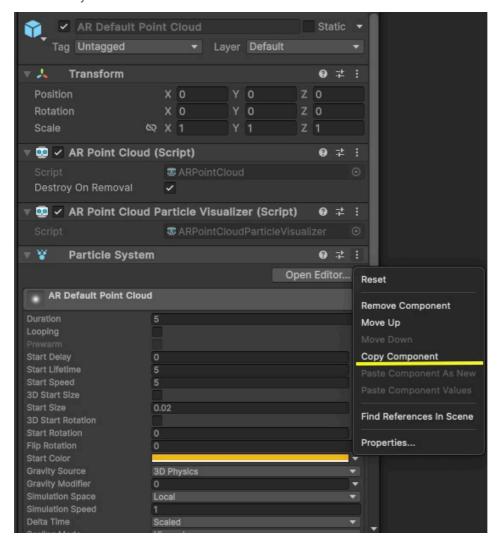
3 4 点群を表示する

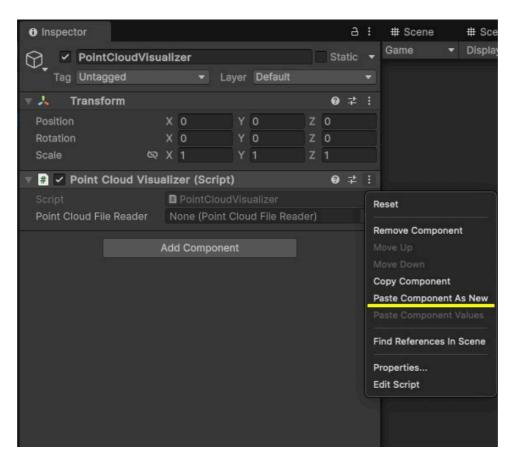
点群を表示するクラスを作成(PointCloudVisualizer)

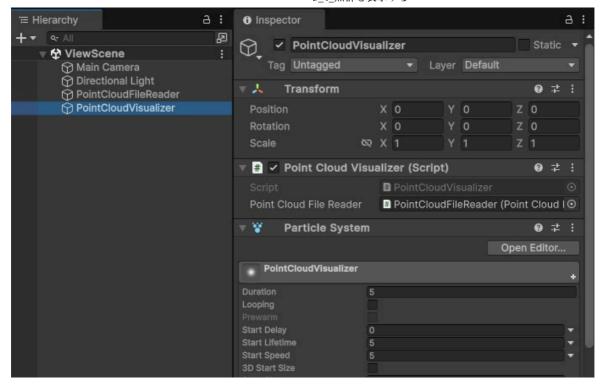
```
</> C#
1 using UnityEngine;
3 public class PointCloudVisualizer : MonoBehaviour
       [SerializeField]
       private PointCloudFileReader pointCloudFileReader;
7
8
       private ParticleSystem.Particle[] particles;
9
10
       private void Awake()
11
12
           pointCloudFileReader.ReadedFile += DisplayPointCloud;
13
14
15
       private void OnDestroy()
16
17
           pointCloudFileReader.ReadedFile -= DisplayPointCloud;
18
19
20
       private void DisplayPointCloud()
21
           // パーティクルシステムを取得する
22
23
           var particleSystem = GetComponent<ParticleSystem>();
24
25
           // 点群ファイルリーダーから点群の位置情報を取得する
26
           var points = pointCloudFileReader.Points;
27
28
           // パーティクルの配列を作成して点群の位置情報を設定する
29
           var numParticles = points.Length;
30
           particles = new ParticleSystem.Particle[numParticles];
31
32
           for (var i = 0; i < numParticles; i++)</pre>
33
34
               particles[i].startColor =
   particleSystem.main.startColor.color;
               particles[i].startSize =
   particleSystem.main.startSize.constant;
36
               particles[i].position = points[i];
37
               particles[i].remainingLifetime = 1f;
38
39
           // パーティクルシステムにパーティクルの情報を設定する
40
41
           particleSystem.SetParticles(particles, numParticles);
42
43 }
44
```

GameObjectを生成してアタッチ

• ParticleSystemをARDefaultPointCloudからコピーしてアタッチする







点が見えにくい場合は、点のサイズを変更する

「Start Size 0.02 -> 0.1」

