

目次

1. 序章	-1
1.1. 研究の背景	-1
1.1.1. デジタルデータによるデザインプロセスの普及	-2
1.1.2. コンピュータの計算能力によるデジタルデザインの処理	-3
1.1.3. コンピュータを用いたデザイン	-4
1.1.4. コンピュータとアルゴリズム	-4
1.1.5. コンピュータによるデザインの模索範囲の拡大	-7
1.2. 研究の目的	-6
1.3. 研究の意義	-6
1.4. 研究の方法と構成	-6
2. アルゴリズムミクなデザインによるデザイン経験とその考察	-8
2.1. アルゴリズムミクなデザイン事例個々に対する考察	-9
2.1.1. デザイン事例 1: Alternative Suburban	-10
2.1.1.1. デザイン課題の整理	-10
2.1.1.2. デザイン・パラメータ	-12
2.1.1.3. デザイン・アルゴリズム	-12
2.1.1.4. デザイン・パターン	-13
2.1.1.5. 得られた知見	-17
2.1.2. デザイン事例 2: Porous Torus	-19
2.1.2.1. デザイン課題の整理	-20
2.1.2.2. デザイン・パラメータ	-22
2.1.2.3. デザイン・アルゴリズム	-22
2.1.2.4. デザイン・パターン	-23
2.1.2.5. 得られた知見	-27
2.1.3. デザイン事例 3: ドミエメロード	-29
2.1.3.1. デザイン課題の整理	-30
2.1.3.2. デザイン・パラメータ	-32
2.1.3.3. デザイン・アルゴリズム	-33
2.1.3.4. デザイン・パターン	-33
2.1.3.5. 得られた知見	-37
2.1.4. デザイン事例 4: 大連大和館・別館	-39
2.1.4.1. デザイン課題の整理	-40
2.1.4.2. デザイン・パラメータ	-42
2.1.4.3. デザイン・アルゴリズム	-42

2.1.4.4. デザイン・パターン	-43
2.1.4.5. 得られた知見	-48
2.2. アルゴリズムミックなデザイン事例を通じた考察	-50
3. アルゴリズムミックな手法による実験的デザイン	-53
3.1. デザイン対象の設定	-54
3.2. デザイン対象に対する調査・研究	-54
3.3. デザイン事例からのフィードバック	-56
3.4. アルゴリズムミックな手法の検討	-56
3.5. 想定される具体的なデザイン	-58
3.6. デザイン提案に対する総括	-44
4. 結論	-63
4.1. 総括	-63
4.1.1. アルゴリズムミックにデザインするためには	-63
4.1.2. アルゴリズムミックにデザインすることの優位性	-68
4.2. 今後の展開	-71