

ANIST



推奨動作環境

2024年5月現在

対応 OS : Windows® 11 Pro
Windows® 10 Pro 64bit

環境 : CPU : Intel® Core™ i7 以上
画面解像度 : 1920×1080 以上
メモリ : 16GB 以上
ストレージ空き領域 : 2GB 以上
インターネット接続 : 必須
OpenGL® : 3.3 以上

※ 画面の文字サイズは100%で最適化しています。100%より大きくした場合、画面の表示が切れる場合があります。

※ HyperV®、VMWare® 等の仮想マシン上の動作は保証できません。

※ ソフトウェアの著作権につきましては使用許諾をご参照ください。

※ Intel Core は、Intel Corporation またはその子会社の米国及びその他の国における商標です。

※ Microsoft、Windows、Hyper-V は、米国 Microsoft Corp. の米国及びその他の国における商標または登録商標です。

※ OpenGL は、米国及びその他の国における Silicon Graphics, Inc. の登録商標です。

※ VMware は、VMware, Inc. の米国及びその他の国における商標または登録商標です。

※ 本紙に記載されている会社名・製品名は各社の商標または登録商標です。

販売代理店欄



〒460-0003 名古屋市中区錦三丁目7番14号 ATビル
TEL 052-950-7500 (代表) 発行 営業推進部

掲載情報に関する
お問い合わせ

0570-064-457



<https://www.aisantec.co.jp/>

特長

無かったものを形に 1つのアプリで平面図作成を完結

点群からの平面図作成に特化



1つのアプリで点群から平面図作成

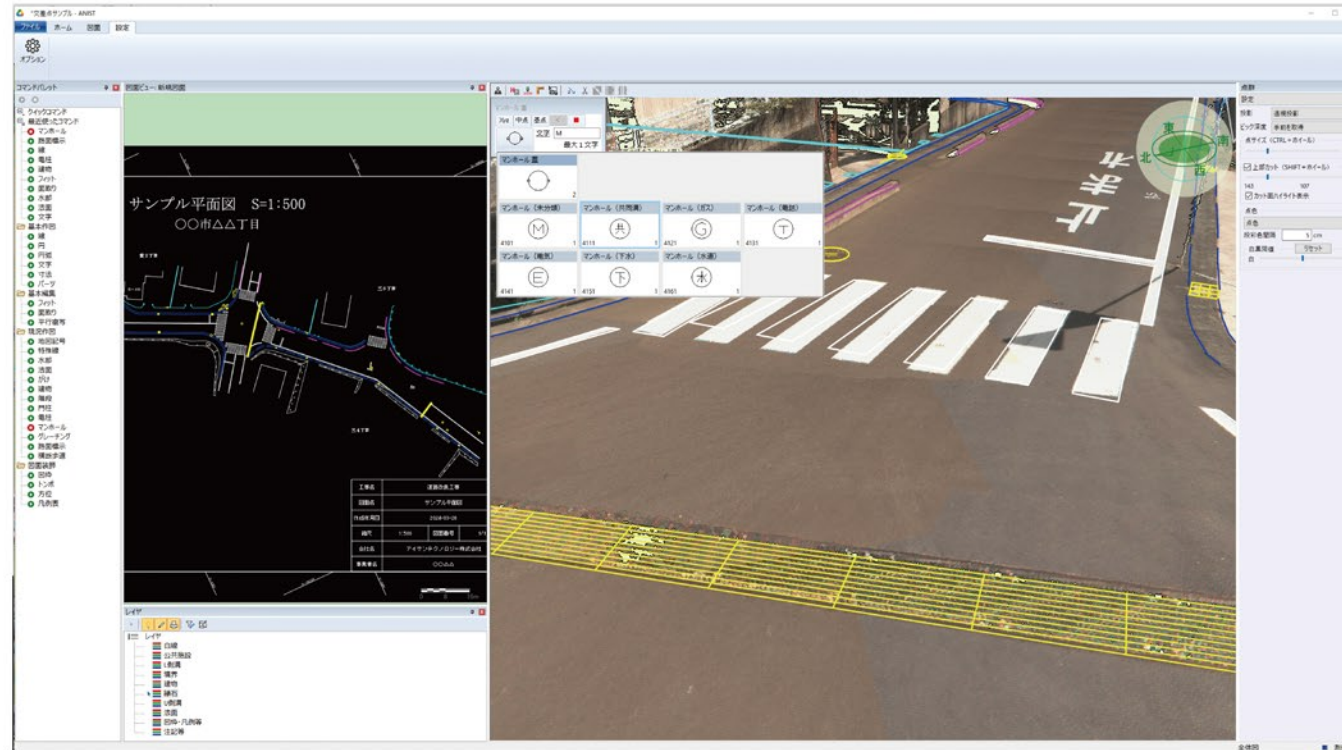
ANISTは1つのアプリの中で点群描画とCAD図面作成の2つのエンジンを併せ持つ新しいアプリケーションです。従来の、点群描画アプリと測量CADシステムを必要としていた点群から平面図を作成する作業はANISTで完結します。点群空間上で測量の図式を配置し、仕上がっていく図面も同時に確認。メッシュや方位・図枠などの整飾ツールも搭載し、点群空間とCAD双方が連動したスピーディーな図面作成が可能となります。

CAD図面プレビュー

点群空間上で作図した内容をリアルタイムに反映するCADプレビュー。図枠や方位・メッシュなどの専用作図ツールの加工も可能です。

CADコマンド

線や文字、寸法などの汎用コマンド、フィット・面取りなどの編集コマンド、地図記号や測量特殊線・法面・路面表示などの測量図式専用コマンドなど、平面図を上げるためのコマンドを搭載します。



点群描画

マウスホイールに対応し、必要な高さの点群を取り出せる点群上部カットや、点群の「ボールド⇄アンボールド」を変える点群サイズ、グレースケール対応の反射強度など、強力な機能を搭載し点群空間をスピーディーに整える点群描画設定を用意しています。

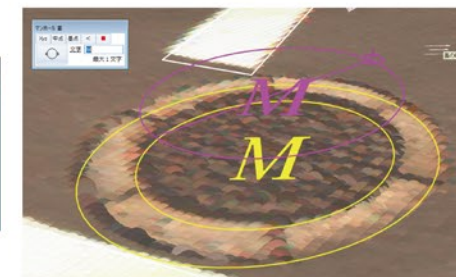
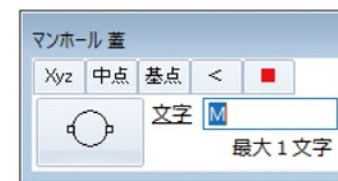
点群空間

点群を利用した「スピーディーかつ正確な図形作図」に焦点をあてた「ボールド点群テクノロジー」を搭載しました。拡大表示時でも「何の点群か？」の情報を視覚的に損なうことなく作図図形の構成位置が選択できます。図面内容を点群空間上でも確認しながら作業を進められます。

2画面編集

CAD図面プレビュー（編集進捗確認や整飾）やCADコマンドをセカンドモニターに表示して点群空間上で集中編集することも可能です。

CADコマンドは点群空間上で操作でき、コマンド履歴からも使っているコマンドをすぐに呼び出せます。



直感操作で作図

最少の手数で最良の作図をかなえるため、CADコマンドのつくりを洗練しています。たとえばマンホールなら「2点配置」が直径で指示でき、寸法ガイドによってきりの良い数値をマウス位置から割り出して配置できます。こうした工夫を図形を描くすべてのコマンドに用意しています。

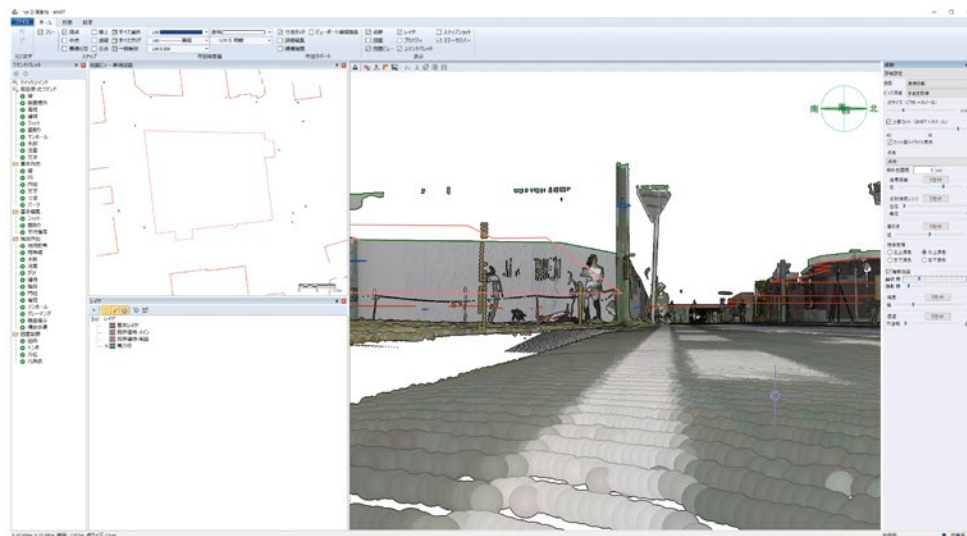
ボールド点群

ズームインアウトを繰り返す必要はもう無い。
ボールド点群テクノロジー

Balled 点群の球体表現

点群を擬似球体で表現し、球体ごとに光を照射するエンジンで点群を滑らかに表示し、ドットによるギザギザではない物体構成のつながりを表現します。
さらに光と影がこれから結線しようとするあらゆる”境目”その点群が何であるかを明確にします。

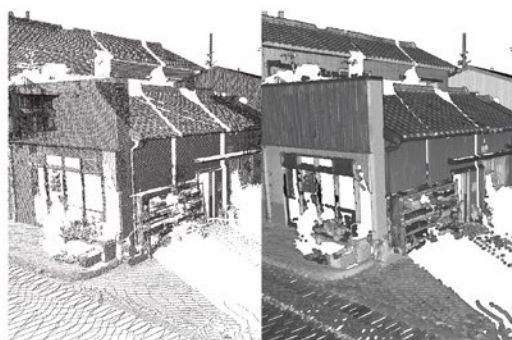
「ボールド点群テクノロジー」は、ANIST に新しく搭載する点群描画エンジンです。
点群の球体表現とその膨張・収縮を自在に操ることによって『その点群が何であるか?』を示すANISTのキーテクノロジーで、表示の拡大・縮小の行き来など、点群からの図面作成で最も時間がかかっていた部分を大軽減します。



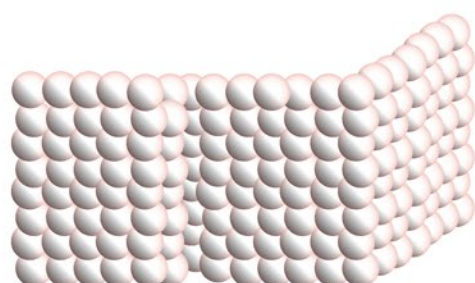
Bold 球体の膨張・収縮表現

「Balled」によって球体で表された点群は、編集作業のそのときに膨張あるいは収縮できます。
1つ1つの球体点群の大きさを自在に操り、点群濃度の低い箇所でも『何の点群であるか?』を明らかにし、点群同士の遠近関係も明確にします。

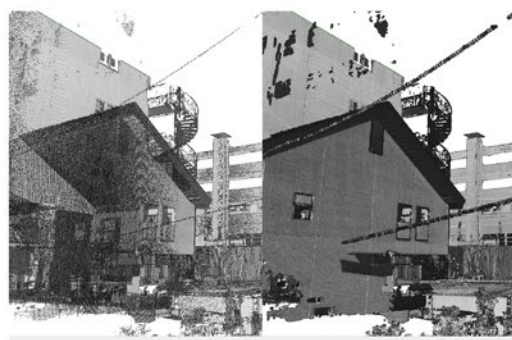
陰影と境目



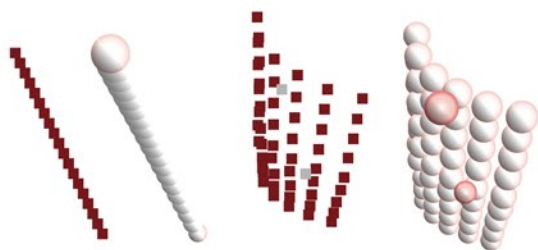
Ball (球体) 状のすべての点群に照射された光と影が点色表現にプラスして、僅かな段差や境目を自然に明らかにします。



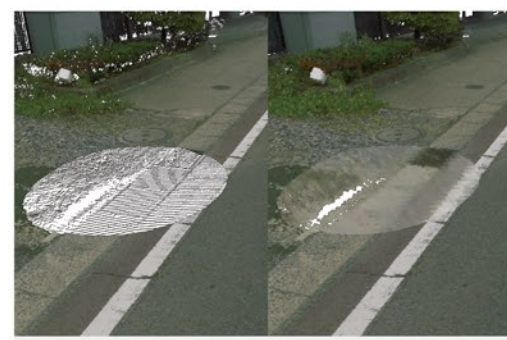
滑らかさと繋がり



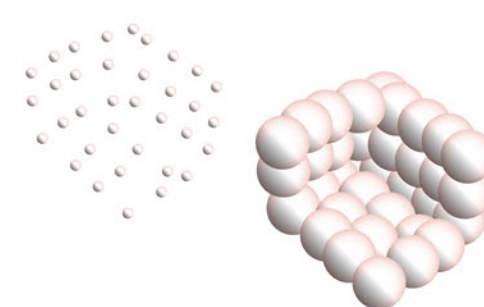
四角のドットとは異なり点群を球体で表現するため作業環境は滑らかに形をとらえて表示され、その連続性から物体とノイズも瞬時に見分けられます。



膨張と収縮・穴埋め



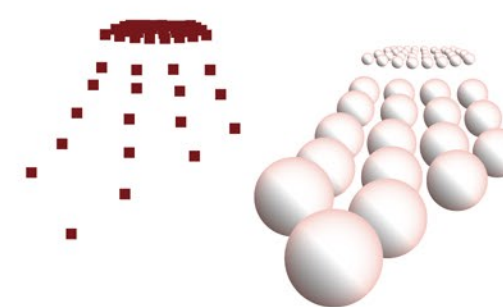
点群の球体はボールド (膨張)・アンボールド (収縮) 自在で、空間を埋め点群の薄い箇所や拡大表示時でも点群同士の繋がりを明らかにします。



遠近・奥行き



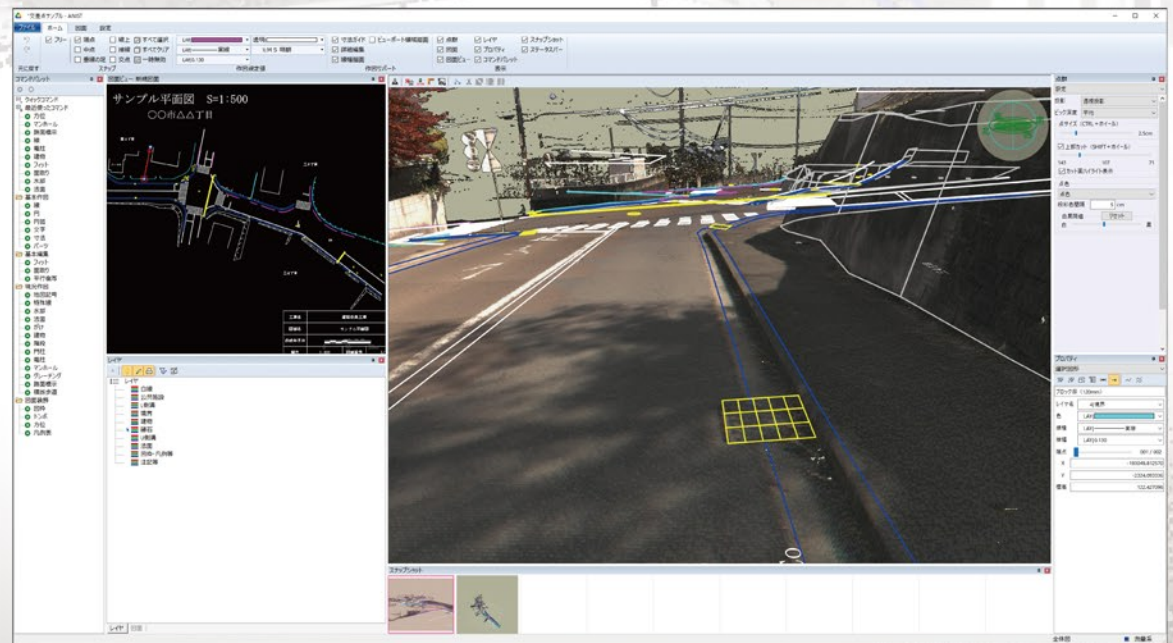
ボールド点群は、手前ほど大きく奥ほど小さく表現されるため、ドットではわからなかった点群の前後の関係 (遠近・奥行き) がCAD編集に活用できます。



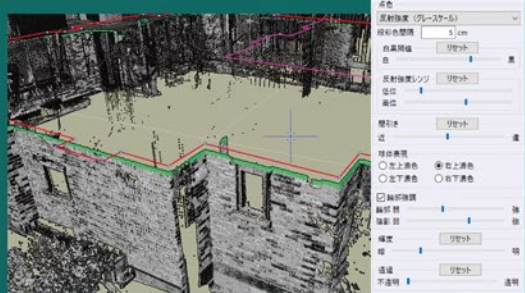
- ☐ クイックコマンド
- ☐ 最近使ったコマンド
- 方位
- マンホール
- 路面標示
- 線
- 電柱
- 建物
- フィット
- 面取り
- 水部
- 法面
- ☐ 基本作図
- 線
- 円
- 円弧
- 文字
- 寸法
- パーツ
- ☐ 基本編集
- フィット
- 面取り
- 平行複写
- ☐ 現況作図
- 地図記号
- 特殊線
- 水部
- 法面
- がけ
- 建物
- 階段
- 門柱
- 電柱
- マンホール
- グレーチング
- 路面標示
- 横断歩道
- ☐ 図面装飾
- 図枠
- トンボ
- 方位
- 凡例表

点群との接し方を「0」から組み立てたCAD

ANISTのCADは「0(ゼロ)」から生まれました。別々のアプリで点群空間での3次元の編集と2次元を主体とする図面を行き来し、タスクを切り替え、互いのアプリによる線の具合を確認・見比べながら成果を仕上げる従来手法とは異なります。編集過程の2次元図面は3次元点群空間とも重なり、選択図形のプロパティは単一、作図・編集CADコマンドは点群空間に記号・図式を配置するのに最適な設計を用意し、図枠(タイトルボックス)や用紙サイズ上のメッシュ・方位、自由な文字の書き込みに対応します。



「線」コマンドと自動寸法ガイド。「標高ロック」併用で任意の標高にひたすら作図することも可能。



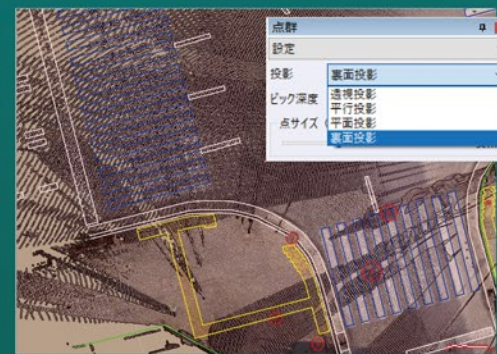
線の直角化・直角生成と「反射強度レンジ」調整を併用し、壁面形状を作成。



Shift+マウスホイールによる「上部カット」から建物形状の作成へ。形状のわかる位置を透視投影のまま最少の操作で見つけることができる。



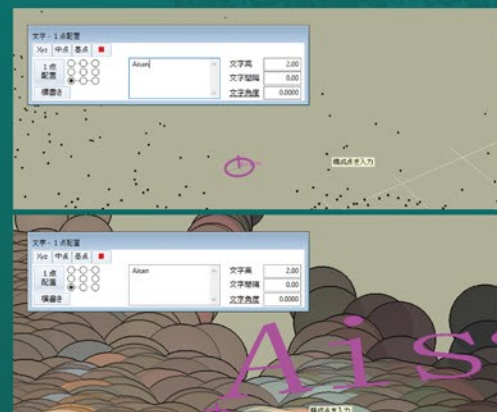
コマンドの履歴から点群空間のみでの作業も可能。



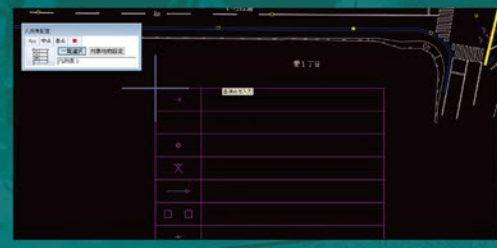
「裏面投影」を使った平面図作成。交通量・人通りの多い交差点などでもノイズ点群を気にすることなく作図可能。



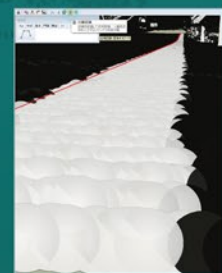
「裏面投影」と「路面表示」記号配置。簡単なクリックだけで作成可能。Auto配置機能も搭載。



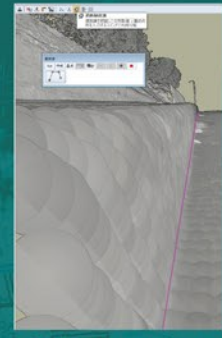
Ctrl+マウスホイールを使った点群のボールド化と埋められた面に対して文字の配置。少しの点群のすき間なら近くの点群から面を自動推定することも可能。



ダブルクリックでフロートさせた図面プレビューと凡例表配置。使用した記号・図式を認識した構成を用意。



「白線認識」による線の追跡。白線中心の追跡も可能でモノクロ閾値変更による応用も可能。



「道路縁認識」による線の追跡。長い段差への応用も可能。