

# 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。