Wakez计算与压缩的思考

大部分人认为，比尔盖茨在1981年说过这样一句话：640K ought to be enough for anybody.（640个kB对任何人来说都应该足够了）。不过后来比尔盖茨否认自己说过这句话。按照咋们的生活经验，大概是这样的：盖茨表达过类似的意思，符合当时最潮的环境（IBM最新PC的存储量），而时过境迁这句话被人玩坏了。

但人们往往忽视了另一个问题：在计算领域，计算复杂度真的与它的内存消耗量成比例吗？举个贴切的场景，今天的手机内存标配都是一两个G，而往往我们发现即便没干什么事，但内存都觉得不够用，这正常吗？

让我们回头再看看盖茨说那句话的场景，那个时候的程序员主要编程语言是汇编和C，对存储极其敏感和珍惜，即使只用64KB内存，他们几乎也能给你一个世界，同时并未让你觉得单调。今天，当我们置身纷繁的应用程序，或许可以反思一点什么。

WAKEZ组织的作品，或许能够帮我们在这种反思中找到一点灵感，他们往往将普通呈现需要几个G，播放长达几十分钟的动画，压缩成KB级，同时并不显得失真。

将图片后缀改为rar，然后解压成三个文件。每个文件都是一个动画，在windows下直接运行即可。比较经典的《彗星撞地球》我完整看过两遍，任何人想想这只是一个64KB的文件呈现的效果，都会觉得十分震撼。

WAKEZ大致的实现办法是采用实时编程，每次动画开始的进度条是个初步解压缩过程，之后会直接进行针对显卡的编程操作，动画虽然是3D的效果，但是其中十分精巧的使用了重复的元素，包括声音效果，但呈现并不乏味。或许，它也昭示了生活的基本原理：复杂不代表高深，简单一样可以极致！