












	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
	任意のプロジェクトサポート	PIX4DmapperまたはPIX4Dmaticから任意の座標系でプロジェクトをインポート
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
	オブジェクトをベクトル化しオリジナルの画像に表示	ベクトル化したオブジェクトを、3Dとオリジナルの画像で表示
	地表面フィルター	点群を地表面/ 地表面でない点に自動分類
	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
	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
	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
	ASPRSクラス	PIX4Dsurveyでは、PIX4Dmapperやスキャンしたプロジェクトからクラスを読み込む。そこから、クラスのメンバーシップの編集、クラスごとのエクスポート、削除、各クラスの表示/非表示が可能
	色の選択	点群内の点を選び、その周りの定義された半径の中で、似た色の点を検索する
	画像からベクトル化を開始	2枚以上の画像の中に点を配置すると、rayCloudによって3Dに投影されたマーカーが生成される。点群ではうまく表示されない小さなオブジェクトに最適。
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
	カタナリー曲線を作成	自然に吊り下げられた電力線の最適なベクトル化
	地形レイヤーとしてレイヤーを指定	レイヤーのコンテンツは、TIN作成時のブレイクラインとして使用でき、ラインやポリゴンはブレイクライン、マーカーはTIN内の交点になる
	道路標示 (車線) 追跡	プロジェクト内で道路標示 (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
	点のグリッドの編集	 点のグリッドの一部を選択し削除でき、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	 すべてのレイヤーまたは1つのレイヤーを、.dfx、.shp、GeoJSON、またはzip形式の.shpファイルでエクスポート
	TIN	 LandXML形式でエクスポート
	LAS/LAZ	 点群、地形クラス、ASPRS 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。
言語	言語オプション	 英語、日本語

## ハードウェアスペック

**CPU:** Quad-core or hexa-core Intel i7/ i9/ Xeon, AMD Threadripper**HD:** SSD recommended**RAM:** 32GB**GPU:** GeForce GTX GPU compatible with at least OpenGL 4.1**OS:** Windows 10, 64 bits or macOS Mojave