

# 基本課題A1: インバースキネマティクス

- 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