

Artwork Proposal

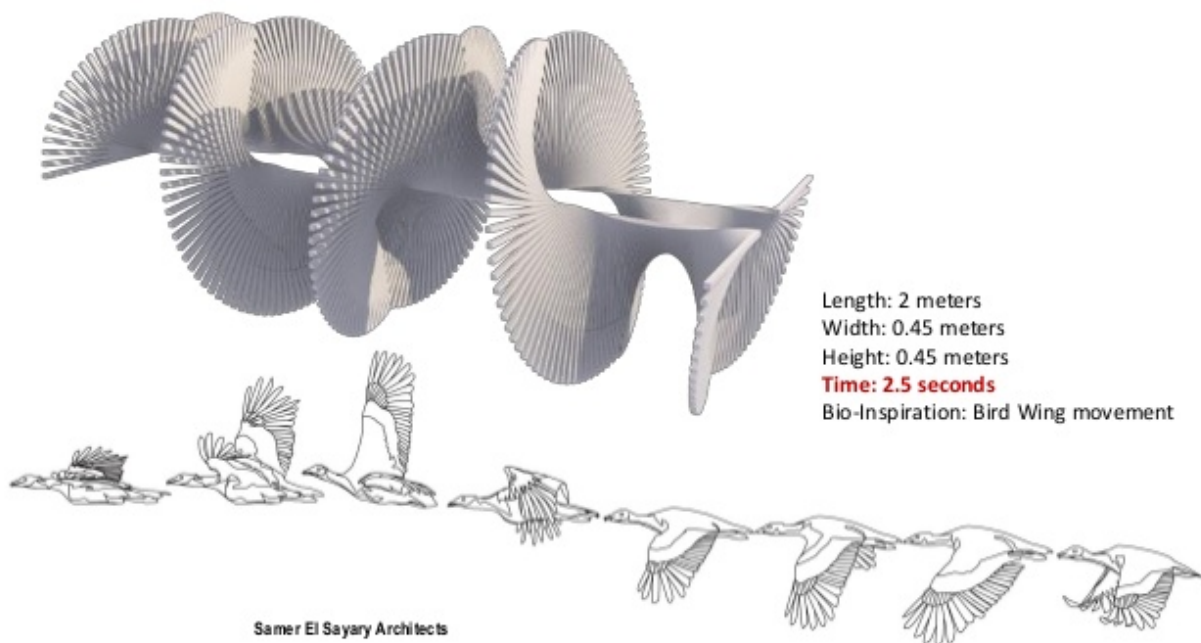
0712250 黃雯琪

作品名稱：

Gesture Flow

作品概念：

靈感來源於上學期的建築所課程，在課程中我們更加深入探討人體動態的軌跡與日常形形色色建築的連結與影響，這裡的建築不一定是指人類所居住的處所，而是各類型的形變設計。在課堂中，我們觀察並逐一記錄下運動的軌跡，再利用特定的點、線、面的結合去分析並產出不同的形變。

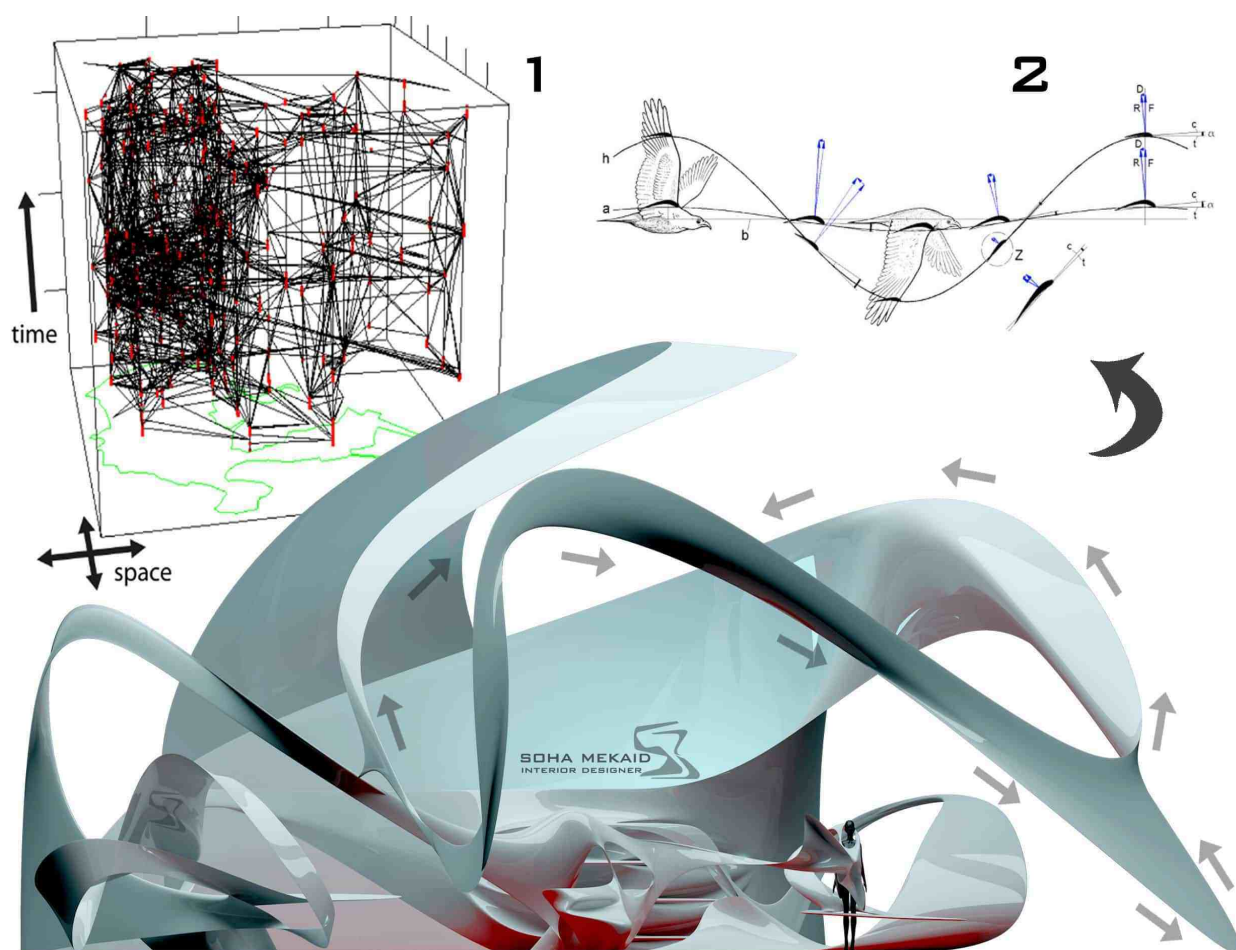


Reference: Samer El Sayary Architect

作品構成與演算法的運用：

此作品使用動態捕捉取得人體的運動軌跡，運用特定演算法，進階分析人體軌跡，透過時間的改變，產出瞬時且不停改變堆疊的建築構造，並利用立體投影的方式，呈現以人為本的 3D 模型。實作上可能會遇到許多困難，例如時間的長度選擇，以及動態捕捉的人需維持在一定點上且在感應器有效範圍內的距離。

- Input: Motion Capture (real-time)
- Output: Hologram / Projection on screen



Reference: Soha Mekaid Interior Designer

工作項目與執行期程 (須考慮原型實驗、海報製作與錄影期程) :

原型實驗 1 : 2D particles generated by mouse tracking

原型實驗 2 : 3D particles generated by mouse tracking

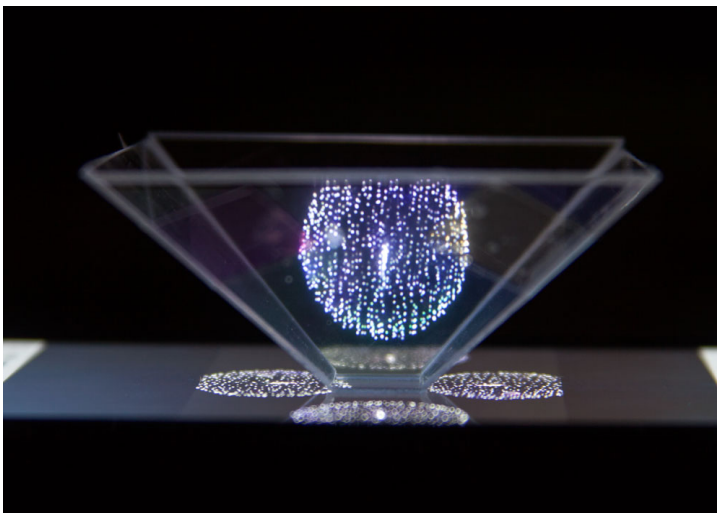
原型實驗 3 : 3D models generated by mocap (實驗 2+感應器測試 + C4D model)

工作項目	11/27-12/3	12/5-12/10	12/12-12/17	12/19-12/24	12/25 展出
原型實驗 1	✓				
原型實驗 2	✓				
實驗 2 + 感應器測試	✓				
原型實驗 3		✓	✓		
演算法建構	✓	✓	✓		
產出測試		✓	✓		
展出形式 選擇並製作			✓	✓	
海報製作				✓	
錄影				✓	

使用媒材、經費需求：

- Processing Libraries:
 - Open Kinect for processing
 - Blob Detection
 - OpenCV for processing
- [libfreenect](#)
- C4D / Unity
- Microsoft Kinect Sensor*1
- Projector *1
- 若是 3D 投影則需要 4 片 A4 或更大的透明幻燈片和螢幕

Reference: INSERT Magazine



策展要求及其它事項：

希望有一定的獨立空間（至少張開手臂長寬）讓人可以進行各種動作且在讀入數據時不會

受到干擾。若之後是採用 Hologram (3D 投影) 的形式，希望可以是在一個封閉的空間內，將投影機放置中央朝上。光線需要暗一點。

創作者簡介：

黃雯琪，對電影、建築和電腦科學在藝術上的應用，例如特效、動畫特別感興趣。最喜歡的藝術家是艾雪、席勒和墨比斯。