

コンピュータグラフィクス論

必須課題2 キネマティクス

2015年5月14日

高山 健志

- 課題：
 - 2D で Cyclic Coordinate Descent 法によって IK を実装せよ。
- 苦手な人のための最低要件：
 - FK で何かしらのアニメーションを作るのでも可とする
- 工夫の例：
 - 他の解法の実装・比較
 - 関節可動域の設定
 - ボーン長を一定範囲で可動にする
 - 分岐構造を持つスケルトンへの拡張
- できる人のための課題 (2D版はスキップ可)：
 - 3D でスケルトンによるキャラクタアニメーションを実装せよ。
 - 工夫の例：
 - LBS と DQS の比較
 - IK
 - mocap.cs.cmu.edu のデータを使ってみる