

Spis treści

Wprowadzenie	5
Przedmiot pracy	7
Zakres pracy	7
Cel pracy	8
Stan badań	9
Metoda pracy	12
1. Komputer jako aktywne narzędzie w projektowaniu i realizacji	
Rozwój narzędzi cyfrowych	15
Koncepcje przestrzeni osadzanych cyfrowo	27
Formowanie przez medium cyfrowe	37
Cyfrowa realizacja projektu	48
2. Nowy język formalny: powierzchnia generowana cyfrowo – nowa tektonika i materiałowość	
Problem powierzchni	63
Powierzchnia w cyfrowej praktyce projektowej	73
Powierzchnia jako nowe uwarunkowanie przestrzenne	80
Potrzeba nowych materiałów	96
Powierzchnia jako nowe uwarunkowanie kulturowe	104
3. Ku nowej architekturze organicznej	
Projektować tak jak Natura – Buckminster Fuller	115
Emergencja, matematyka i architektura	124
Zadania dla architektury	128
Instrumentalizacja procesów naturalnych w projektowaniu architektury	129
Ku integracji metod i narzędzi	136
Morfoekologiczne podejście do środowiska	138
Architektura jako nowa praktyka materiałowa	143
W kierunku syntetycznego życia	154
Wnioski końcowe	157
Przypisy	167
Bibliografia	189
Słownik użytych terminów	194
Ilustracje	198
Streszczenia	200