

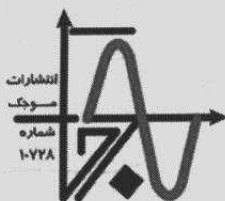
نگاهی بر طراحی مجتمع‌های دیجیتالی

با رویکرد واقعیت مجازی

تالیف:

مهرداد زرگرزاده

کارشناسی ارشد معماری



انتشارات موجک



سرشناسه : زر گرزاده، مهرداد، ۱۳۷۴-

عنوان و نام پدیدآور : نگاهی بر طراحی مجتمع‌های دیجیتالی با رویکرد واقعیت مجازی / تألیف مهرداد زر گرزاده.

مشخصات نشر : تهران: انتشارات موجک، ۱۴۰۰.

مشخصات ظاهری : ۱۳۳ ص.: مصور (رنگی)، جدول، نقشه (رنگی)، نمودار (رنگی).

شابک : ۲-۳۰۱-۹۹۴-۶۰۰-۹۷۸، ۵۳۰۰۰۰ ریال

وضعیت فهرست نویسی : فیبا

یادداشت : کتابنامه.

موضوع : واقعیت مجازی در معماری

موضوع : Virtual reality in architecture

موضوع : معماری -- طراحی به کمک کامپیوتر

موضوع : Architecture -- computer - aided design

موضوع : معماری و تکنولوژی

موضوع : Architecture and technology

موضوع : واقعیت مجازی در معماری -- ایران

موضوع : Virtual reality in architecture -- Iran

موضوع : معماری و تکنولوژی -- ایران

موضوع : Architecture and technology -- Iran

رده بندی کنگره : NA۲۷۲۸

رده بندی دیویی : ۷۲۰/۲۸۵۶۸

شماره کتابشناسی ملی : ۷۶۱۲۴۶۸

انتشارات موجک

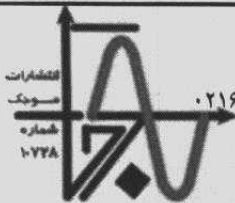
کانال: telegram.me/mojak1

واتساپ: ۰۹۳۶۳۰۳۱۲۵۸

تلفن مرکز پخش : ۰۲۶۳۲۷۰۵۳۱۸ - ۰۲۶۳۲۷۲۱۸۱۹ - ۰۲۱۶۶۱۲۷۵۹۳ - ۰۲۱۶۶۴۲۹۷۳۳

ایمیل : mojakpublication@yahoo.com

سایت: www.mojak.ir



عنوان : نگاهی بر طراحی مجتمع‌های دیجیتالی با رویکرد واقعیت مجازی

تألیف : مهرداد زر گرزاده

مشخصات ظاهری : ۱۳۳ صفحه، قطع وزیری

چاپ اول : بهار ۱۴۰۰، تیراژ : ۵۰۰ جلد

قیمت : ۵۳۰۰۰۰ ریال، شابک : ۲-۳۰۱-۹۹۴-۶۰۰-۹۷۸

کلیه حقوق مادی و معنوی این اثر برای انتشارات موجک محفوظ است. هیچ شخص حقیقی و حقوقی حق چاپ و تکثیر این اثر را به هر شکل و صورت اعم از فتوکپی، چاپ کتاب و ... را ندارد. متخلفین به موجب بند ۵ ماده قانون حمایت از ناشرین تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند.

فهرست مطالب

عنوان

صفحه

پیش‌گفتار ۱

فصل اول: کلیات ۳

۱-۱ تشریح موضوع کتاب ۳

۲-۱ اهمیت موضوع ۴

۳-۱ اهداف ۵

۴-۱ تعریف واژگان کلیدی ۵

فصل دوم: هنر و تکنولوژی ۷

۱-۲ هنر معاصر ۷

۲-۲ هنر و تکنولوژی ۷

۳-۲ تکنولوژی واقعیت افزوده ۸

۴-۲ هنر واقعیت افزوده ۹

۵-۲ فناوری ۱۰

۶-۲ تعریف فناوری ۱۱

۷-۲ تعریف فناوری اطلاعات ۱۱

۸-۲ پیشرفت فناوری ۱۲

۹-۲ انواع و نمونه‌های فناوری ۱۳

فصل سوم: هنر دیجیتال ۱۵

۱-۳ ادغام هنر و فناوری ۱۵

۲-۳ رابطه بین معماری و فناوری ۱۶

۳-۳ هنر دیجیتال ۱۷

۴-۳ هنر دیجیتال تعاملی ۱۹

۵-۳ تحلیلی بر تاثیر تکنولوژی بر هنر ۱۹

فصل چهارم: معماری دیجیتال ۲۵

۱-۴ مفهوم معماری دیجیتال ۲۵

۲-۴ تعریف معماری دیجیتال ۲۵

۳-۴ پیشینه معماری دیجیتال ۲۶

۴-۴ پیشگامان هنر دیجیتال ۲۶

۵-۴ نقش علوم دیجیتال در طراحی معماری ۲۸

۶-۴ نمونه‌های معماری دیجیتال ۲۸

۷-۴ اندیشه‌های عصر اطلاعات ۲۹

۸-۴ اندیشه‌های تأثیر گذار در عصر اطلاعات ۳۱

۹-۴ معماری دیجیتال ۳۲

۱۰-۴ حضور تکنولوژی در معماری ۳۵

۱۱-۴ مصالح در معماری دیجیتال ۳۶

فصل پنجم: واقعیت مجازی ۳۹

۱-۵ مفهوم واقعیت مجازی ۳۹

۲-۵ چگونه ایجاد واقعیت مجازی ۴۱

۳-۵ نحوه عملکرد واقعیت مجازی ۴۲

۴-۵ قابلیت‌های واقعیت مجازی ۴۳

۴۴.....	۵-۵ ابزارهای واقعیت مجازی
۴۵.....	۶-۵ کاربردهای واقعیت مجازی
۴۵.....	۷-۵ واقعیت مجازی؛ نگرانی‌ها و چالش‌ها
۴۶.....	۸-۵ واقعیت مجازی در ایران
۴۷.....	۹-۵ کاربرد واقعیات مجازی در طراحی معماری
۵۲.....	۱۰-۵ نتیجه‌گیری

فصل ششم: بررسی تجارب داخلی و خارجی

۵۵.....	۱-۶ مقدمه
۵۵.....	۲-۶ بررسی نمونه موردی داخلی
۵۵.....	۱-۲-۶ طراحی باویون فیریکیت
۵۸.....	۲-۲-۶ موسسه رسانه پرداز آبتیس
۶۰.....	۳-۲-۶ مرکز تخصصی بازی‌های رایانه‌ای دانشگاه اصفهان
۶۱.....	۳-۶ بررسی نمونه موردی خارجی
۶۱.....	۱-۳-۶ نمایشگاه بازی‌های رایانه‌ای گیمز کام آلمان
۶۲.....	۲-۳-۶ صنعت بازی‌های رایانه‌ای چین
۶۴.....	۳-۳-۶ پل عابر پیاده در چین با استفاده از معماری دیجیتال
۶۵.....	۴-۳-۶ ایستگاه شهر اینسبورگ
۶۷.....	۵-۳-۶ موزه‌ی گوگنهایم ابوظبی
۶۹.....	۴-۶ نتیجه‌گیری

فصل هفتم: مطالعه موردی

۷۳.....	۱-۷ روش تحقیق
۷۵.....	۲-۷ روش تحقیق کیفی
۷۵.....	۳-۷ منطق تحقیق میدانی

پیش‌گفتار

تأثیر فناوری دیجیتال باعث دگرگونی فعالیت‌هایی مانند نقاشی، رسم، مجسمه‌سازی، هنرهای صوتی و موسیقی شده است. در حالی که شکل‌های جدید مانند هنر اینترنت، هنر چیدمان دیجیتال، و واقعیت مجازی، بعنوان شیوه‌های هنری شناخته می‌شوند. انقلاب دیجیتال در شروع رشدی سریع در صنعت و تکنولوژی الکترونیک و رایانه راسبب گردید. در تاریخ بشر دو حوزه فرهنگ و هنر و تکنولوژی و صنعت دائماً در حال تأثیر گذاری متقابل بر هم بوده‌اند و تغییر و تحول هر کدام اثر مستقیمی بر طرف مقابل بجای گذاشته است در چند دهه گذشته نیز با رشد سخت‌افزاری رایانه‌ها امکان لازم برای هنرمندان و مهندسين فراهم آمد تا با طراحی و اجرای نرم‌افزارهای گوناگون از رایانه به عنوان وسیله و ابزاری جهت خلق آثار هنری بهره بگیرند. هنر دیجیتال اصطلاحی است که به هنر معاصر که از روش‌های تولید انبوه یا رسانه دیجیتال بهره می‌برد گفته می‌شود.

این کتاب به معرفی هنر دیجیتال و تأثیر آن بر واقعیت مجازی پرداخته. تأثیر فناوری دیجیتال باعث دگرگونی فعالیت‌هایی مانند نقاشی، رسم، مجسمه‌سازی، هنرهای صوتی و موسیقی شده است. در حالی که شکل‌های جدید مانند هنر اینترنت، هنر چیدمان دیجیتال، و واقعیت مجازی، بعنوان شیوه‌های هنری شناخته می‌شوند. انقلاب دیجیتال در شروع رشدی سریع در صنعت و تکنولوژی الکترونیک و رایانه راسبب گردید. در تاریخ بشر دو حوزه فرهنگ و هنر و تکنولوژی و صنعت دائماً در حال تأثیر گذاری متقابل بر هم بوده‌اند و تغییر و تحول هر کدام اثر مستقیمی بر طرف مقابل بجای گذاشته است در چند دهه گذشته نیز با رشد سخت‌افزاری رایانه‌ها امکان لازم برای هنرمندان و مهندسين فراهم آمد تا با طراحی و اجرای نرم‌افزارهای گوناگون از رایانه به عنوان وسیله و ابزاری جهت خلق آثار هنری بهره بگیرند. هنر دیجیتال اصطلاحی است که به هنر معاصر که از روش‌های تولید انبوه یا رسانه دیجیتال بهره می‌برد گفته می‌شود.