

発展課題A2: 物理ベース変形アニメーション

- 物理ベース変形アニメーションのデモを実装せよ。
- 2DでPBDを実装したサンプルコードを拡張して良い
 - 3D 版への拡張
 - パーティクル同士の衝突処理
 - 様々な制約の導入：角度、体積、Long Range Attachment
 - 局所領域の shape matching (FastLSM or adaptive octree)
 - Oriented Particles
- それ以外の方法 (バネ質量モデル、有限要素法等) を実装しても良い