



3D 영상디자인 PROCESSING

20173994 박소민

기획의도

잠들지 않는 도시와
그 뒤에서 활발히 움직이는 별들

별들은 잠시 자신의 위치에서 벗어나 불꽃놀이를 보여준다

잠들지 못한 도시에게 별들은 즐거움을 선사한다

사용법

보는 것이 주

마우스 클릭 시의 마우스 위치로
일주 운동의 기준점이 바뀜

노래 끝나면 마지막 화면 저장

LIBRARY

FISICA

별의 일주 운동

FCircle

FDistanceJoint

getReactionTorque()

```
for (int i = 0; i < loopSize; i++) {  
    star[i] = new FCircle(random(1, 2));  
    star[i].setPosition(random(width), random(height));  
    star[i].setFillColor(starCol[int(i/12)%7]);  
    star[i].setNoStroke();  
    star[i].setDamping(0.2);  
  
    dJoint[i] = new FDistanceJoint(sun, star[i]);  
    dJoint[i].calculateLength();  
    dJoint[i].setLength(len[i]+random(23));  
    len[i+1] = len[i]+random(23);  
    dJoint[i].setDrawable(false);  
    dJoint[i].setNoStroke();  
    dJoint[i].getReactionTorque();  
  
    world.add(star[i]);  
    world.add(dJoint[i]);  
}
```

MINIM

FFT-getBang();

별의 속도와 아래의 막대바 움직임

```
for (int i = 0; i < loopSize; i++) {  
    float magnitude = fft.getBand(loopSize-i)*4;  
    star[i].setVelocity(magnitude*cos(angle), magnitude*sin(angle));  
    star[i].setDensity(100*fft.getBand(loopSize-i));  
}  
  
for (int i = 0; i < loopSize; i++) {  
    strokeWeight(1);  
    stroke(starCol[6-(i/12)%7]);  
    line(12*i, height, 12*i, height-3*fft.getBand(i));  
    line(width-12*i, height, width-12*i, height-3*fft.getBand(i));  
}
```


 3D_PROCESSING

SCREENSHOT

