

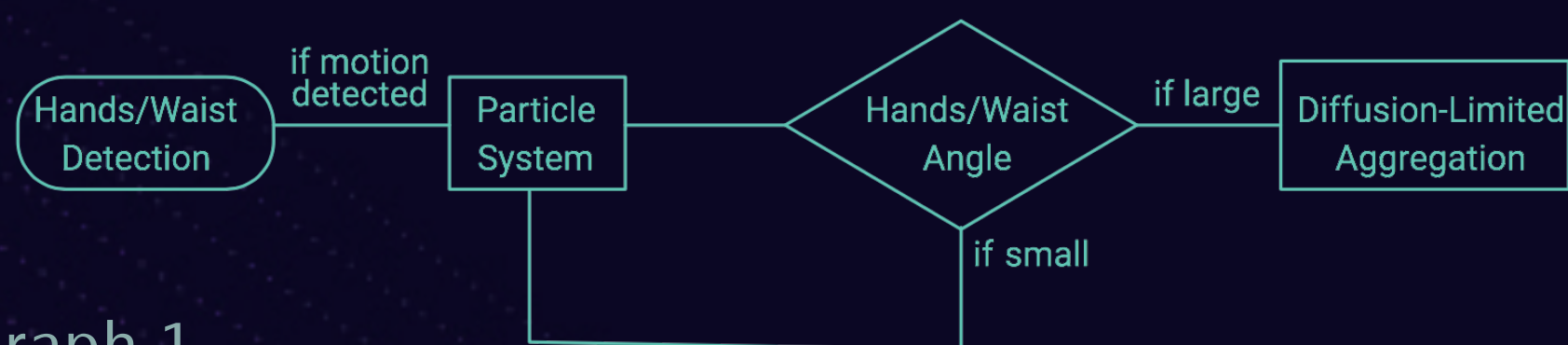
Gesture Flow

黃雯琪 Wen Chi Huang

Processing、投影 (Projection) 、Kinect感測器、Raspberry Pi 3 B+

本作品的創作靈感來自於上學期的建築所課程。在課程中，學生們藉由逐格的人體運動，加上點、線、面的結合，一一分析人體動態的運行軌跡，產出各式各樣有趣的模型。而對於作者而言，在創作的時刻常常發現自己深深的被曲線及流動所吸引著，因此想藉由這樣的概念，結合自然演算法，透過姿勢的不可預期性，創造出一些令人嚮往的流動與形變。

在演算法上的使用，此作品藉由觀眾進入感測器的感應區，透過觀眾的肢體擺動，程式碼將捕捉觀眾的手掌與腰部的關節，並將手掌關節的流動以多個粒子投影至屏幕上。接著以Diffusion-Limited Aggregation (DLA)演算法將曾行走過的點像是植物般擴散開來，演算的過程中，手腕與腰部關節的角度將影響演算法的進行時的變數，角度的大小將決定下個生成時粒子的種類，不同的粒子將會對應到不同的方向變數，而當肢體停止時，演算也會隨之停止。



▲ Graph 1



▲ Graph 2