

我对创意编程所形成的理解:

创意编程,顾名思义要借助编程软件解决创意设计问题,通过代码,技术,和对于软件的应用将灵感和概念转化为可视化,可听化的现实。我们借助创意编程制定规则,然后以此规则为基础使其演化发展,从而生成我们所不能人工绘制的形象。

通过过计算机编程来限制,建立层级化规则,明确要生成演化的方向,以达到预期的创意结果。这里的三个步骤即为“Ruled Based”,“Generative”和“Process”。其中,最重要的是第一步,即建立规则,并将其转化为可计算的函数。支撑设计表达背后的工程往往比表达的结果更复杂。导致设计元素输出的是规则的设立而不是创作过程,创作过程只是实施过程。而被输出的设计元素之间仍然会相互作用,从而导致更复杂的结果,元素类似鸟类,相互之间保持距离但又在群聚效应影响下相互靠近,甚至当捕猎者(外部原因)出现时还会产生更复杂的结果。

元素输出时除了产生编程内的结果还会生成额外的未被制定的形态,这些形态往往更贴近生态自然中的形态。通过多次运行编程程序和提前预测可以一定程度上更好地让我们了解这些随机结果的某些规律。创意编程通过计算设定规则生成形态,即使设立简练的规则也能将简单的线条演变成复杂的图案,从而提升设计的效率,应对未来设计的要求。