

I.1 目次

I./// Introduction → p.002 イントロダクション

- I.1 目次 → p.004
- I.2 序文 → p.006
- I.3 日本語版への序文 → p.007
- I.4 イメージオーバービュー → p.008
- I.5 本書の読み方 → p.010
- I.6 www.generative-gestaltung.deの使い方 → p.012
- I.7 プログラムの使い方 → p.014

S./// Project Selection → p.016 作品事例

ここで紹介する43作品は、ジェネラティブデザインの領域で活動する数々のメディアアーティスト、デザイナー、建築家によるものです。この分野の全体像を見渡し、インスピレーションの源泉となることを目指しています。

P./// Basic Principles → p.176 基本原理

このパートでは、ジェネラティブデザインの基本原理を、「色」「形」「文字」「画像」というデザインの4つの基礎的な側面から紹介します。

- P.0 Processing入門 → p.178
 - P.0.0 Processing — 概要 → p.180
 - P.0.1 言語の要素 → p.182
 - P.0.2 美しいプログラミング手法 → p.190

- P.1 色 → p.192
 - P.1.0 HELLO, COLOR → p.194
 - P.1.1 色のスペクトル → p.196
 - P.1.1.1 グリッド状に配置した色のスペクトル → p.196
 - P.1.1.2 円形に配置した色のスペクトル → p.198
 - P.1.2 カラーパレット → p.200
 - P.1.2.1 補間で作るカラーパレット → p.200
 - P.1.2.2 画像で作るカラーパレット → p.202
 - P.1.2.3 ルールで作るカラーパレット → p.206

- P.2 形 → p.212
 - P.2.0 HELLO, SHAPE → p.214
 - P.2.1 グリッド → p.218
 - P.2.1.1 グリッドと整列 → p.218
 - P.2.1.2 グリッドと動き → p.222
 - P.2.1.3 グリッドと複合モジュール → p.226
 - P.2.2 エージェント → p.230
 - P.2.2.1 ダムエージェント(単純なエージェント) → p.230
 - P.2.2.2 インテリジェントエージェント → p.232
 - P.2.2.3 エージェントが作る形 → p.236
 - P.2.2.4 エージェントが作る成長構造 → p.240
 - P.2.2.5 エージェントが作る密集状態 → p.244
 - P.2.3 ドローイング → p.248
 - P.2.3.1 動きのあるブラシでドローイング → p.248
 - P.2.3.2 回転と距離 → p.252
 - P.2.3.3 文字でドローイング → p.254
 - P.2.3.4 動的なブラシでドローイング → p.256
 - P.2.3.5 ペンタブレットでドローイング → p.260
 - P.2.3.6 複合モジュールでドローイング → p.264

- P.3 文字 → p.268
 - P.3.0 HELLO, TYPE → p.270
 - P.3.1 テキスト → p.272
 - P.3.1.1 時間ベースのテキストを描く → p.272
 - P.3.1.2 設計図としてのテキスト → p.274
 - P.3.1.3 テキストイメージ → p.278
 - P.3.1.4 テキストダイアグラム → p.284
 - P.3.2 フォントアウトライン → p.288
 - P.3.2.1 フォントアウトラインの分解 → p.288
 - P.3.2.2 フォントアウトラインの変形 → p.292
 - P.3.2.3 エージェントが作るフォントアウトライン → p.296

- P.4 画像 → p.298
 - P.4.0 HELLO, IMAGE → p.300
 - P.4.1 切り抜き → p.302
 - P.4.1.1 グリッド状に配置した切り抜き → p.302
 - P.4.1.2 切り抜きのフィードバック → p.306
 - P.4.2 画像の集合 → p.308
 - P.4.2.1 画像の集合で作るコラージュ → p.308
 - P.4.2.2 時間ベースの画像の集合 → p.312
 - P.4.3 ピクセル値 → p.314
 - P.4.3.1 ピクセル値が作るグラフィック → p.314
 - P.4.3.2 ピクセル値が作る文字 → p.320
 - P.4.3.3 リアルタイムのピクセル値 → p.324

M./// Complex Methods → p.330 高度な表現手法

このパートでは、ジェネラティブデザインでの表現の幅を広げます。6つのチュートリアルで、より複雑な手法を解説します。

- M.1 乱数とノイズ → p.332
 - M.1.0 乱数とノイズ — 概要 → p.334
 - M.1.1 乱数と初期条件 → p.336
 - M.1.2 乱数と規則性 → p.337
 - M.1.3 ノイズ VS 乱数 → p.338
 - M.1.4 ノイズによる地形 → p.342
 - M.1.5 ノイズによる動き → p.344
 - M.1.6 3次元空間の中のエージェント → p.354

- M.2 振動図形 → p.358
 - M.2.0 振動図形 — 概要 → p.360
 - M.2.1 調和振動 → p.362
 - M.2.2 リサージュ図形 → p.363
 - M.2.3 変調振動 → p.365
 - M.2.4 3次元のリサージュ図形 → p.366
 - M.2.5 リサージュ図形を描く → p.368
 - M.2.6 ドローイングツール → p.376

- M.3 数学的図形 → p.380
 - M.3.0 数学的図形 — 概要 → p.382
 - M.3.1 グリッドを作る → p.384
 - M.3.2 グリッドを曲げる → p.385
 - M.3.3 Meshクラス → p.389
 - M.3.4 メッシュ構造を崩す → p.390
 - M.3.5 カスタムシェイプを定義する → p.400
 - M.3.6 Meshクラス — リファレンス(一部) → p.401

- M.4 アトラクター → p.402
 - M.4.0 アトラクター — 概要 → p.404
 - M.4.1 ノード → p.406
 - M.4.2 アトラクター → p.408
 - M.4.3 アトラクター生成ツール → p.412
 - M.4.4 空間内のアトラクター → p.416
 - M.4.5 Nodeクラス — リファレンス(一部) → p.420
 - M.4.6 Attractorクラス — リファレンス(一部) → p.421

- M.5 ツリー図 → p.422
 - M.5.0 ツリー図 — 概要 → p.424
 - M.5.1 再帰 → p.426
 - M.5.2 ハードディスクからのデータ読み込み → p.427
 - M.5.3 サンバースト図 → p.429
 - M.5.4 サンバーストツリー → p.434
 - M.5.5 サンバースト生成ツール → p.435

- M.6 動的なデータ構造 → p.444
 - M.6.0 動的なデータ構造 — 概要 → p.446
 - M.6.1 力学モデル → p.448
 - M.6.2 インターネットからのデータ読み込み → p.452
 - M.6.3 データと力学モデル → p.455
 - M.6.4 大きさをビジュアライズする → p.457
 - M.6.5 テキストの意味解析 → p.460
 - M.6.6 魚眼ビュー → p.466

A./// Appendix → p.470 付録

最後に、本書の内容を振り返ります。デザインプロセスの変化と、ジェネラティブデザインがもたらす新たな可能性についての考えをまとめていきます。こうした思考をサンプルプログラムと結びつけ、さらなる発展への道しるべを示します。

- A.0 解説 → p.472
- A.1 索引 → p.478
- A.2 参考文献 → p.480
- A.3 編者紹介 → p.482
- A.4 謝辞 → p.483
- A.5 連絡先 → p.484
- A.6 訳者/監修者紹介 → p.485
- A.7 コピーライト → p.486