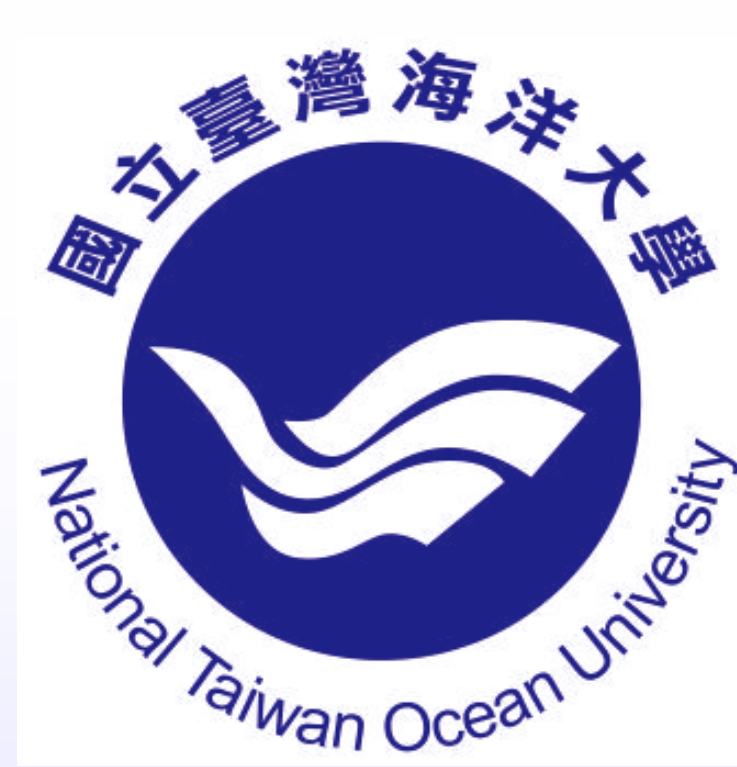


AndMuscle

基於 Android 行動裝置與肌肉感測器之 網路連線即時對戰擴增實境遊戲

指導教授: 張欽圳老師 專題成員: 王佳君 林令婕

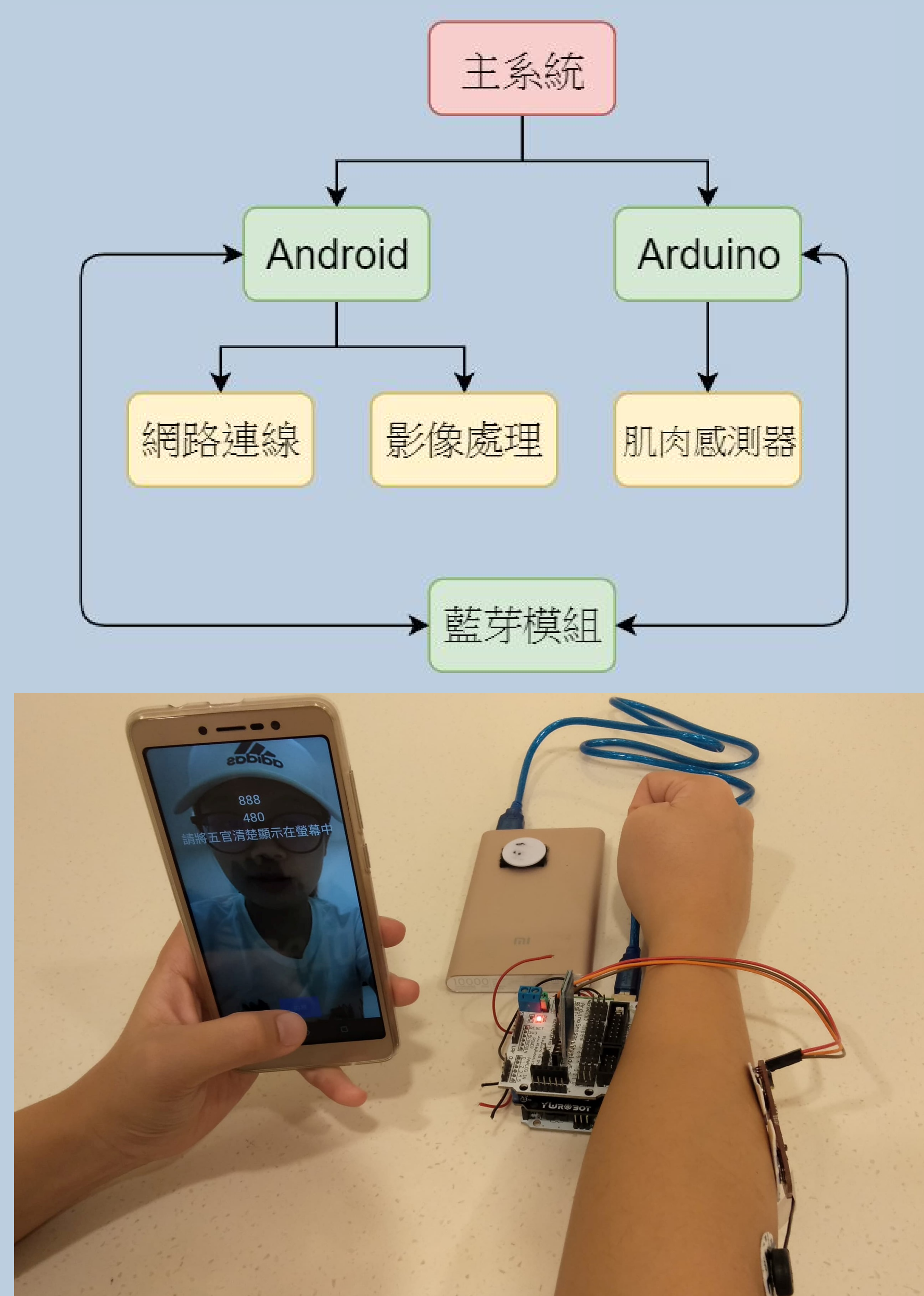


簡介 Introduction

本專題設計為一款雙人網路連線即時對戰的擴增實境遊戲，於 Android 行動裝置上開發，結合影像處理及肌肉感測器技術，以之為主架構來設計。在這款遊戲中，利用肌肉感測器測量肌肉活動狀況，及不斷改變肌肉施力大小與頻率，來達成開發者要求。建立網路通道，即時傳輸感測器數據與雙方畫面，以現實中對方遊戲者臉部影像為基礎，改變其皮膚色調，且在指定位置拼貼上逗趣的圖示。

系統架構 System Architecture

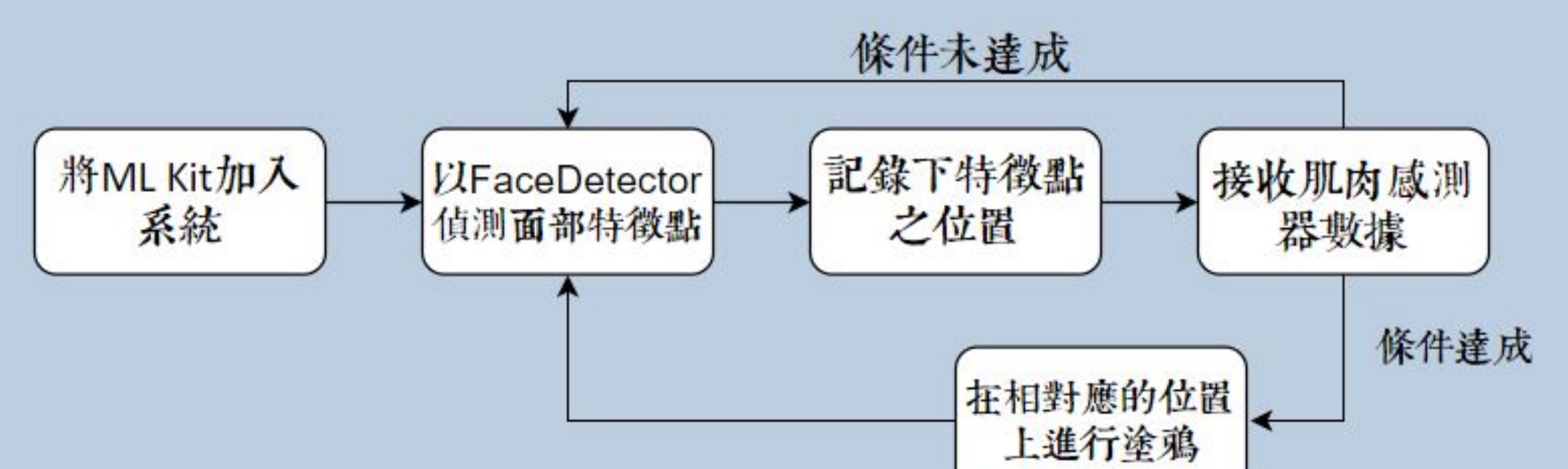
遊戲系統分為 Android 端及肌肉感測器端: Android 中主要含網路連線及影像處理兩部分。利用網路連線與伺服器端開啟網路通道，影像處理則透過特徵點的取得在指定的位置上進行圖像修改；肌肉感測器運用 Arduino 來獲取肌肉數據並以傅立葉轉換分析。Android 與肌肉感測器則是透過藍芽模組串連，完成整個遊戲系統。



技術說明 Technical Description

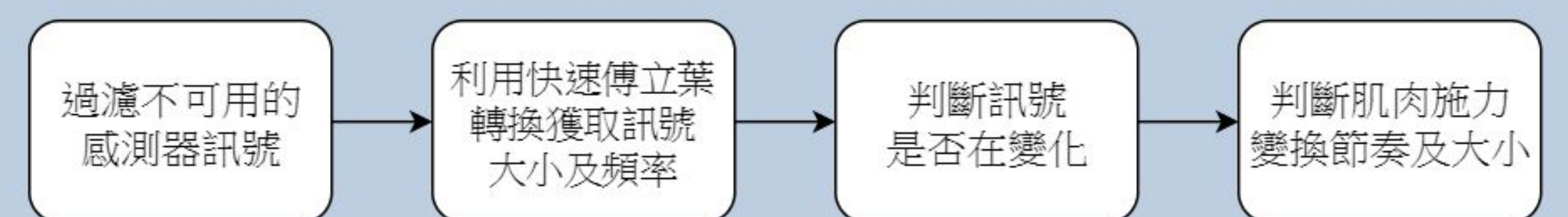
• 臉部偵測

- 1 運用 Google Firebase ML Kit 提供之 API 進行面部特徵點的取得，以辨認五官的位置進行臉部塗鴉。
- 2 在 Detector 運行前進行 Options 的設定，使偵測器更符合實際操作所要求之條件。以及將欲偵測之檔案轉換為偵測器所需之型態。
- 3 塗鴉後將所塗鴉過之區域進行紀錄，保存其資料。



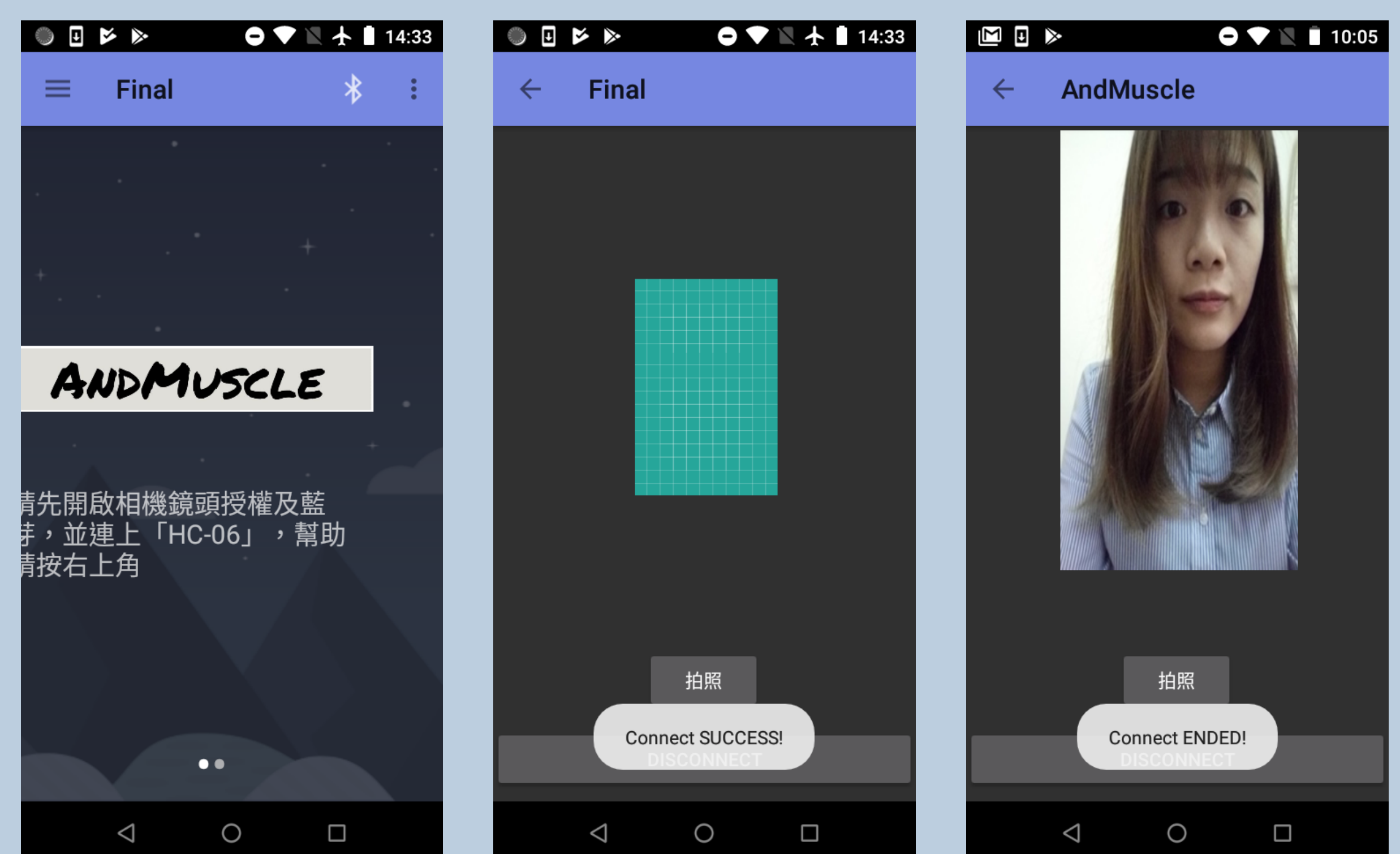
• 肌肉感測器數據分析

- 1 使用快速傅立葉分析進行數據轉換分析
- 2 數據分析架構圖

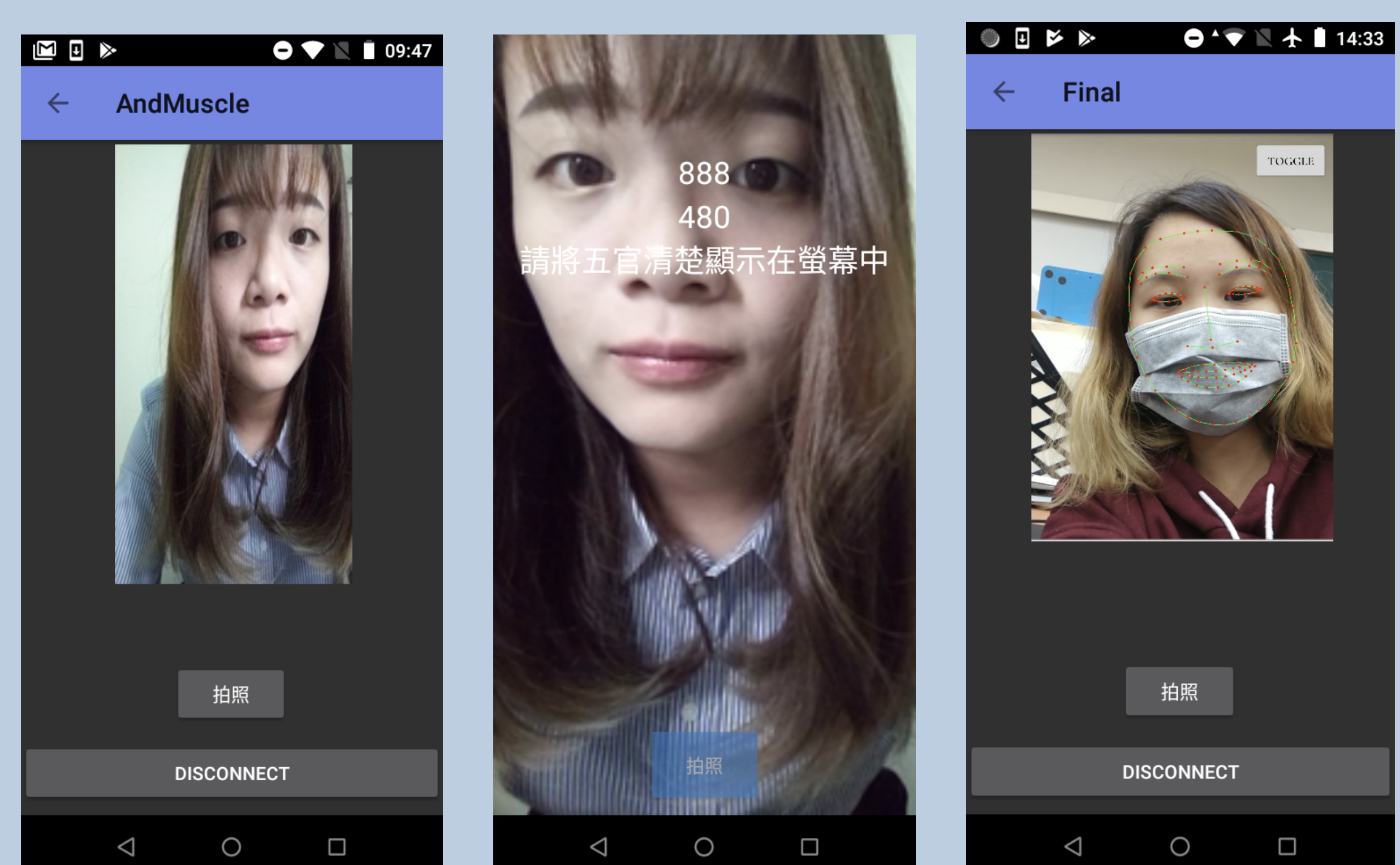


實驗結果 Experiment Result

• 遊戲主頁面及開始、結束畫面



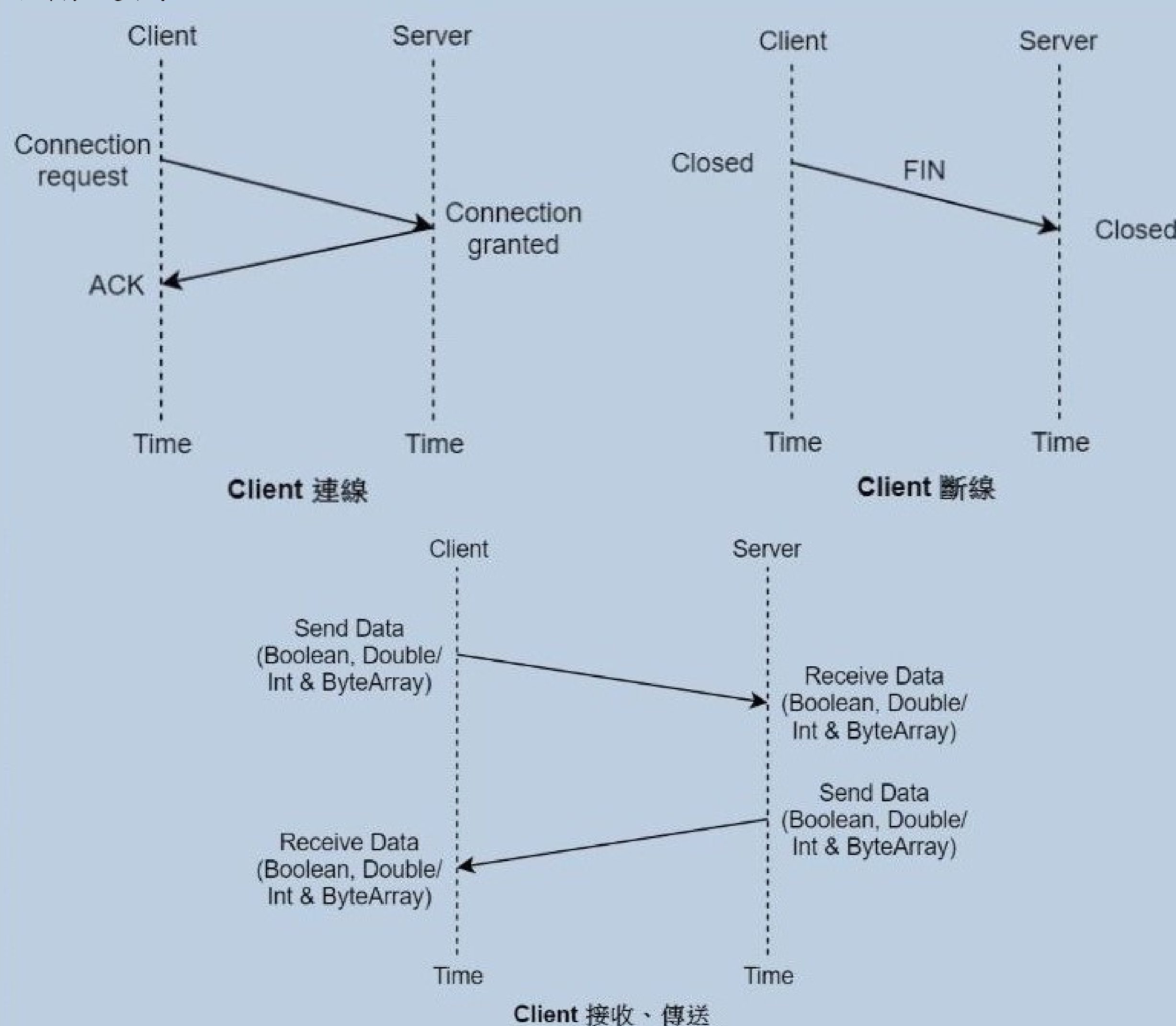
• 遊戲中畫面



技術說明 Technical Description

• 網路連線

- 1 基於 TCP 網路架構，建構出伺服器 (Server) 端及玩家 (Client) 端。
- 2 透過 socket 連線後，使用不同 Thread 分別執行 inputstream 與 outputstream，於網路通道上進行輸入及輸出，且以 lock、unlock、await、signal 處理同步問題。
- 3 網路協定圖



討論 Discussion

- 臉部特徵點位置取得上，會因人物的轉向的角度過大而識別出現誤差。
- 網路傳送影像大小後，為避免此數據與影像數據混淆，會先暫停 0.1 秒，造成接收效率降低。
- 肌肉感測器貼片若未貼到較佳的位置，所測得的數據效果會不如預期。