シンプルに任意の3D位置にドラッグすることでポイントの位置を編集
	2Dで編集	オリジナル画像を活用してポイントの正確な位置決定
	頂点編集	ポイントの任意の座標値をマニュアル入力、または既知の位置情報をコピー＆ペースト
	点群クリーンアップ	処理から除外するために点群の点をリサイクル
	点のグリッドの編集	点のグリッドの一部分を選択し削除でき、TINを素早く改善することが可能
	複数選択	プロジェクト内のあらゆるものを矩形に選択しその範囲内で作業可能。選択タイプを絞り込み必要なものだけ選択することも可能
3Dアウトプット	ベクトルレイヤー	全て又は単一のレイヤーを.dxfファイルとしてエクスポート
	TIN	LandXML形式でエクスポート
	LAS/LAZ	点群、地表面クラス、または点のグリッドをLASまたはLAZ1.4でエクスポート。また、エクスポート時にプロジェクト内のすべての点群をマージ可能

ハードウェアスペック



CPU: Quad-core or hexa-core Intel i7/ i9/ Xeon, AMD Threadripper



GPU: GeForce GTX GPU compatible with at least OpenGL 4.1



HD: SSD recommended



RAM: 32GB



OS: Windows & macOS でご利用頂けます

pix4d.com/jp/surveyから無料でお試しください