

# 「USB カメラを用いた表情の読み取り」を使用したゲームの作成

## ●目的

「USB カメラを用いた表情の読み取り」を使用した簡単なゲームを作成する。

また、

- ・画面上でプレイヤーに行ってもらった表情を指示する。
- ・指定した表情をした場合、成功という旨を画面上で表示する。
- ・成功した場合、次の表情の指示を行う。

(以下、ループする)

この3つを実装することをゲーム作成における成功とする。

## ●背景

OpenCV プログラムの学習と確認、またそれを応用したプログラムの作成を行い自らの成長に役立てる。

## ●手段

USB カメラを用いたゲームの作成を行う。

具体的な内容は USB カメラを用いてプレイヤーの表情を読み取り、指定した表情をしてもらうというもの。

使用するものは、

- ◆ PC
  - ◆ USB カメラ
  - ◆ 講義第 12 回目で使用した表情を読み取るプログラム
- を考えている。

成功の可否の判断は、

- ◆ プログラムが正常に動くこと
- ◆ 以下の条件を満たしていること
- ・画面上でプレイヤーに行ってもらった表情を指示する。
- ・指定した表情をした場合、成功という旨を画面上で表示する。
- ・成功した場合、次の表情の指示を行う。

によって行う。

## ●計画

2 回の講義時間でこの実験を実行する。

### ■ 第一回 1/8(火)

実験のレポートの作成、および計画の作成。

第12回講義から表情を読み取るプログラムを探し、ソースコードの確認、および実行を行う。

■ 第二回 1/22(火)

上記のプログラムの編集を行い、ゲームの作成を行う。

編集したプログラムを実行し、評価をする。

プログラムの評価、実験の結果・反省をレポートに記述する。

●実験の過程

■ 第一回 1/8(火)

■ 第二回 1/22(火)

●プログラムの評価

●結果

●反省

●参考文献

・講義資料・およびプログラム（第12回）

著作権表示：本資料は、本学の学生の著作物です。再配布、改変を禁じます