

2021.9.13 创意编程作业

蒋依林 520432910003

1-简述：

分享你对创意编程所形成的理解（500 字）；

创意编程是以艺术设计思维为主导，以计算机软件为基础，通过编程的方法途径进行创意创造的行为。

创意编程基于计算机编程的基本概念和原则，应用代码和软件开发创造独特、艺术性与多媒介的感官表达形式。但同时，有别于指定行为规则的“编程”，创意编程是基于规则并演化发展的创造过程，旨在通过建立层级化的规则形成丰富多样的创意结果。

在目标实现上，创意编程侧重于辅助表达人的创意，注重创意与艺术表现力，而非实现一般意义上的功能性。创意编程所致力建立的建立人机合作的创意开发环境，通过并非明确编程的方式，激励计算机自主进行衍生的输出创造，是为人工智能原理的一种基础应用形式。

在这样的创意创造过程中，共涉及到了制作、转换并衍生生成有意义的创意图像，创建动态和独特的交互式数字内容，应用多媒体创造独特的视觉和听觉形式，以艺术形式将物理运动转换为算法并实现等方面，实现了从概念到实施的独特表达形式创建。

可以说，自计算机发明以来，创意编程即得到了广泛关注与实践。在设计领域，交互设计、信息可视化和生成艺术等都是创意编程的实际应用。如通过分析产品需求与特征、应用人工约束规则的生成式设计系统进行的产品生产，以固定的编程方法规则为手段制造的艺术装置，基于一定绘制法则算法进行多种流派的绘画计算机自动生成等，都是创意编程的具体应用实践案例。

2-思考与讨论：

- 请花些时间探索一些由我们在课程讲义中介绍的艺术家和设计师创作的作品 ✓
- 每个人都会对生成艺术有不同的看法，无论是作品是过程还是最终作品。你如何看待生成艺术？

我认为由于生成艺术的规则性，最终作品虽然必然属于一定的审美范围内，

却是中规中矩的、批量的、没有个性情感的。但是生成艺术本质上还是一种艺术，生成艺术中编制相应层级化规则的过程本身即与传统意义上的艺术并无二致。同时，在激励计算机自主进行衍生的输出创造中，可以迸发更多的意想不到的灵感，为艺术创作提供新思路。

•如果艺术家通过写命令但借助设备/工具创造艺术作品，这些由艺术家开发的程序或完成的作品，还是艺术品吗？

是艺术品。不论其诞生是借由程序的编译运行，还是借助了特殊的设备或工具，最终寄托的都是艺术家主观的思维创造，并且在此过程中的主观创想是处于主导地位的，最为重要、最有价值的部分。我认为在对艺术品的鉴赏过程中，人们往往欣赏的是艺术家创作的思维，而非其表现的形式，因而这些由艺术家开发的程序或完成的作品，应当属于艺术品的范畴，且可形成相应的分支。

•如果你在家里重新创建了一个索尔·勒维特 (Sol LeWitt) [Wall Drawing]作品，它会像蓬皮杜·梅兹中心展出的作品那样具有同样的真实感吗？

不同。家中重新创建的更像是工艺品，而蓬皮杜中心展出的则是艺术品。在蓬皮杜中心独特的灯光环境、宽敞的区域空间对于整体氛围的营造和作用下，作品会有震撼的视觉冲击和情感共鸣的真实感受。

•这种艺术过程与音乐演奏家表演别人写的歌曲或乐谱的音乐表演相比，是否不同？

相似但不同。正如勒维特所说，“每个人画一条线的方式都不一样，每个人对文字的理解也不一样；线条和文字都不是思想，它们是传达思想的手段。”即使同一个绘图员两次遵循相同的计划，也会有两件不同的艺术作品。在这样的艺术过程中，我们欣赏的是艺术家在其艺术品独特呈现形式背后的创意。而在音乐演奏家表演别人写的歌曲或乐谱时，我们欣赏的是音乐演奏家对其的诠释和演绎。如果将这样的艺术作品与音乐相比拟，与之更相像的会是谱曲的创作，而与音乐表演更相像的则是艺术家编写的让艺术品衍生生长的编程指令。

3-熟悉 processing 集成开发环境及相关创意编程课程资源

•阅读 processing 官网上的初学者指南：processing.org/get-started ✓

•查看和阅读一些 processing 官网上的案例：[processing.org /examples/](https://processing.org/examples/) ✓

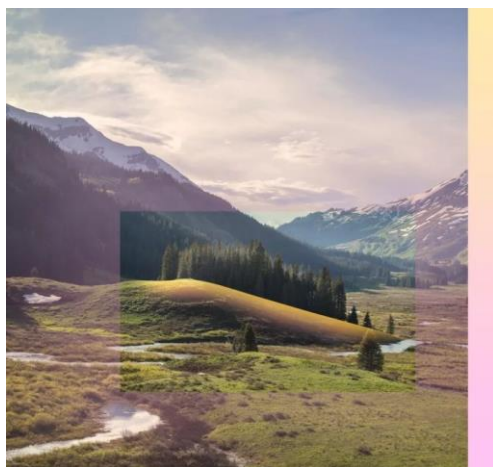
▪整理一些你喜欢的创意编程作品/项目，准备在下次课上分享（由老师/助教随机邀请）

Mark Dorf——透过编程探索真实与虚拟的边界

Mark Dorf 探索自然与城市景观，自然与虚拟景观之间的关系。他将摄影，数字媒体和雕塑相结合，以检验信息时代对我们所处城市或自然环境的影响。

Dorf 在科罗拉多州的落基山生物实验室担任驻地艺术家后，协助该领域的生态学家和生物学家创作自己的作品，科学过程对 Dorf 的工作产生了直接影响。Mark Dorf 的创作理念即是，科学技术与网络几乎融入了人们生活的每时每刻而且会愈演愈烈。而当代人已经习惯于依靠科技的指引来完成各种事情，我们对世界的看法和前一辈人已经有了翻天覆地的变化。**Dorf 在摄影探索中使用数据点来创建图表和 3D 表单以说明这种转变，然后将其重新应用于原始照片。**Mark 在自己的作品中运用摄影、拼贴、三维建模等技术打造出神奇的自然景观，**以将不同元素整合在一起阐释自己的作品，希望用自然风景的语言混杂电子技术，来表现当代人对世界的观察角度，传达当今生活与科技密不可分的观念。**

关键词：真实感、感染力、奇幻感



Telestron DTLA——程序化的灯光艺术作品

Bradley G Munkowitz 使用机器人和屏幕，在作品中完美体现了技术与艺术的交融。正如他说，“我的精神始终是保持多元性，并与其他艺术家和创意者合作，以各种有趣的方式创作有趣的融合。”

https://vdn1.vzuu.com/SD/6ee369ae-23bc-11eb-80ec-ca0d7949bec0.mp4?disable_local_cache=1&auth_key=1631807806-0-0-b4e1698f58dc3c1bef8976cbc14138e1&f=mp4&bu=pico&expiration=1631807806&v=hw

https://vdn1.vzuu.com/SD/328f63ce-23ba-11eb-b4fa-6a5b5cfc591d.mp4?disable_local_cache=1&auth_key=1631808041-0-0-60765508125f3329c14db8516bc562a4&f=mp4&bu=pico&expiration=1631808041&v=hw

关键词：动感、炫彩、时尚感

·学习使用 markdown 语法编写文本

一、markdown 标题

1.使用 = 和 - 标记一级和二级标题

我展示的是一级标题

=====

我展示的是二级标题

2.使用 # 号标记

一级标题

二级标题

三级标题

四级标题

五级标题

六级标题

二、Markdown 段落格式

1.换行：使用两个以上空格加上回车，或在段落后面使用一个空行来表示重新开始一个段落。

2.字体：

```
*斜体文本*
_斜体文本_
**粗体文本**
__粗体文本__
***粗斜体文本***
___粗斜体文本___
```

3.分隔线: 在一行中用三个以上的星号、减号、底线来建立一个分隔线, 或在星号或减号中间插入空格。

```
***

* * *

*****

- - -

-----
```

4.删除线:在文字的两端加上两个波浪线 ~~

```
RUNOOB.COM
GOOGLE.COM
~~BAIDU.COM~~
```

5.下划线:可以通过 HTML 的 <u> 标签来实现:

```
<u>带下划线文本</u>
```

6.脚注:对文本的补充说明。

```
[^要注明的文本]
xxxxxxxxxxxx [^xxxx]。

[^xxxx]: xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

三、markdown 列表

1.无序列表使用星号(*)、加号(+)或是减号(-)作为列表标记, 这些标记后面要添加一个空格, 然后再填写内容:

```
* 第一项
* 第二项
* 第三项
```

- + 第一项
- + 第二项
- + 第三项

- 第一项
- 第二项
- 第三项

2.有序列表使用数字并加上 . 号来表示， 如：

1. 第一项
2. 第二项
3. 第三项

3.列表嵌套只需在子列表中的选项前面添加四个空格即可：

1. 第一项：
 - 第一项嵌套的第一个元素
 - 第一项嵌套的第二个元素
2. 第二项：
 - 第二项嵌套的第一个元素
 - 第二项嵌套的第二个元素