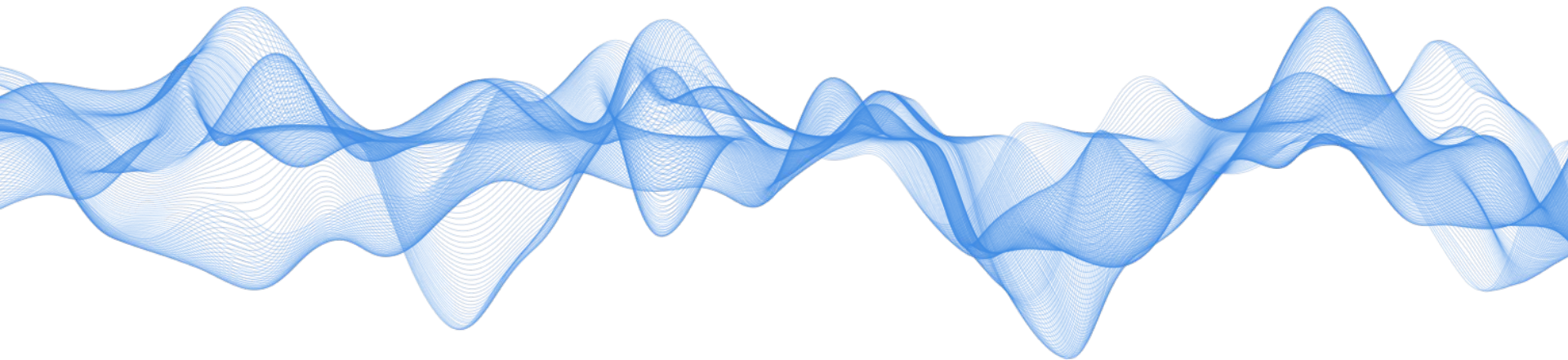
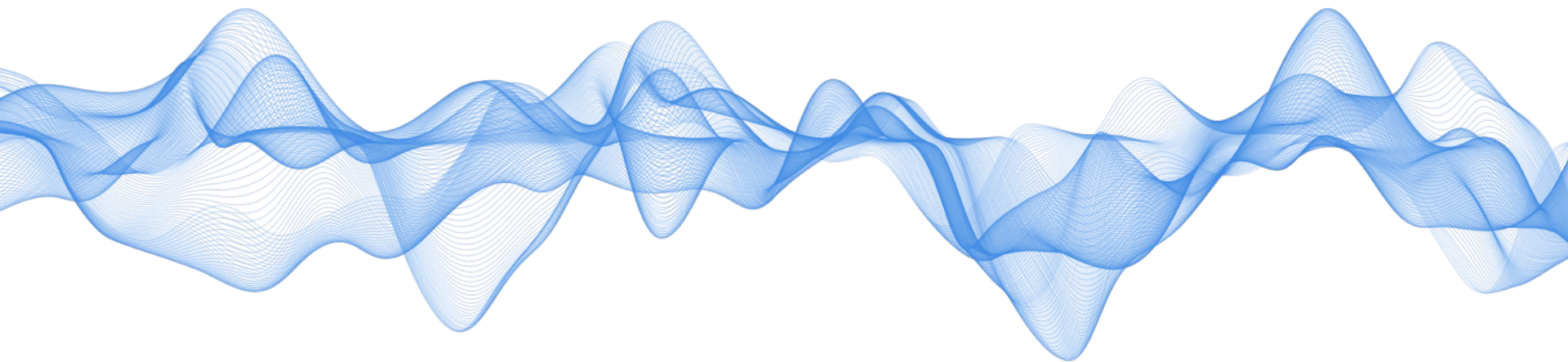


Animacija 3D skulpture

glede na vhod mikroфона





Cilji

- ❑ Animacija mora delovati v HTML canvasu.
- ❑ Animacija naj izgleda, kot da se odvija v 3D okolju.
- ❑ Krivulja se mora nežno premikati tudi brez vhoda mikrofona.
- ❑ Aplikacija naj omogoča zajem mikrofona.
- ❑ Krivulja naj bo animirana v odvisnosti od mikrofona, ko je ta omogočen.
- ❑ Efekt zvoka naj na krivuljo vpliva viden v 3D prostoru.
- ❑ Animacija mora porabiti zmerno količino računalniških resursov.

Pristop

- Črte so narisane ena za drugo z vedno večjo prosojnostji.
- Za osnovno animacijo uporabimo N točk v xy -ravnini, vsaka oscilira v z osi z naključno amplitudo, frekvenco in fazo ter se premika z naključnim vektorjem po ravnini xy .
- Ob vhodu mikrofona zvok v frekvenčni prostor pretvorimo s FFT.
- Zvok po x osi prištejemo vsem točkam, ki jih rišemo.
- Signal za vsako x točko gladimo z EMA.
- Zgodovina zvočnega signala potuje po y osi (stran od uporabnika).