

1

Dati:

Il primo dato da rilevare è la posizione nello spazio dei punti di congiuntura delle articolazioni del corpo.
Il secondo dato è il comportamento di una traccia audio (onda sonora).

Trasformazione del dato:

Dopo aver acquisito il dato, tramite una telecamera e l'algoritmo PoseNet, è possibile visualizzare la forma del movimento in un determinato lasso di tempo (secondi). Il dato rilevato viene poi "trasformato" in suono (la forma del movimento del corpo diventa un'onda sonora).

A cosa serve:

Il progetto può avere diversi sviluppi. Per prima cosa può creare un suono personale caratteristico di un certo portamento (per esempio se una persona camminasse davanti alla camera con una postura eretta, sicuro e trionfale, potrebbe generare un sound simile a quello utilizzato negli opening dei film della Marvel).
La stima del sound di una posa, inoltre, è uno strumento utile, anche nel momento in cui si gira una scena, in quanto genera una primordiale base musicale.

2

Dati:

Attraverso una telecamera portatile (come quella già presente sul nostro cellulare), come quella già presente sul nostro cellulare, possiamo inquadrare l'ipotetica scena che abbiamo in mente, e disponendo nello spazio gli oggetti che abbiamo intorno a noi, acquisiamo il primo dato (posizionamento nello spazio di oggetti fisici).
Inoltre gli oggetti quotidiani disposti sul piano possono "diventare altro" attraverso il controllo vocale permesso dalla funzione di P5 speech; quindi posso comunicare al software che la mia borraccia in realtà è un albero.

Trasformazione del dato:

Il dato acquisito, tramite l'algoritmo SketchRnn, viene disegnato.

A cosa serve:

Il progetto può avere sviluppo nell'ambito della creazione di storyboard, facilitando e velocizzando il processo.