






PIX4Dsurvey 1.30 Liste des caractéristiques

	Caractéristiques	Avantages
ENTRÉES	Nuages de points	Importez des nuages de points créés par photogrammétrie, scanner laser, LiDAR ou autre outils au format .las ou .laz.
	Projet Pix4Dmapper	Importez aisément des projets PIX4Dmapper traités (.p4d). Effectuez la vectorisation en utilisant les images et le nuage de points originaux avec la possibilité d'ignorer la création de .las pour accélérer le traitement.
	Projet Pix4Dmatic	Importez aisément projets PIX4Dmatic traités (.p4m). Effectuez la vectorisation en utilisant les images originales et le nuage de points original. Importez des nuages de points en profondeur et fusionnés dans le cas d'un projet PIX4Dcatch traité dans PIX4Dmatic.
	Projet Pix4Dcloud	Importez aisément des projets PIX4Dcloud (.p4d) traités et téléchargés. Démarrage de la vectorisation à partir des images originales et du nuage de points généré.
	Fichier DXF	Importez des couches 2D ou 3D depuis la CAO ou le SIG pour ajouter du contexte, intégrer des travaux existants et mieux comprendre votre projet.
	Support de projets arbitraires	Importez des projets depuis PIX4Dmapper ou PIX4Dmatic dans des systèmes de coordonnées arbitraires.
	Importation de fichiers SIG	Importez des couches 2D ou 3D GeoJSON ou Shapefile depuis la CAO ou le SIG pour ajouter du contexte. Intégrez des travaux existants et mieux comprendre votre projet.
	Conversion à l'importation	Convertissez le système de coordonnées de toute importation dans le système de référence des coordonnées du projet.
	Importer des fichiers texte comme marqueurs	Importez des fichiers texte avec ou sans en-tête, convertissez le système de coordonnées à l'importation et définissez le contenu correct des colonnes.

OUTILS ET FONCTIONS

Interface facile à utiliser	☞	Bénéficiez d'une interface intuitive avec une courbe d'apprentissage courte pour une intégration rapide dans les flux de travail existants.
Calques	☞	Gérez les données vectorisées dans des couches. Déplacez facilement les objets entre les couches. Les couches peuvent être triées par date de création, par ordre alphabétique ou par nombre d'objets.
Propriétés	☞	Voir les propriétés et les mesures de tout objet.
Raccourcis	☞	Utilisez des raccourcis intégrés pour une navigation et une vectorisation plus rapides.
Visualisation du projet	☞	Afficher la géométrie vectorisée et les nuages de points dans le même contexte.
Vue fractionnée	☞	Visualisez votre projet sous plusieurs angles à la fois, vectorisez de manière transparente entre les vues.
Vue orthographique	☞	Visualisez votre projet sans distorsion : les façades sont verticales, les lignes sont droites et vous avez une expérience similaire à celle d'une orthomosaïque.
Affichage du nuage de points	☞	Optimisé pour les grands projets, affichez rapidement des nuages de points légers.
Affichage de la caméra	☞	Affichez la position calibrée des images originales dans la vue 3D.
Les objets vectoriels ont une transparence réglable	☞	Définissez la visibilité des objets en fonction des besoins de votre équipe.
Affichage des objets vectoriels dans les images originales	☞	Visualisez les objets vectorisés à la fois en 3D et dans les images d'origine.
Terrain binaire	☞	Utilisez un ensemble d'outils permettant de séparer les points du nuage de points liés ou non au terrain, et d'afficher le résultat.
Grille de points	☞	Gérez une grille de points uniformément espacés, représentatifs de l'élévation et pouvant être exportés.
Réseau intelligent de points	☞	Exploitez un ensemble de points représentant les lieux de changement d'altitude dans le projet, semblable à ce qui serait collecté sur le terrain, y compris une option passe-bas pour mieux prendre les valeurs au sol dans les zones à végétation dense et basse.
Passe-bas	☞	Optimisez Un ensemble de points dans une grille de cellules où l'utilisateur peut définir verticalement où dans la cellule le point sélectionné doit se trouver.
Réseau triangulaire irrégulier	☞	Créez un TIN en utilisant des couches de terrain et une grille de points, un passe-bas, une grille standard ou intelligente.
TIN avec bords intelligents	☞	Créez un TIN en utilisant des couches de terrain et une grille de points, un passe-bas, une grille standard ou intelligente et limitez les bords du TIN aux bords du nuage de points.
Contours	☞	Créez des lignes de contour à partir du TIN, avec la possibilité de supprimer les boucles courtes. Les lignes majeures et mineures sont créées et affichées par défaut.
Suppression des aberrations	☞	Supprime les points éloignés et isolés du projet.
Sauvegarde et récupération du projet	☞	Travaillez en toute sécurité. Si votre projet ou votre ordinateur tombe en panne, Pix4Dsurvey enregistre une sauvegarde et vous permet de la restaurer à la réouverture.
Changement de système de coordonnées du projet	☞	Réaffectez le système de coordonnées d'un projet sans en modifier les valeurs. Ceci vous permet d'attribuer un système de coordonnées à un projet qui a pu être attribué à un système de coordonnées arbitraire dans PIX4Dmapper lorsque le bon géoïde n'était pas disponible.
Classes ASPRS	☞	Obtenez la lecture de vos classes à partir de PIX4Dmapper ou de projets de numérisation. De là, vous pouvez modifier l'appartenance aux classes, exporter par classe, supprimer, ou afficher/masquer chaque classe.
Sélection des couleurs	☞	Choisissez un point dans le point, et recherchez dans un rayon défini autour de lui des points de couleur similaire.
Vectoriser à partir d'images	☞	Placez un point dans deux images ou plus, et vous créez un marqueur qui sera projeté en 3D grâce au RayCloud. Parfait pour les petits objets qui n'apparaissent pas bien dans le nuage de points.
Classes personnalisées	☞	Créez des classes de points personnalisées pour décrire votre projet aussi précisément que nécessaire.
Combiner des projets de photogrammétrie	☞	Regroupez plusieurs projets PIX4Dmatic et/ou PIX4Dmapper dans PIX4Dsurvey, même si les systèmes de coordonnées sont différents. Travaillez de manière fluide entre tous les nuages de points et les ensembles d'images dans les projets.
Affichage par élévation	☞	Utilisez un histogramme et une sélection de spectres pour afficher de manière interactive vos nuages de points par valeur d'élévation.
Favoris	☞	Revenez aux parties importantes de votre projet pour vous y référer ou pour continuer à travailler.
Enregistrement automatique	☞	Sélectionnez une référence et un fichier à ajuster et enregistrez (ajustez) automatiquement les deux ensemble. Il peut s'agir de projets de photogrammétrie ou de nuages de points indépendants.
Classification des nuages de points de la route	☞	Classifiez rapidement les points du nuage de points de la route dans un projet, adaptez en utilisant le seuil de couleur.
Extraction semi-automatique de bordures à partir d'images	☞	Dans les projets de photogrammétrie, extrayez les bordures de trottoir en fonction d'un point de départ et d'une direction à partir des images.

VECTORISATION	Créer des marqueurs	 Vectorisez rapidement des objets individuels, par exemple des regards d'égouts, des poteaux ou des arbres pour les marquer et les inspecter.
	Créer des polygones	 Vectorisez des objets linéaires, par exemple des routes, des bordures, des clôtures et des lignes de démarcation.
	Créer des polygones	 Vectorisez des polygones, par exemple les empreintes de bâtiments et les toits.
	Créer des courbes caténaïres	 Vectorisez d'une façon optimale des lignes électriques suspendues librement.
	Créer des cercles	 Vectoriser rapidement des objets circulaires sur un plan horizontal.
	Marquer des couches comme couches de terrain	 Le contenu des couches peut être utilisé comme lignes de rupture pour la création de TIN. Lignes et polygones = lignes de rupture, marqueurs = intersections dans le TIN.
	Suivre des marques routières	 Suivez automatiquement le marquage routier dans un projet, il suffit de définir le point de départ et la direction pour suivre la peinture pleine ou en pointillés sur une route.
	Joindre ou continuer des lignes existantes	 Utilisez les lignes dont vous disposez pour montrer plus précisément le contenu de votre projet.
	Accrocher	 Cliquez pour réutiliser un sommet que vous avez déjà placé et affiné lorsque vous vectorisez ou éditez près d'autres objets.
	Créer un volume	 Créez et mesurez le volume de n'importe quoi, même contre un mur ou dans un coin.
	Rapport sur le volume	 Exportez un rapport graphique en HTML ou PDF pour chaque projet, par couche et par volume, avec des captures d'écran et des labels.
	Détection de monticules	 Cliquez pour sélectionner automatiquement la base de votre stock-pile, en ajustant le rayon et la pente selon les besoins.
	Détection d'objets	 Trouvez les regards d'égouts et les drains à partir des images de votre projet.
	Définir une valeur d'élévation commune	Pour les lignes, les polygones ou les volumes, définissez l'élévation de l'objet entier sur l'élévation maximale, minimale ou moyenne, ou sur une valeur Z quelconque.
	Afficher la valeur de la pente dans les propriétés de la polyligne	 Les propriétés des polygones indiquent la pente en degrés ou en pourcentages dans les propriétés.
ÉDITER	Édition en 3D	 Modifiez la position du point en le faisant simplement glisser jusqu'à la position souhaitée en 3D.
	Édition en 2D	 Tirez parti des images originales pour placer les points avec précision.
	Éditeur de sommets	 Saisissez manuellement les coordonnées souhaitées des points ou copiez-collez une position connue.
	Éditer la grille de points	 Sélectionnez les membres d'une grille de points et supprimez-les. Permet d'affiner rapidement le TIN.
	Multi-sélection	 Sélectionnez exactement ce dont vous avez besoin via des sélections polygonales, rectangulaires ou simples dans le projet et agissez dessus.
	Raffinement de la sélection	 Modifiez votre ensemble de sélections de manière interactive à l'aide de raccourcis clavier ou à l'écran en ajoutant et en supprimant pour obtenir exactement le bon contenu.
	Entrées configurables	 Choisissez les bonnes entrées pour le filtre de terrain, la grille de points ou la grille intelligente pour obtenir les bons résultats à chaque fois.
SORTIE 3D	Couches vectorielles et grille de points	 Exportez toutes les couches ou une seule vers un fichier .dxf, .shp, GeoJSON ou un fichier .shp zippé.
	TIN	 Exportez au format LandXML, que les logiciels de CAO reconnaîtront comme une surface.
	LAS/LAZ	 Exportez des nuages de points, des classes de terrain, des classes ASPRS ou des grilles de points vers LAS ou LAZ version 1.4. Permet également de fusionner tous les nuages de points du projet lors de l'exportation.
	Volume	 Exportez le volume lui-même au format LandXML, exportez la base dans les mêmes formats que les fichiers vectoriels.
	Noms de fichiers	 Les noms de fichiers peuvent être accompagnés d'un suffixe ou d'un horodatage pour une meilleure gestion des fichiers.
LANGUE	Option de langue	 Anglais, japonais, espagnol, chinois simplifié, français, coréen

3 | 3

SPÉCIFICATIONS DU HARDWARE

**CPU:** Quad-core ou hexa-core Intel i7/ i9/ Xeon, AMD Threadripper**GPU:** GeForce GTX compatible avec au moins OpenGL 4.1**HD:** SSD recommandé**Système d'exploitation supporté:** Windows 10 ou 11, Mac Big Sur ou Monterey**RAM minimale recommandée:** 16GB**OS non supporté:** macOS catalina