2020/01/13-01/17

Day1（一）動態紋理生成\_單元建構＿RH形變介紹

09-10 = 主題介紹

10-12 = 基本幾何物件與陣列

12-13 = 中餐

13-17 = 物件與陣列形變操作

17-18 = 發問與討論

Day2（二）二維形態製造\_形態組織＿RH設計操作

09-11 = 參數紀錄與歷史指令

11-12 = 簡報與討論

12-13 = 中餐

13-17 = 版面與數位製造

17-18 = 作品展示

Day3（三）三維結構找形\_幾何建構＿GH基本應用

09-10 = 主題介紹

10-12 = 基礎網格建構

12-13 = 中餐

13-17 = 網格拓樸生形

17-18 = 分組與討論

Day4（四）形態單元接合\_條件法則＿GH資料結構

09-11 = 優化網格形態

11-12 = 簡報與討論

12-13 = 中餐

13-17 = 定義離散單元

17-18 = 輸出建造資料

Day5（五）三維形態製造\_數位製造\_GH構築實踐

09-10 = 版面與數位製造

10-12 = 組裝數位構築元件

12-13 = 中餐

13-17 = 成果發表

17-18 = 場地回復

Discrete Object & Elastic Geometry

2D Generative Patterns

1.Initial\_Cir/Crv/Rect/Polygon/Star

2.Translate\_Offset/Orient/Rotate/Scale/Mirror/Array/ArrayPolar

3.Transform\_Stretch/Twist/Maelstrom/Bend/Shear/Taper

4.Morph\_Tween/FlowAlong

5.Define\_CurveBoolean

6.History\_RecordHistory

7.Rule\_Trunchet/Cull/Random/Manually