

理解

创意编程课堂上看了不少优秀的案例，以及一些看上去稀疏平常的设计。不由得思考起，编程的艺术产出和手工绘制的作品相比有哪些特点、优势，以及程序产出的不可替代性。

我觉得主要体现在两点上：一是作为艺术设计来看，它有着不确定的美感以及经规则演化而生成的趣味。二是作为程序特有的功能性，如交互、受力分析。一件作品可得其一也可兼得。

究其原因，得回到课程目标制作“基于规则而演化发展的过程”，将人工造型与自然造化相结合。比如为粒子注入“重力”，将音乐的高低变化转化为色彩与线条的流动。使得程序在运行的过程中自然而然的产出设计作品。

而我们所要学习的就是制定规则，并用程序进行书写表达。

在应用层面，它可以运用在许多不同的领域。在我个人比较感兴趣的游戏设计，利用程序编写出大自然的物理“规则”，使得虚拟世界中有飘雪纷飞，有烛光摇曳，有自由落体的凌空快感，有刀光剑影下的打击碰撞。这一切，都架构在物理引擎之上。目前也出现了一些可视化编程的游戏开发软件，光追、远景虚化、毛发系统……这大概就是升级版的 processing。

最后对于我所在的视觉传达专业，结课作业也很有意义。“构造出自己的设计工具”，得到的不仅仅是一个工具罢了，更是获得了一种思维模式的提升。无论是对静态的平面设计还是动态的图像创作，创意编程都为我们提供了一种崭新的解决问题的思路。