

在上课之前，我认为创意编程只是写代码，作为一种工具来辅助展现想法。上课听讲后，我所理解的创意编程不再是工具，而是生成的全过程，是我们运用创意来人为地制定一套作品形态的形成规则，再以编程形式，让计算机程序根据我们创造出的规则自行形成多样的成果，最后运用基于多维尺度分析的风格解析或是主观审美要求对所得成果进行筛选，最终得出设计成品。

我认为创意编程与单一的程序执行不同之处在于，单纯的程序执行的结果是线性可预测的，是“按部就班”的，而创意编程则是“戴着镣铐跳舞”。我们创造出生成规则后，在此规则下，还有很多变量，仅仅是一个变量的微调，都可能带来巨大的改变，所以创意编程所得出的设计成果是难以准确预料的。创意编程的设计成品是多样的、常常给人带来惊喜的，但同时它的千变万化又是有章法可循的，其多样性拢括在同一规则所奠定的风格基调下，一组创意编程作品便能够兼具统一美与变化美。创意编程的魅力也正在于此。

作为一种依托信息技术发展而诞生的艺术形式，创意编程与传统的艺术创作亦有相似与不同之处。传统艺术创作中，一件艺术作品的完成，是由作者全程主导把控，自然造化的变量会带来一些惊喜。在创意编程中，作者以制定规则的形式进行创作全程的参与，规则制定完成后，创作的过程一定程度上变为了规则主导，而非人为主观的全程引领，此时人为控制的只是变量的调整，与最后的筛选。这两者都有变量的变化所引发的结果多样，但前者的变化多由自然材料力量引起，后者则是人为借以计算机进行参数的调整，由计算机产生的变化。

总的来说，我所理解的创意编程就是人为制定规则奠定统一性，编码程序执行规则时伴随了可变量的调整，从而获得多样性，最终经筛选，获得风格统一、变化多样的设计成品。

大一 视传 周昕瑜

521439910026