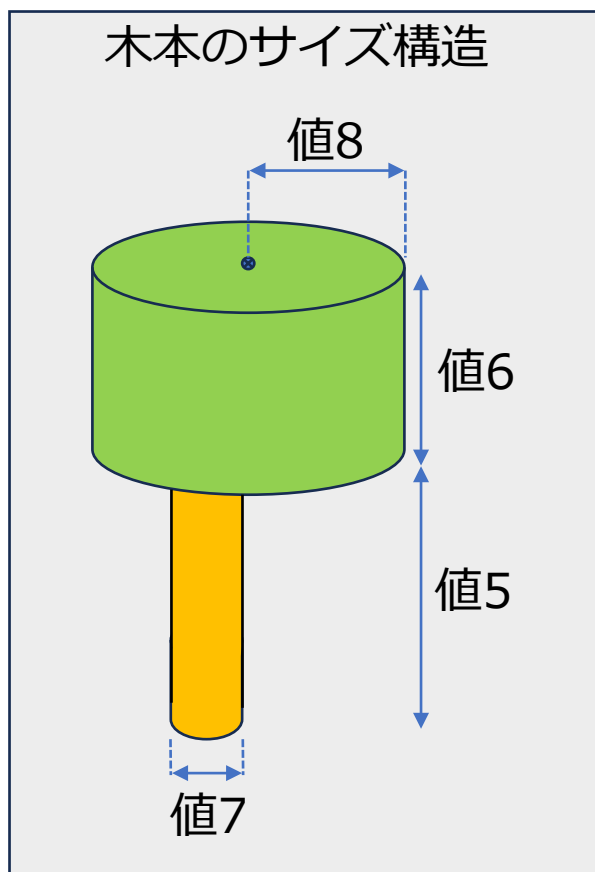


入力ファイルの構造について

output_forest.txt

シミュレーション1年目の木本数

1本の木本についての諸元が1行に記載されている。
1年目の木本数は10本なので、10行のデータが続く。



シミュレーション2年目の木本数

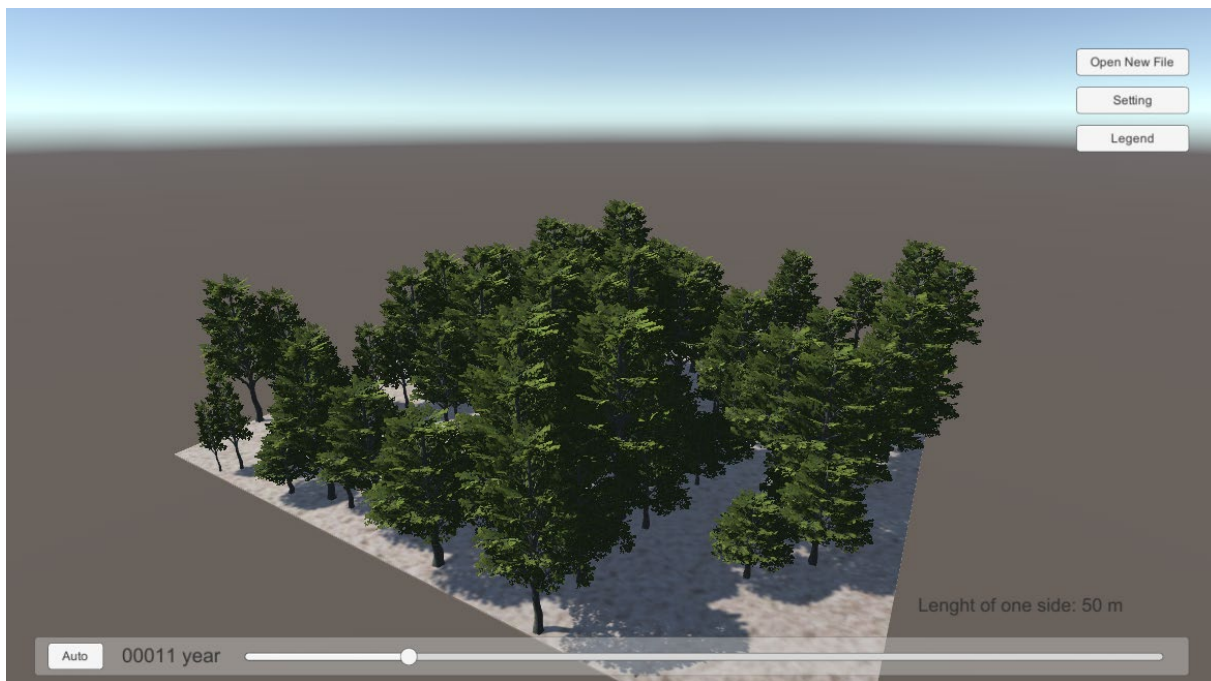
各木本データは次の9つの数値
で構成される

- 1: 幹のx座標位置 [m]
- 2: 幹のy座標位置 [m]
- 3: 樹冠のx座標位置 [m]
- 4: 樹冠のy座標位置 [m]
- 5: 樹冠最下部までの高さ [m]
- 6: 樹冠部の高さ[m]
- 7: 幹の直径 [m]
- 8: 樹冠部の半径 [m]
- 9: 樹種タイプ [整数の1~20]

The screenshot shows a text file named 'output_forest.txt' with a blue background. It contains two sections of data. The first section, labeled 'シミュレーション1年目の木本数', shows 10 rows of data for the first year. The second section, labeled 'シミュレーション2年目の木本数', shows 10 rows of data for the second year. Each row contains 9 numerical values representing tree parameters. Red arrows point from the text labels to the corresponding rows in the file. The 9th row of the second year's data is highlighted with a red box.

10.1	1.5	12.5	1.5	12.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15
19.5	19.5	18.5	18.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
22.5	17.5	22.5	17.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
23.5	25.5	23.5	25.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
26.5	11.5	26.5	11.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
29.5	9.5	29.5	9.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
39.5	33.5	39.5	33.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
42.5	28.5	42.5	28.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
43.5	0.5	43.5	0.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
47.5	15.5	47.5	15.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
23.1	1.5	12.5	1.5	12.5	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15
19.5	18.5	19.5	18.7	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
22.5	17.5	22.5	17.7	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
23.5	25.5	23.5	25.5	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
26.5	11.5	26.5	11.7	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
29.5	9.5	29.5	9.7	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
39.5	33.5	39.5	33.5	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
42.5	28.5	42.5	28.5	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
43.5	0.5	43.5	0.5	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
47.5	15.5	47.5	15.5	1.400	1.600	0.0192	0.9065, 15	
0.5	10.5	0.5	10.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
2.5	46.5	2.5	46.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
23.5	14.5	23.5	14.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
23.5	47.5	23.5	47.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
25.5	36.5	25.5	36.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
28.5	25.5	28.5	25.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
29.5	21.5	29.5	21.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
33.5	17.5	33.5	17.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
35.5	33.5	35.5	33.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
40.5	1.5	40.5	1.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
46.5	31.5	46.5	31.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
47.5	17.5	47.5	17.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
49.5	34.5	49.5	34.5	1.300	0.300	0.0100	0.1382, 15	
43.1	1.5	12.5	1.5	12.7	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15
19.5	18.5	19.6	18.9	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
22.5	17.5	22.6	17.9	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
23.5	25.5	23.5	25.7	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
26.5	11.5	26.6	11.9	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
29.5	9.5	29.6	9.9	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
39.5	33.5	39.5	33.7	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
42.5	28.5	42.5	28.5	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
43.5	0.5	43.5	0.7	2.100	2.200	0.0287	1.1439, 15	
47.5	15.5	47.7	15.5	2.100	2.200	0.0287	1.0747, 15	
0.5	10.5	0.7	10.5	1.300	1.400	0.0177	0.8631, 15	

【依頼1】 表示する木本のサイズ調整



現状で、データファイルで指定されている個々の木本のサイズを一応それっぽく表示させるようにしているが、

実際には実行画面を見ながら、それっぽくなるようにスケーラーを調整しているだけ

いちおうコライダーの大きさを参照してみたりしたのだが、prefabの種類によっては、大きくズレたりと、うまく行っていない。

```
Plane.GetComponent<Renderer>().material = material;

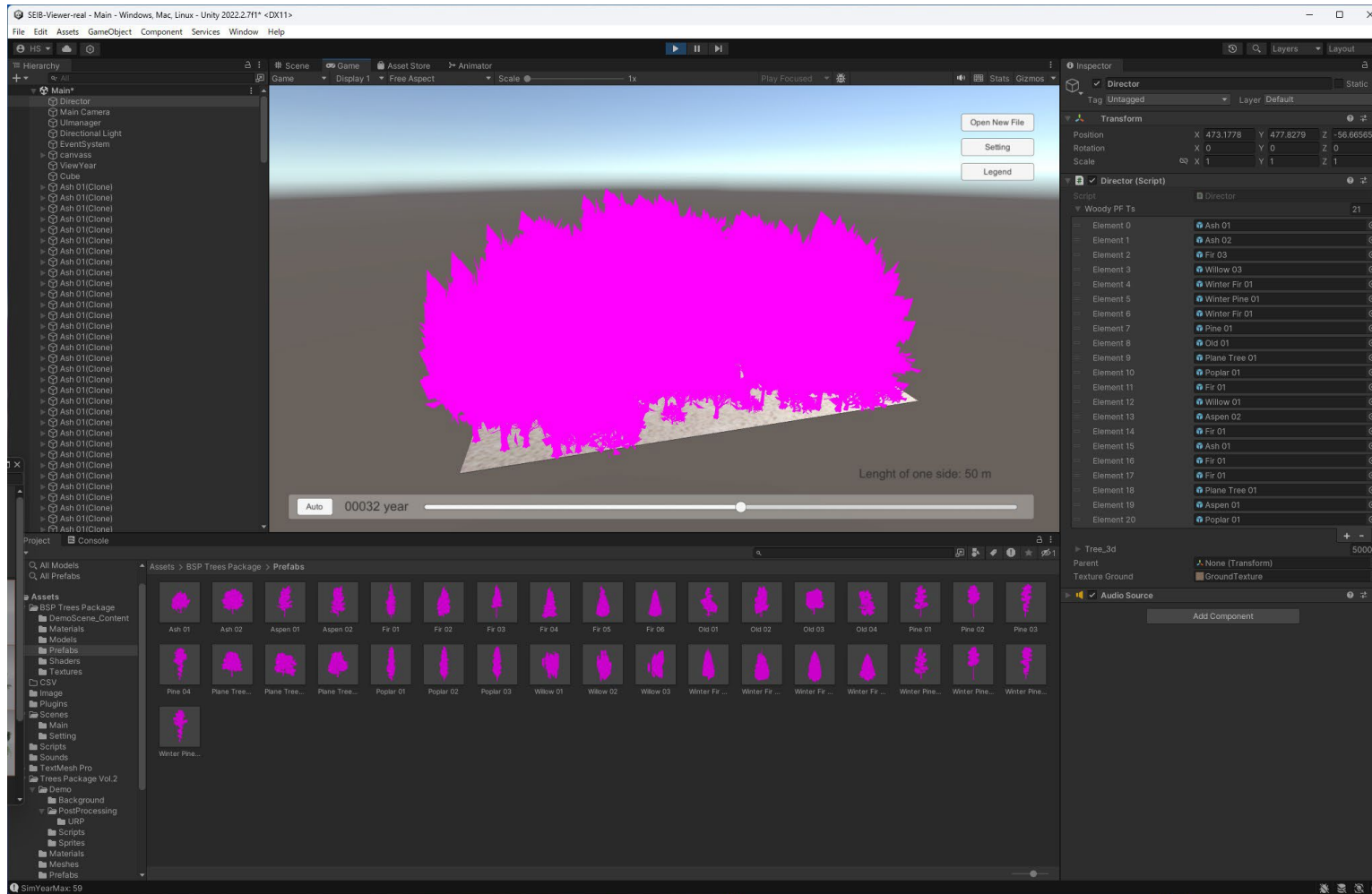
//Prefabを表示する際のスケーラーを設定する
CapsuleCollider capsuleCollider = WoodyPFTs[0].GetComponent<CapsuleCollider>();
for (int p = 1; p < PFT_no; p++)
{
    //prefabのコライダーの大きさを取得
    capsuleCollider = WoodyPFTs[p].GetComponent<CapsuleCollider>();
    float prefab_radius = capsuleCollider.radius; // RadiusとHeightの値を取得
    float prefab_height = capsuleCollider.height; // RadiusとHeightの値を取得

    //コライダーの大きさに基づいて、スケーラーを設定
    Scale_Crown [p] = 1 / prefab_radius; //木本Prefabの表示の際に乗算するスケーラーの設定
    Scale_Crown [p] = Scale_Crown[p] / 5;
    Scale_Height[p] = 1 / prefab_height; //木本Prefabの表示の際に乗算するスケーラーの設定

    //森林サイズに基づいて、スケーラーを修正 (1辺50mの森林サイズが基準)
    Scale_Crown [p] = Scale_Crown [p] * Scale_All;
    Scale_Height[p] = Scale_Height[p] * Scale_All;
}

//最初の年の森林を描画する
```

【依頼2】直していただきたい不具合



Unity Asset Storeで購入した“Tree Package Vol.2”というPrefabセットをインポートすると、このようにPrefabのインスタンスが全てピンク色で表示されてしまう。

1度この状態になると、元々問題無く表示されていたPrefabインスタンスもピンクになったり、全く表示されなくなってしまう。

そのようなPrefabセットは使わなければ良いのかもしれないが、表示できる樹木の種類を増やすために、なるべく使いたい。

【依頼3】 作っていただきたいインベントリー画面のイメージ

データファイル中に存在する木本種のprefabを表示させる。単一のデータファイル中で出現する木本の種類は1~8種類。なので、8種類の木本を同時に表示できるデザインとする。

各prefabの下に木本種番号（以下の全20種）に応じた名称を表示させる。

PFT1: TrBE1 (Tropical broad-leaved evergreen)
PFT2: TrBE2 (Tropical broad-leaved evergreen)
PFT3: TrBE3 (Tropical broad-leaved evergreen)
PFT4: TrBE4 (Tropical broad-leaved evergreen)
PFT5: TrBE5_Africa (Tropical broad-leaved evergreen)
PFT6: TrBR_Africa (Tropical broad-leaved raingreen)
PFT7: TeNE (Temperate needle-leaved evergreen)
PFT8: TeBE (Temperate broad-leaved evergreen)
PFT9: TeBS (Temperate broad-leaved summergreen)
PFT10: CTeNE1 (Cold-temperate needle-leaved evergreen)
PFT11: CTeNE2 (Cold-temperate needle-leaved evergreen)
PFT12: CTeBS1 (Cold-temperate broad-leaved summergreen)
PFT13: CTeBS2 (Cold-temperate broad-leaved summergreen)
PFT14: CTeBS3 (Cold-temperate broad-leaved summergreen)
PFT15: CTeBS4 (Cold-temperate broad-leaved summergreen)
PFT16: BoNE (Boreal needle-leaved evergreen)
PFT17: Pice obovata
PFT18: Pinus sylvestris
PFT19: BoNS (Boreal needle-leaved summergreen)
PFT20: BoBS (Boreal broad-leaved summergreen)

