

场景包含以下物体：

Cup:中间的方形玻璃杯

Cup2:右边的圆柱玻璃杯

Cup3:左边的三面玻璃杯

Paticles:多个粒子组合模拟水珠

初始化：

加载100个粒子到方形玻璃杯Cup中

键盘可控操作：

对Cup进行操作【均是GetKey类型，需要长按】

- WSAD——在XY平面内上下左右移动
- Z——在XY平面内向左倾倒
- C——在XY平面内向右倾倒
- X——改变杯子x方向和z方向的朝向，组合效果为摇晃杯子
- R——杯子的位置和朝向复原，粒子全部消失，即回到初始状态
- T——只复原杯子的位置和朝向

添加水

按键1，向杯子Cup中加水，防止卡顿的情况下，至多400个粒子

在Controller控件中可以看见实时加载出来的粒子数pNumActive

演示示例：

初始化之后按键1，加满水；然后按键Z，将水从Cup倒入Cup2中

按键R重置，按键1，加满水；然后按键C，将水从Cup倒入Cup3中

按键R重置，按键1，加满水；按键X，摇晃Cup

材料参考：

玻璃材料和粒子材料来源于<https://github.com/king-mork/SPH-Project>