

Abstract

Der folgende Artikel setzt sich mit der Umsetzung der der sogenannten Smoothed Particle Hydrodynamics Methode zur Simulation von Flüssigkeiten auseinander. Die Umsetzung der SPH wurde mit der Spiele Engine Unity gemacht die programmierung erfolgte dann in C#. In diesem Artikel werden die Mathematischen Grundlagen der SPH erklärt. In der Diskussion wird betrachtet ob die SPH sich auch für andere Flüssigkeiten eignet.

1 Einleitung

In diesem Abschnitt wird die Motivation erklärt.

2 Verwandte Arbeiten

3 Smoothed Particle Hydrodynamics

Hier sind die Formeln der SPH und was sie machen erläutert

4 Umsetzung in Unity

5 Diskussion

6 Fazit