

遠くから眺めた凝縮

柄のある球体を作りたい！から始めた作品です。柄のある球体は、ただの球体よりも難しかったです。頭を雑巾にして作りました。右ページ上の画像の作り始めのイメージは木星で、作り終わりのイメージはスノードームです。

box(1.3);をsphere(600);に変えて、色味を調節すると右ページ下の画像になります。noiseを使っているので色が少し違いますが、右ページ下の画像は前ページのものと同じです。模様をつくるために一つ一つのsphereを大きくしていますが、box(1.3);をsphere(600);に変えると画面に映らない無駄なところが沢山あるので、とても重いです。少し変えると色々な表情を見せてくれるので楽しいですね。

```
void setup(){
  size(900,900,P3D);
  background(0,13,35);
  noStroke();
  smooth();
}

void draw(){
  float x,y,z,c;

  translate(width/2,height/2);

  for(int i = 0; i <= 360; i += 2){
    for(int j = 0; j <= 360; j += 2){
      x = 400 * sin(i) * cos(j);
      y = 400 * sin(i) * sin(j);
      z = 400 * cos(i);

      pushMatrix();
      translate(x, y, z);
      c = noise(y * 0.007);
      fill(255 * c,255 * c,255,80);
      box(1.3);
      popMatrix();

      rotateY(80);
    }
  }
}
```

このプログラムは、右ページ上のものです。

右ページ上はboxで球体を作ると、一つ一つの点が砂の粒のように見えます。

右ページ下はsphereで作ると、微妙な曲線が出来るので面白い模様になります。