

# Workshop#8 “Attractor”



Workshop#8は、「アトラクターを使って作品を作ってみよう」という内容のワークショップでした。バナーに使ったプログラムをもとにして学習を進めました。参加者は、リサージュ曲線とアトラクターを組み合わせた作品などをつくりました。

```
void draw() {
  fill(0,5);
  rect(0, 0, width, height);
  for (int i = 0; i < myNodes.length; i++) {
    myNodes[i].update();
    fill(255, 150, 0, 150);
    ellipse(myNodes[i].x, myNodes[i].y, 10, 10);
  }
  myAttractor.x = mouseX;
  myAttractor.y = mouseY;
  for (int i = 0; i < myNodes.length; i++) {
    if (mousePressed) {
      myAttractor.attract(myNodes[i]);
    }
    myNodes[i].update();
  }
  stroke(0, 150, 255);
}
```

「ノード」という引き寄せられる点、「アトラクター」という引き寄せる点を別のクラスで実装しています。

マウスを押している間はアトラクターがノードを引き寄せます。

アトラクターの位置に規則性