

<<数字建筑的崛起>>

图书基本信息

书名：<<数字建筑的崛起>>

13位ISBN编号：9787560847658

10位ISBN编号：756084765X

出版时间：2012-4

出版时间：同济大学出版社

作者：虞刚

页数：188

字数：293000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<数字建筑的崛起>>

内容概要

《城市与建筑美学丛书：数字建筑的崛起》主要探讨了20世纪90年代之后数字建筑崛起的社会、文化和城市背景，并解释了数字建筑形态的具体发展现状与生成机制，试图让读者认识数字时代如何从世界观历史观层面，从人类知觉层面促使建筑师重新认识世界，推动新建筑的崛起。

<<数字建筑的崛起>>

作者简介

虞刚，博士，毕业于东南大学建筑系，现为东南大学建筑学院副教授。

累计发表论文20余篇，编著1部。
，这些写作大多是关于当代建筑设计及其理论，特别是数字建筑及其理论领域。
现主持国家自然科学基金1项，曾参与国家与省部级科研项目多项。

<<数字建筑的崛起>>

书籍目录

前言

绪论

上篇 数字文化与数字城市——数字建构的建筑形态的形成背景分析

第一章 数字文化

第一节 数字复兴的启示

一、从文艺复兴到数字复兴

二、数字技术的发展模式及其启示

第二节 走出海德格尔的技术框架

一、海德格尔和技术问题

二、模仿的意义

第三节 虚拟与真实

一、“虚拟”与“真实”的意义

二、网络空间对建筑的启示

第四节 数字技术对视知觉的影响

一、视象、视构和网络视构

二、网络视构的理论背景

三、视知觉的再编码

第二章 数字城市

第一节 城市服务的远程化

一、城市服务系统的演变

二、远程服务的开始和普及

三、成本与空间模式的关系

第二节 城市形态的改变

一、城市形态的破碎和重组

二、“隧道效应”的出现

三、网络能否阻止城市的扩张

下篇 数字建构的理论——建筑形态数字建构的现状与生成机制解析

第三章 “图解”理论

第一节 “图解”的发展过程

第二节 新建筑形态的四种探索模式

第三节 图解建筑

第四节 “图解”的当代运行机制

第四章 让建筑动起来

第一节 建筑“运动感”的演变

第二节 物理运动的建筑

第三节 改变固定的建筑场地观

第五章 建筑形态数字建构的主要思维模式和操作策略

第一节 拓扑学的启示

一、拓扑学的概念

二、拓扑变形的机制

三、拓扑变形过程与最终建筑形态的关系

四、建立建筑中拓扑学的思考

第二节 折叠

一、差异、复杂和折叠

二、折叠，作为一种新建筑形态生成策略

<<数字建筑的崛起>>

三、莱伯斯托克的实践

第三节 变形

一、研究“变形”要注意的几个问题

二、变形原则的初步总结

三、三个最新的实例

第四节 平滑混合和柔性形态

一、平滑混合的意义

二、柔性形态的意义

三、解构主义的曲线逻辑

四、格雷格·林的探索：从泡状物到动画建筑

第五节 软建筑

一、身体、空间和视像

二、“湿网格”及其形成

第六节 超表皮

一、无具体意义的事件

二、建筑和媒体文化的不相称

三、当代建筑实践的体现

结语：新建筑形态的出现

后记

参考文献

<<数字建筑的崛起>>

章节摘录

在文艺复兴的冒险家们发现地球是圆的时候，数字技术的迅速发展即将带着人类踏上火星，并谱写了人类征服外太空的序曲。

借助全球定位系统（GPS），人类已经在真正意义上探索并“统治”了整个地球，人类还将探索地球以外的东西，以便从空间中的另一个位置观察事物，甚至破坏原有的视点。

同时，建立在计算机技术基础上形成的混沌数学和系统理论打开了复杂概念的可能性，正如微积分学之于文艺复兴时期的数学家。

计算机和网络改变了人们的交流方式、公共交往和思想观念，其改变程度完全可以与文艺复兴时期出现的印刷术和咖啡豆相提并论。

从这两个时代的比较中，我们会发现数字技术所产生的效果与文艺复兴时期类似，也就是说，完全可以把数字时代看作是另一次“文艺复兴”时代。

实际上，数字技术带来的结果是一种观念上的转变，是从某个模式内部逐步发生的转变，并会形成一种新模式。

这种模式非常类似于玩电脑游戏的模式：即从游戏发展到“超级游戏”的模式。

那些花费大量时间投入电游的游戏迷们将很容易理解这种现象。

在玩游戏的过程中，一般都会经历两个阶段。

第一个阶段是查看游戏帮助，解读游戏规则，然后运用老式的试错法玩游戏。

但是，试错法经常并不能让玩家通关。

于是，玩家便跨入了第二个阶段，即搜寻杂志和网站分享别人的秘技或攻略代码，避免游戏过关中不必要的出错，并获得游戏中隐藏的好处。

这个过程便是从游戏到“超级游戏”的过程，也就是从简单地根据规则玩游戏的阶段向破除规则玩超级游戏的阶段转变。

同样，在数字时代，也存在这种类似的转变。

出现转变的时候也就是复兴的时刻，或者说“革命”的时候。

在复兴或者“革命”的时候，我们会在观念上体验到某种转变，并会突然发现我们很容易就能获得过去用来理解现实的种种模式。

但是，这类复兴或“革命”的时刻经常是过渡性质的，因为几乎只要我们的观念一旦改变，我们就会习惯于新的传统。

这样，新观点打开的可能性又会被封闭起来，我们也会再次停留在现状中不思进取。

.....

<<数字建筑的崛起>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>