

Workshop#7 “Recursive”



Workshop#7は「再帰処理を用いて作品を作ろう」という内容のワークショップでした。再帰的に処理することで、フラクタルの性質を持つ作品を作ることが可能です。

```
// 省略: void setup内でarc_fractalを  
// 連続的に並べている  
void arc_fractal(float x, float y, float r) {  
  // arcを利用したフラクタルを作成する  
  strokeWeight(2*map(r, R, r_min, 2, 0.1));  
  noFill();  
  arc(x, y, r, r, 0, 3*PI/2);  
  r*=scale;  
  if (r>=r_min) {  
    for (float i=PI; i<=2*PI; i+=PI) {  
      push();  
      translate(scale*r*cos(i)+x,  
scale*r*sin(i)+y);  
      rotate(PI/2);  
      arc_fractal(0, 0, r);  
      pop();  
    }  
  }  
}
```

arcを再帰的に処理しています。一回の処理でランダムにarcを回転させています。これにより、ツタの弦のような模様を描くことができます。