

Espresso

융합잼

6조 박종욱, 차요준, 박원서, 임혜선,
이치훈

모델

1. 계획 : 미디어 파이프를 이용하여 얼굴의 랜드마크 추출 후 감정 상태를 분류하는 **CNN** 계열 분류 모델 사용
2. 수행 : 얼굴 이미지를 크롭하여 감정 상태를 분류하는 'Efficient Emotion Analysis and Facial Expression Recognition' 모델 테스트 후 사용함



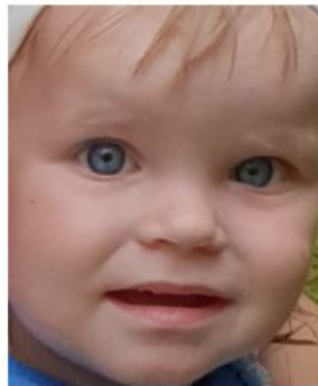
Happiness



Anger



Fear

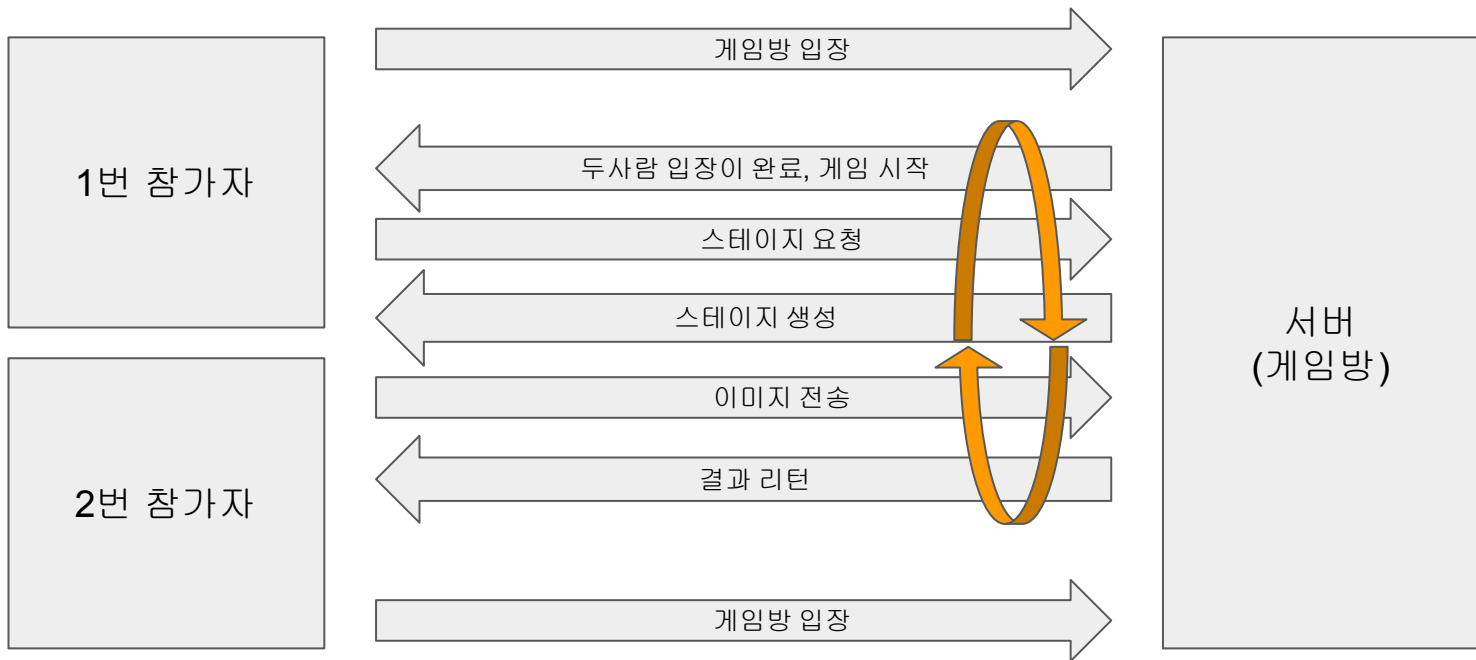


시나리오

전제 : 게임방 하나, 두사람이 입장하면 게임 진행

전제 : 게임방 하나, 두사람이 입장하면 게임 스타트

1. S : 두사람 입장 완료
2. C : 스테이지 요청
3. S : 스테이지 생성
4. C : 키워드에 맞는 이미지 생성하여 전송
5. S : 이미지 분석, 결과 전송
6. C : 결과 처리, 다음 스테이지 요청



백엔드 테스트 수행 화면

FastAPI WebSocket Chat

Connect


스테이지: 분노 > 경멸

포즈 이미지 파일 선택


3001.jpg

분석

혐오(1.00)/분노(0.93)



슬픔(1.00)/분노(0.62)



- 게임을 시작하려면 두사람이 필요합니다. 조금만 기다려 주세요.
- 게임을 시작할 준비가 되었습니다
- 시작 - 라운드 0 : 분노
- 진행 - 라운드 0 : 분노
- 진행 - 라운드 1 : 경멸

FastAPI WebSocket Chat

Connect


스테이지: 분노 > 경멸

포즈 이미지 파일 선택


4001.jpg

분석

슬픔(1.00)/분노(0.62)



혐오(1.00)/분노(0.93)



- 게임을 시작할 준비가 되었습니다
- 시작 - 라운드 0 : 분노
- 진행 - 라운드 0 : 분노
- 진행 - 라운드 1 : 경멸

```
david-----
park-----
===== 0
david
([0.9305185898414973, 0.11449528886252983, 1.0, 0.30419852382275153, 0.0, 0.0427755264395043, 0.06203813450485754, 0.036025158816854995], ['분노', '경멸', '혐오', '두려움', '행복', '보통', '슬픔', '놀람'])
park
([0.6154916069136239, 0.23055287513139786, 0.54058669228202303, 0.8555360922954556, 0.0, 0.5793697686177082, 1.0, 0.5545932920640214], ['분노', '경멸', '혐오', '두려움', '행복', '보통', '슬픔', '놀람'])
===== 1
david
진행전
park
진행전
(1, '경멸')
```

추가 진행

1. 영화 대본 생성 기

- LLM 이용 감정 표현에 적당한 짧은 영화대본을 생성
- 감정과 함께 표출하여 게임자가 표정 연기시 좀더 재미 있는 장면 연출 가능
- ollama 이용 LLM 프롬프트 테스트 진행

2. 동시 게임 진행 관리 기능

- 개발시 하나의 방을 가정하고 개발 진행
- 전체적인 구조를 여러 게임이 동시에 진행 될 수 있도록 변경 진행중
- 게임방 관리 기능 및 기타 필요 사항 개발 진행중