

- **分享你对创意编程所形成的理解（500 字）：**

简洁来说，我认为创意编程是用来描述使用计算机编程软件创作艺术作品、设计、建筑和时尚的行为的术语。

创意编程的成品会包括制作和转换图像、创建数据可视化、影像和图案、构建建筑形式或雕塑等，过程会借助计算方法达到创意设计的目的。举些例子，编程者或艺术家会使用创意编程环境生成有意义的创意图形；使用代码创建多媒体内容，将概念转换为独特的视觉和听觉形式；运用编程思维开发动态、独特的交互式数字内容；探索将物理运动转换为算法并实现为程序的艺术方法并学习如何通过建立层级化的规则和表征策略来行成丰富多样的创意结果。

创意编程的一个常见方法是通过创建一个基于规则而演化发展的过程，然后基于此过程生成生成图像、声音和样式，即 Rule based +generative+process。它可以将艺术在一个电子屏幕上表现出来，可以更加不受材料、工具的限制，创造一个有更多可能性的虚拟的世界。

经常被提及的交互设计、信息可视化和生成艺术之类的术语所涉及的内涵和外延都可以被认为是创意编程的不同形式，即以代码为表现形式/表达方式的艺术作品。我通过创意编程这门课，可以学会很多这方面的技能，我可以对编程和交互设计有一个更加深入的了解，如果有机会，能够帮助我设计出属于自己的交互艺术或者游戏界面。

- **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？**

生成艺术的基本原则是创建一个基于特定过程生成艺术品的规则。过程可能是一组由其他人或计算机执行的规则或指令系列。：执行中的过程或程序会产生新的和有趣的东西/艺术品，而这些输出：图案、形式和行为-并没有被艺术家明确编程。是一个包含了规律也包含了随机性的很有趣的东西。

- **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？**

是的。程序和画笔、墨水一样只是一种工具。规则是艺术家定的，最终效果是艺术家确认的。将主观审美融入程序，将不可确定性与自由度结合，是一种创造艺术品的方式。创造出来的一种实体或虚拟、视觉或听觉的感觉，都可以称为艺术品。

- **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·梅中心展出的作品那样具有同样的真实感吗？**

不能。因为家里空间有限，可能每个人画了一部分就没法画完了，因此排列组合会具有独特性。此外，大墙会迫使大部分参与者都去画长线，线的规格就和普通人的臂展相关，比较有确定性。但家里的小墙无法暗示人们画短线还是长线，因而整体效果会随各人性格有很大不同，没有办法营造那种秩序与混乱下的令人震撼的空间统一感。

- **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？**

不同。这种艺术过程是在混乱中、diversity 中找到一种秩序与走向，是将控制权掌握在自己手中的。并且它的变异是无限量的。但是表演别人的乐谱，音乐的走向在别人的手中，自己可以翻出的花样是有限的。

