



ソフトウェアマニュアル

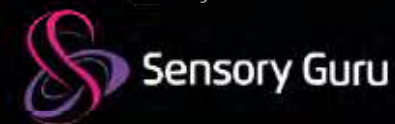
Welcome

センサリーアイFX2は、創造的な遊びや探索を通して、情報へのアクセスとコミュニケーション能力を発達させるために設計された、使いやすく、便利な機能が満載のソフトウェアです。このソフトウェアはトビーダイナボックス社の視線入力装置で使う事ができ、カスタマイズも簡単で、様々な視線入力の様々な設定もできる、工夫されたデザインのアクティビティを多数提供しています。

このマニュアルでは、アクティビティの起動からアクティビティのカスタマイズまで、ソフトウェアを使用する際のあらゆる側面について詳しく説明しています。このマニュアルでは、ソフトウェアのスクリーンショットを掲載し、機能を強調した解説を付けています。ぜひ、センサリー アイFX 2をご活用ください。



Sensory Eye FX 2 software is
developed in the UK by
Sensory Guru Ltd





CONTENTS 目次

5 はじめに

- 6 はじめに
- 7 センサリーアイ FX 2 の操作方法
- 8 アプリの始め方と終わり方
- 9 センサリーアイ FX 2 を異なる入力方法で使う

10 センサリーアイ FX 2 ソフトウェア

- 11 ホームスクリーン
- 12 サイドメニュー
- 13 キーボード ショートカット
- 14 オプション
- 15 センサリーアイ FX 2 のレベル

17 アクティビティ

- 18 オプションを開く
- 19 アクティビティをカスタマイズする
- 20 ファイルのフォーマット
- 21 停留/選択方法

22 レベル 1 - 視線への反応

- 25 フレア
- 28 センサリーサークル
- 31 トーンマトリクス
- 35 スプロッジ
- 38 スタートレイル
- 41 ムービングスネーク

48 レベル 2 - 視線インタラクション

- 51 かくれんぼ
- 56 ポップ
- 58 スプラット
- 62 スカッター
- 66 ばくだん
- 71 はねるまと

76 レベル 3 - 注視領域

- 79 ワック
- 83 カラー
- 86 かいちゅうでんとう

- 90 でんきゅう
- 94 とまっているもの
- 99 のうじょう

101 レベル 4 - 視線で探索

- 104 ぬりえ
- 108 ピアノ
- 111 アーチェリー
- 115 シューティング
- 118 うごくターゲット
- 123 レトロキット

126 レベル 5 - 視線の制御

- 129 メモリー
- 133 キャッチ
- 136 そろばん
- 140 アステロイド
- 144 オブジェクト・コントロール
- 148 サウンスクウェア





Contents 目次

153 メディア・ライブラリ

154 メディア・ライブラリ

155 レコーディング

156 レコーディング

158 スクリーンショット

159 スクリーンショット

161 ユーザー

162 ユーザー

163 会社案内

164 設定

165 設定

167 ソフトウェアのインストール

168 ソフトウェアのインストール

172 技術情報

173 パソコンの最低スペック

174 使用できるアイトラッカー



はじめに

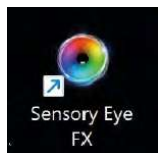
センサリー アイFX 2を最大限に活用するために知っておくべきいくつかの考え方を紹介していますので、じっくりとお読みください。



センサリーアイFX 2 - はじめに

① センサリーアイ FX 2 のインストール

インストーラーを走らせインストールのプロセスを完了させます。ショートカットが デスクトップ上に表示されます。



② センサリーアイFX2 を起動する

センサリーアイFX2 を起動する

読み込むと、センサリーアイFX2が起動し、アクティブなユーザーの視線プロフィールを取得します。視線カーソルが表示され、アクティビティ(ゲーム)を選択することができます。



③ アクティビティを再生する

センサリーアイFX2のアクティビティを1つ起動します。視線を使ってアクティビティとインタラクションができるようになります。





センサリーアイ FX 2 の操作方法

センサリーアイFX2 ソフトウェアは、視線、視線＋スイッチ、マウス、タッチで操作できます。ユーザーがこのレベルの操作に慣れていない場合は、アクティビティ選択時の視線制御を無効にすることが可能です。つまり、不用意にボタンなどを選択することができなくなります。

視線に配慮したインターフェースにより、ユーザー自身が移動や選択を行うことができます。オプションへのアクセスやアクティビティの設定変更も、視線で行うことができます。





アクティビティを操作する

センサリーアイFX2のアクティビティは、センサリーアイFX2の本体画面から読み込むことができます。

アクティビティをスタートする

- ① 各アクティビティボタンをクリックすると、開始用 ウィンドウが表示されます。
- ② アクティビティのプレイボタンを押して開始します。
- ③ 変更したい場合はOptionを開いて編集します。

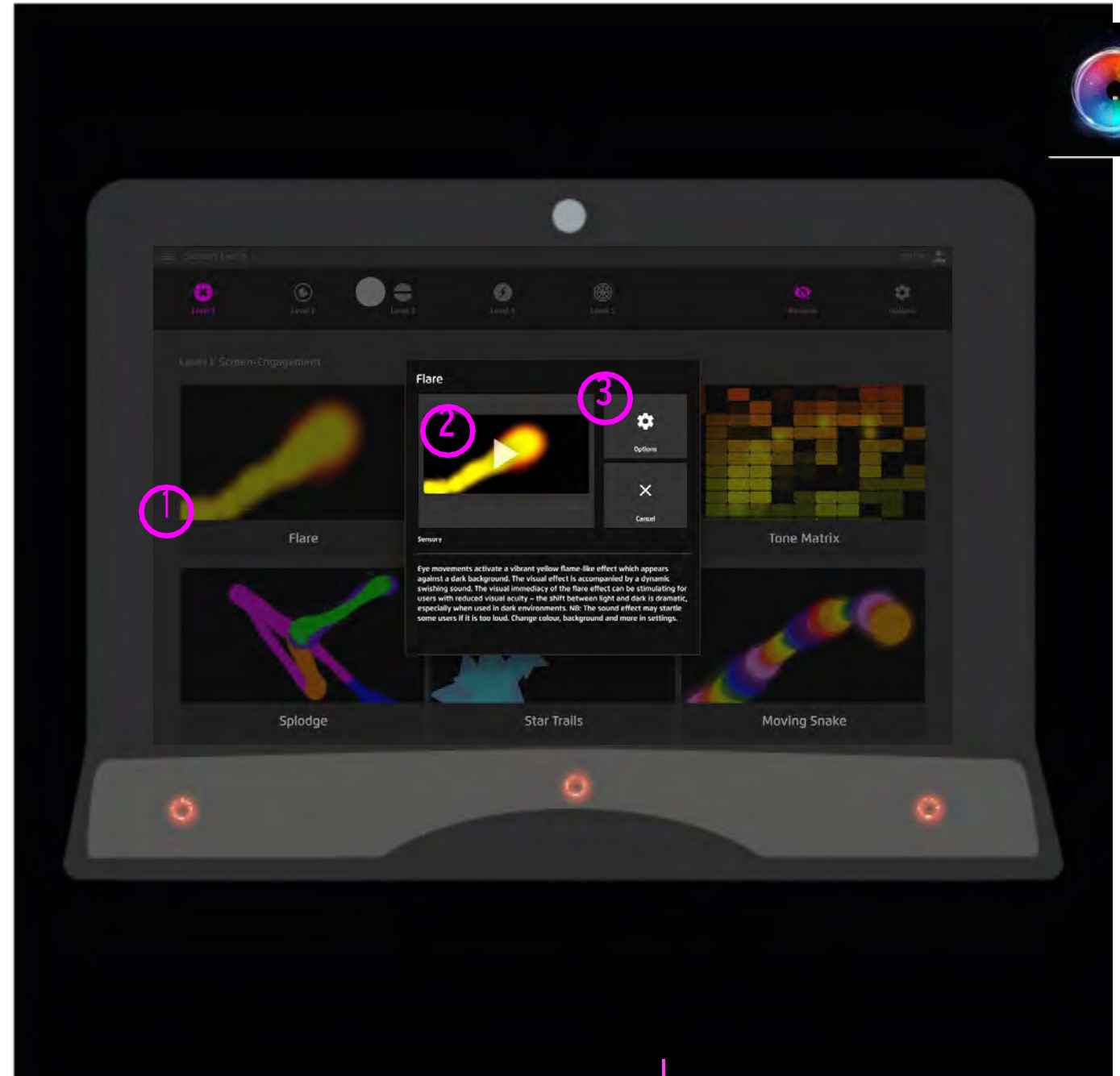
アクティビティの終了



ゲームの中の X (終了ボタン)を選択します。もしくはボタンが非表示の場合でも、偶発的な誤作動を防ぐため、右上のエリアはマウスのクリックやタッチに反応します (ボタンが非表示でも反応します)。



キーボードの場合は上部左側に あるESCキーを押してください。





センサリーアイFX 2 で異なる入力方法を使う

センサリーアイFX2 は下記のような様々な入力方法で使用できます。

視線、視線とスイッチ、マウス、タッチ



視線

アクティビティごとにカーソル、停留方法、色のオプションが設定可能



視線とスイッチ

指し示すのには視線を選択にはスイッチを使います。



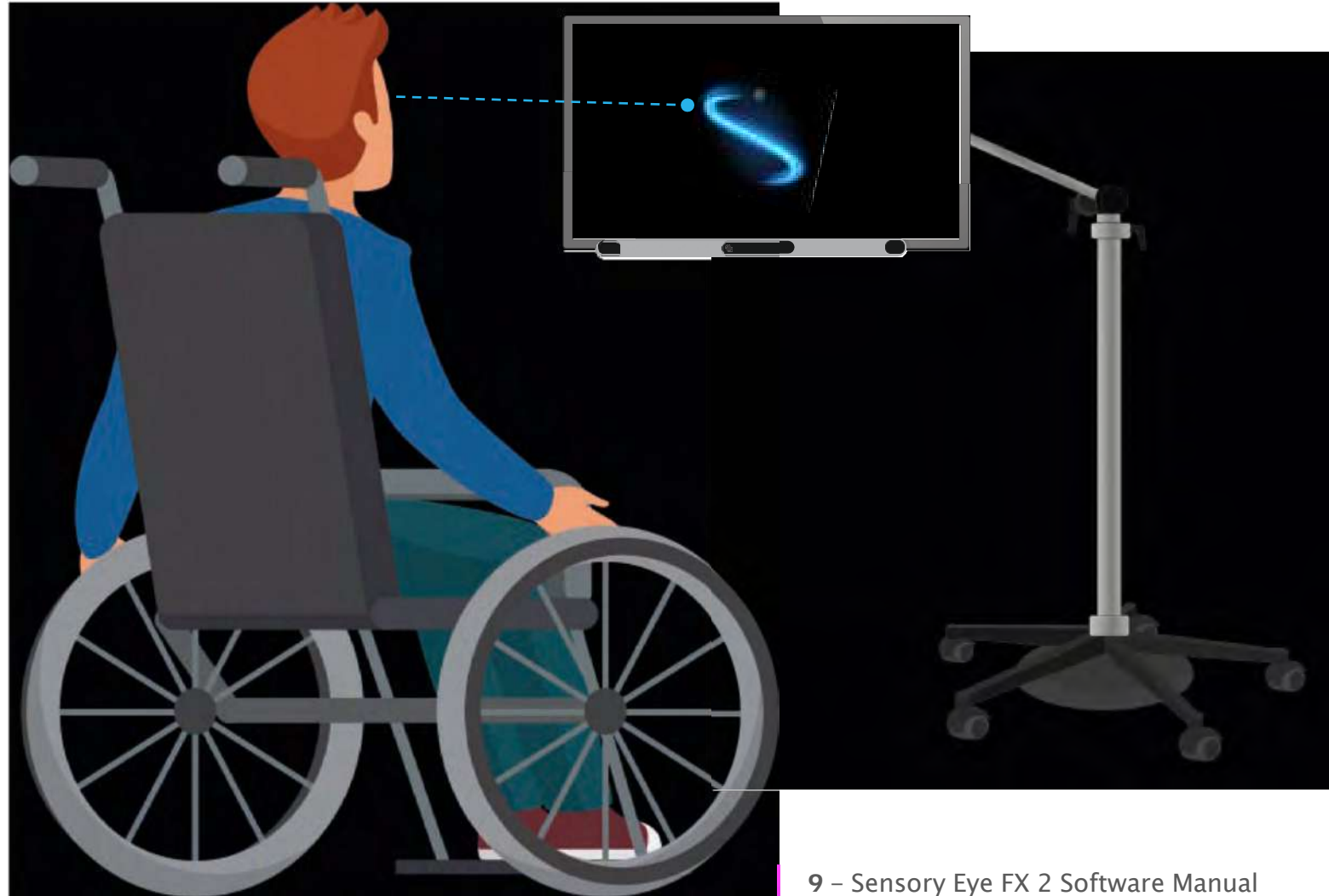
マウス

視線よりマウスを優先させることで、ユーザーの注意を興味領域に誘導することができます。



タッチ

タッチスクリーンが必要です - マウスと同じように利用できます。





センサリーアイ FX 2 ソフトウェア

センサリー アイFX 2 ソフトウェアは、使いやすく、便利な機能を満載しています。

次のセクションでは、スクリーンショットとわかりやすい説明を使って、
ソフトウェアユーティリティのさまざまな機能を説明します。



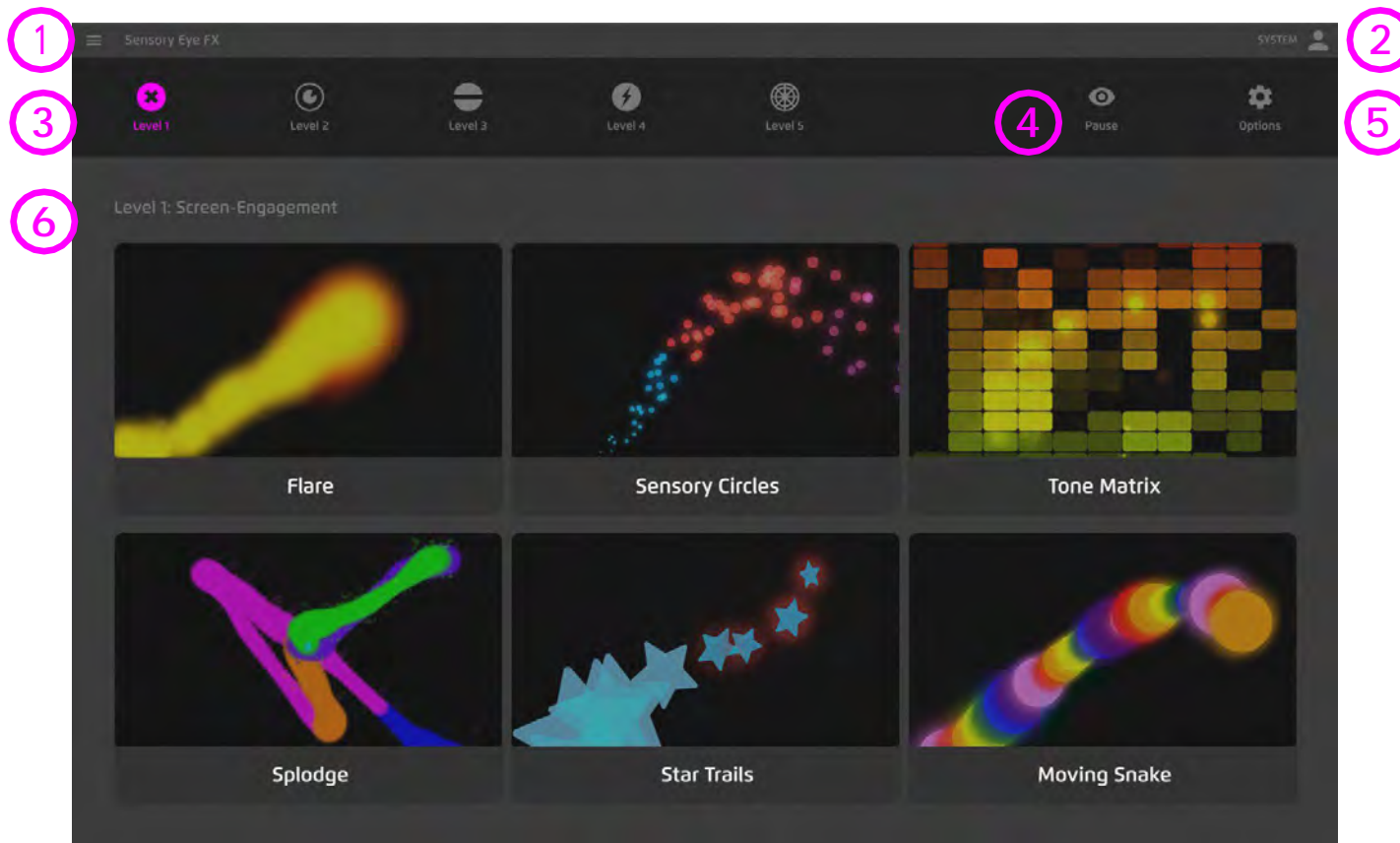
ホームスクリーン

センサリーアイFX2 をスタートするとこの画面が出てきます！

Tホームスクリーンは視線ユーザーが自分でソフトウェアの中で移動したり選択したりできるようにシンプルな表示画面にしています。

使い方

- ① サイドメニュー - メニューを開くためにクリック P15参照
- ② ユーザー - 洗濯されているユーザーを表示。ユーザーコントロールパネルを開くにはユーザーアイコンをクリック
- ③ レベル - アクティビティは視線入力の新しいスキルを成長させるために各レベルに分類されています。
- ④ 一時停止/視線に戻る - 視線入力を一時停止する、または視線入力に戻ります
- ⑤ オプション - オプションパネルを開きます
- ⑥ アクティビティの選択画面 - 各レベルの6つのアクティビティを表示します。再生するには一つを選択します。

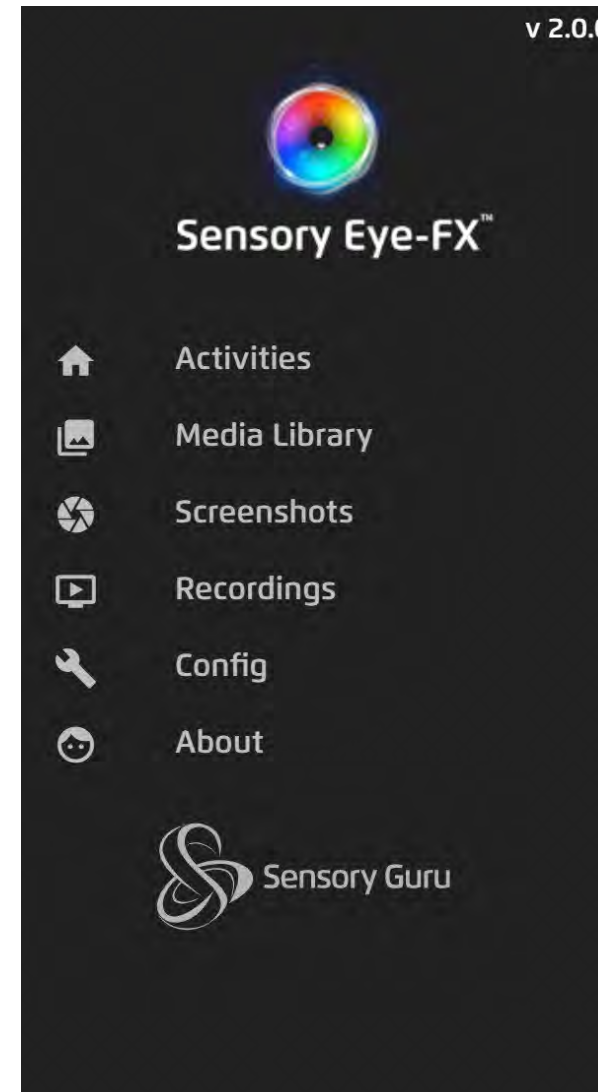




サイドメニュー

ヘッダーメニューの左上にあるハンバーガーアイコンをクリックすると、サイドメニューが表示されます。

サイドメニューは、本ソフトウェアの各エリアへアクセスするための主要なナビゲーションメニューです。メニュー項目をタッチまたはクリックするだけで、簡単に移動することができます。





キーボードのショートカット

センサリーアイFX2 はゲーム使用中の様子を観察したり記録するのに役立つ様々なキーボードのショートカットキーを持っています。

注視時間は↑/↓の矢印キーで変更できて特に便利です。またリアルタイムのヒートマップは、ユーザーが見に行き注視した領域を表示します。

ヒント: マイトビーI-16などでユーザーをサポートする場合は、ワイヤレスキーボードがあると便利です。



“P” キーを押すと、どのアクティビティ中でもプリントスクリーンで画像を保存できます。



“R” キーを押すと、画面の録画（レコーディング）の開始/停止ができ保存します。
（“R” はon/offトグル）



“H” キーを押すと、ヒートマップを表示します。（“H” はon/offトグルスイッチです）



“↑” と “↓” キーで、停留（決定のための注視継続）時間を制御できます。停留時間はリアルタイムで変更されます。



オプション

オプションパネルはヘッダーバーのオプションアイコンを選択すると開きます。

使い方



終了 - ソフトウェアを終了する

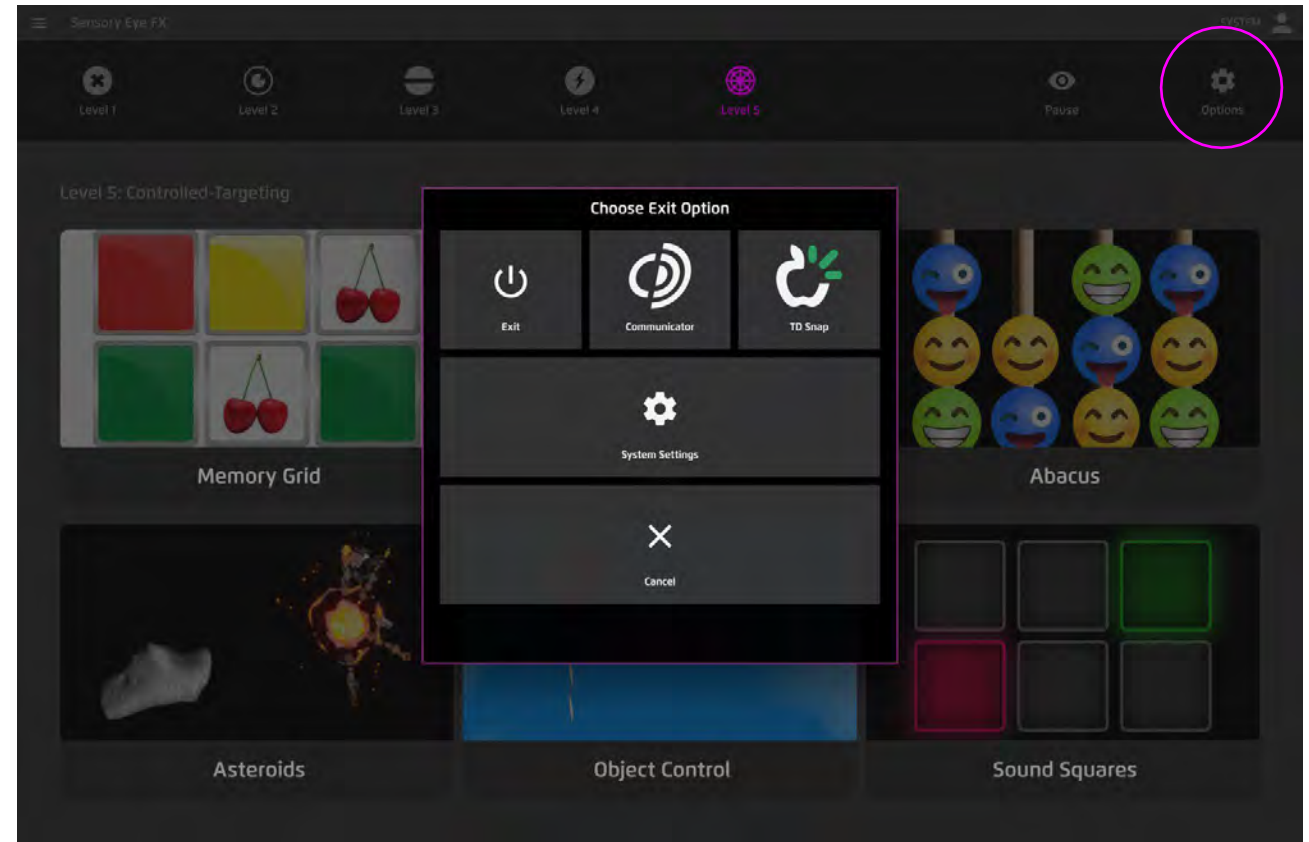


システム設定 - システム設定を開く



キャンセル - オプションウィンドウを閉じる

コミュニケーター5 / TD スナップ - の開始
同じパソコンにコミュニケーター5かTDスナップがインストールされている場合





レベルグループ

センサー アイ FX 2

アクティビティは5つのレベルに分類され、それぞれのレベルでは、少しずつ高度な視線操作やゲームプレイを紹介しています。

01



視線による反応

視線がきっかけで視覚・音響効果が生成されます。視線による反応アクティビティは、ユーザーが「原因と結果」を探求し始めることを可能にします。見ると何かが起き、見ないと、それは泊まります。

02



視線でインタラクション

視線でインタラクションアクティビティは、視線の停留が何かを起こす、狙いをつけるなど視線によるインタラクションのいくつかを紹介します。これらのアクティビティでは、ユーザーが自分の視線が画面内の対象物にどのように反応を引き起こすかを探索することができます。



レベルグループ

03



注視の領域

注視の領域アクティビティは、ユーザーに画面の特定の領域（エリア）を狙って見るように促すことで視覚的注意を刺激し、視線制御スキルを向上させ、安定したキャリブレーションを実現するために必要なターゲットリングと注意のスキルを身につけるよう促します。

04



視線による探索

視線探索アクティビティは、探索と遊びを促し、画面のより広い範囲へのかかわりを促進するように設計されています。

05



視線制御

視線制御アクティビティは、ユーザーが、より高い視線のコントロール能力、より高い注視の正確さを達成し、視線の停留とスイッチの起動機能をより詳細に理解するのに役立ちます。



アクティビティ

センサリーアイFX 2 には、初歩的な視線スキルを育てるために設計された 30 のアクティビティ（ゲーム）があります。各アクティビティには、視線によるインタラクションを体験するための使用方法と、個人用にカスタマイズするためのオプションについての説明が記載されています。次のページでは、各アクティビティとそのカスタマイズ(編集) のオプションについて詳しく説明します。



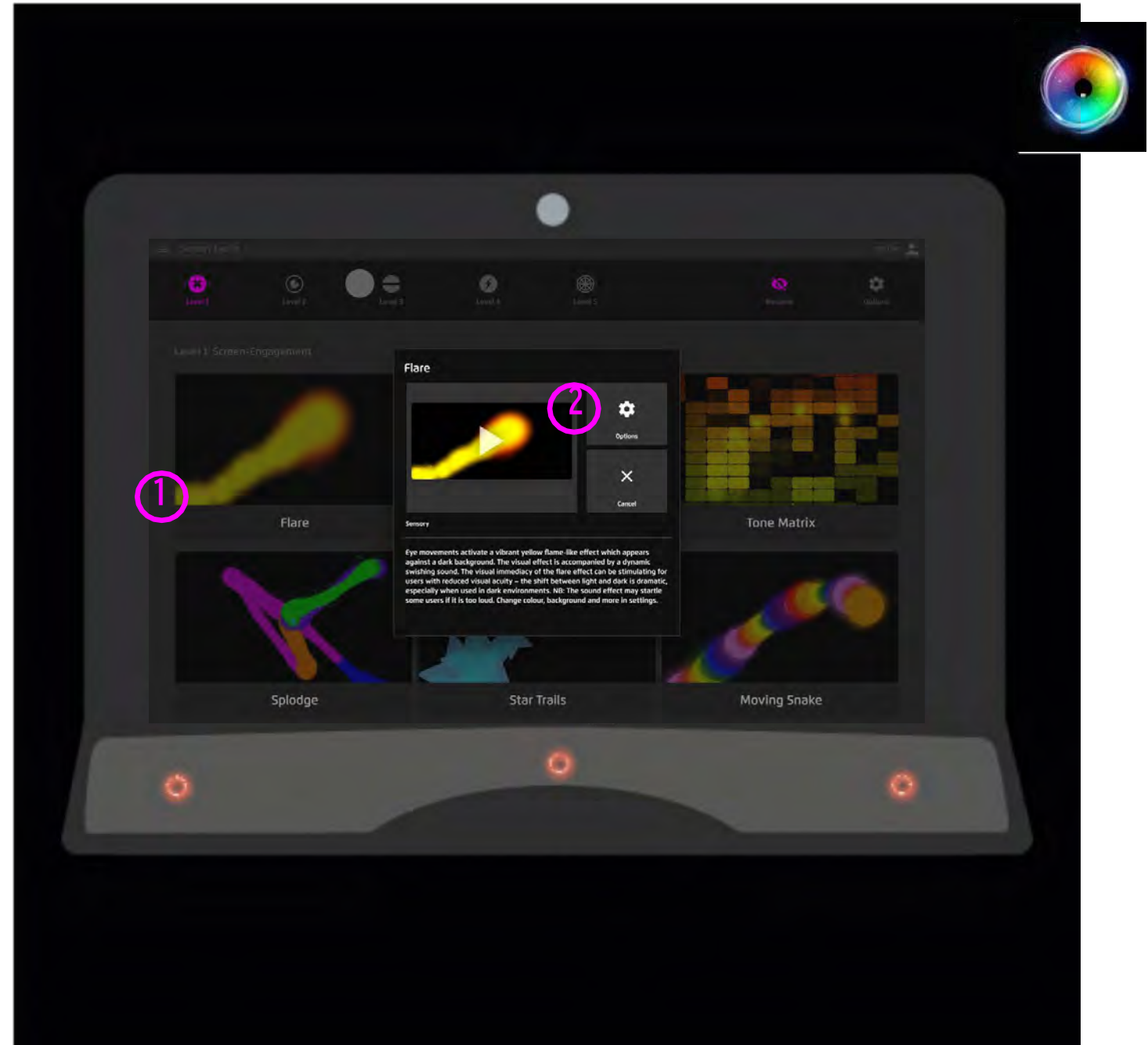
オプションを開く

センサリーアイFX2ではアクティビティを簡単に編集したり個々のニーズに合わせてカスタマイズできます。

どのように使うか

① アプリの開始用ウインドウを開くために開きたいアプリを1つクリックします。

② オプションを選択 - アクティビティのオプションが開きます。





アクティビティを編集する

センサリーアイFX2の各アクティビティには、カスタマイズ(編集)のためのオプションがあります。いくつかのアクティビティでは、背景や刺激の画像を変更することができます。ユーザーの注意を引き、興味を引くようなコンテンツを使用することが重要です。

例えば、家族の写真や有名な漫画のキャラクターは特にやる気を起こさせます。年齢相応であることがあなたの使用環境で重要な要素である場合、適切にするための基準や概念に合うようにコンテンツを修正することが可能なことを知って喜んでいただけたと思います。注意しながら進めてください...

どのように使うか



アクティビティを選択> オプションを選択
ゲームのオプションウィンドウが開きます。



ウィンドウの上部にタブがあり、各タブを開くとタブの内容に関連したパラメータを編集することができます。



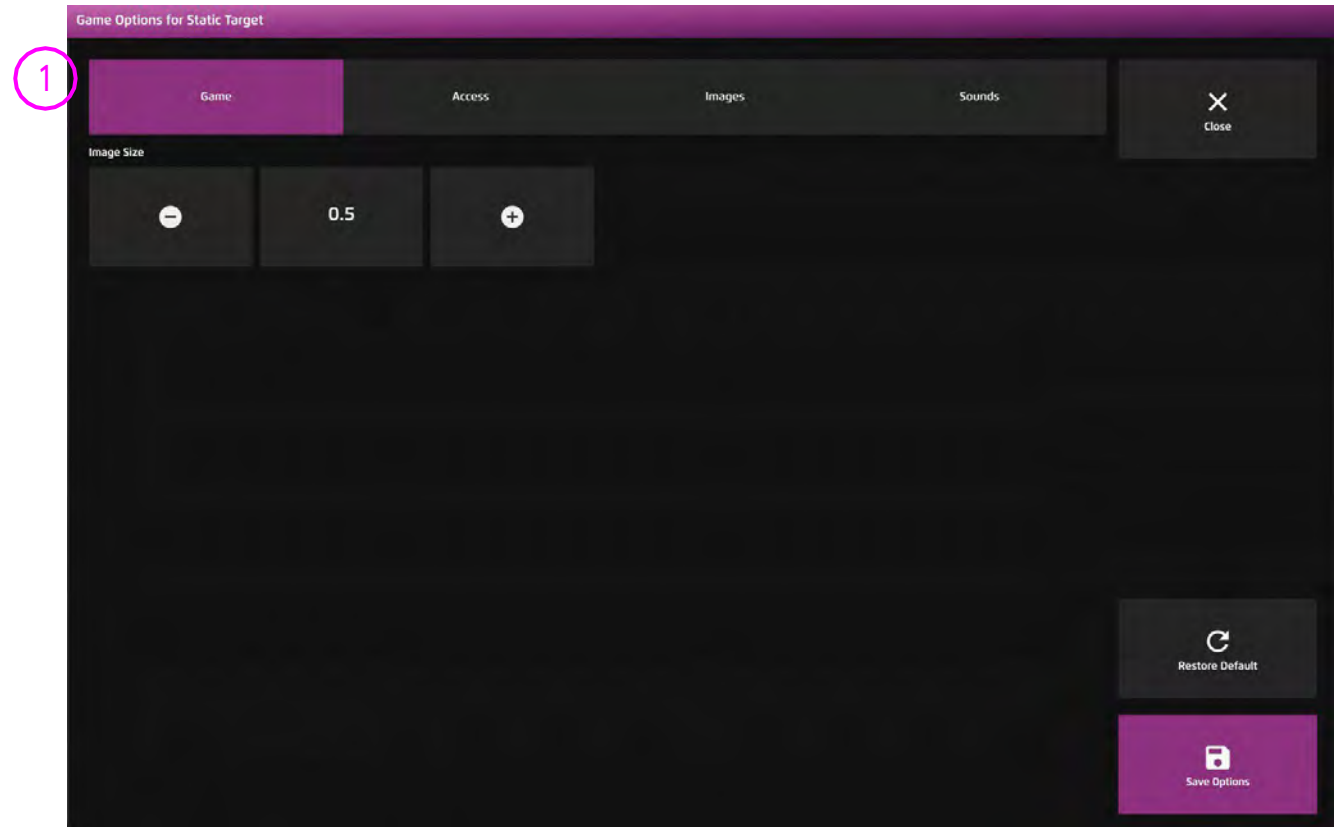
変更した内容を保存するには保存オプションを選択します。



Restore Defaults (初期設定に戻す)を選択すると、アプリの初期設定に変更した内容がリセットされます。



「閉じる」を選択して、アクティビティ再生のポップアップに戻ります。



ファイルフォーマット



背景の画像



- 背景画像はすべて、.jpgまたは、.png形式である必要があります。
- 最小サイズはお使いのモニタの画像解像度に合わせる必要があります。最新の マイトビーI-16 は 1920 x 1080 ピクセルです。

注記: モニターの画像解像度より小さい画像は、拡大されます。その結果、画像が引き伸ばされ、粒状になることがあります。

ビデオ



- 動画はすべて、.mp4形式でなければなりません。
- 動画の解像度はHD（1920×1080）であることが必要です。

オブジェクト画像



- オブジェクトの画像は、.png形式でなければなりません。
- .pngファイルには透過性があり、オブジェクトのみが表示され、周囲にフレームは表示されません。
- 推奨サイズは、128 x 128 - 512 x 512 ピクセルの範囲です。

音声



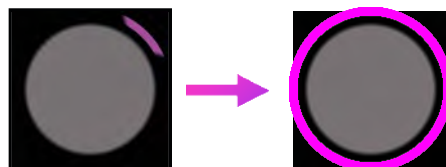
- 音声ファイルは、.mp3形式でなければなりません。
- オブジェクトの音は1秒以内であること。
- 背景音はループしている必要があります。



視線の停留/選択方法

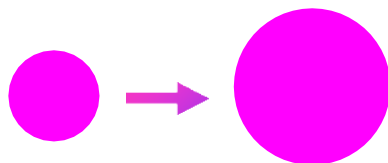
カーソル 停留: アニメーション

カーソルを「アニメーション」にすると、カーソルの周りに閉じるリングとしてアニメーション化されます。このアニメーションリングは、視線の停留による実行の進行状況を示しています。



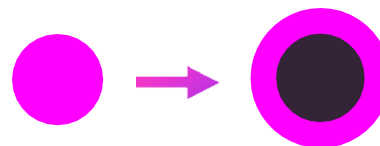
カーソル 停留: グロウ（大きくなる）

カーソルをグロウにすると、カーソルは小さく表示され、その後大きくなり、停留による実行の進行状況を表示します。



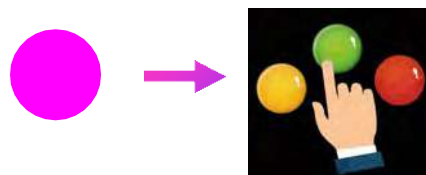
停留 ロック

縮小するドットは、注視可能なボタンやオブジェクトの中心に留まり、選択しやすくする、よく知られたカーソル位置固定方法です。これにより、正確さと安定した注視の必要性を軽減することができます。



視線+スイッチ

視線スイッチは、ユーザーがどこを見ているのかを示すカーソルを持っています。ボタン/オブジェクトを注視すると、選択が有効になり、スイッチ入力により選択が実行されます。





レベル 1 視線への反応

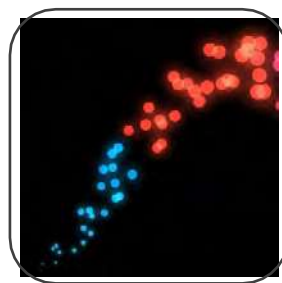
目線が刺激を作り出す - 視線に反応アクティビティは、ユーザーが原因と結果を探求することを可能にします。

見ると、何かが起こる！ 視線をそらすと、それは止まる！

レベル 1: アクティビティの概観



フレア



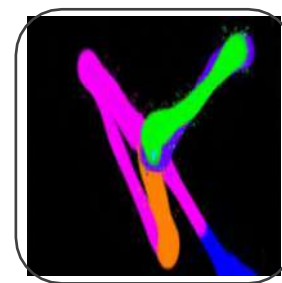
センサリーサークル



スタートレイル



トーンマトリクス



スプロッジ



ムービング
スネーク

視線エフェクト

このエフェクト(視覚/聴覚効果)は、ユーザーの注視点を示し、ユーザーが画面を見ている間、表示されます。

コントラスト

すべてのエフェクトは、コントラストを最大化するために、デフォルトでは黒い背景で表示されます。別の背景を試してみたり、エフェクトのパラメータを変更して試してみるのもよいでしょう。

フェードアウト

ユーザーが画面から目を離すと、ディスプレイからの光が弱まり、効果はフェードアウトします。コントラストが低下することで、ユーザーにエフェクトへの再チャレンジを促すことができます。

サウンド

サウンドはほとんどのエフェクトに付随していますが、音源がディスプレイから直接出るようにしてください。聴覚優位のユーザーもいるので、音は視線を音源に向けるのに役立つ場合があります。

動き

このエフェクトは、視線に反応して動き、ユーザーの直近の視線の外側に動きを発生させることで、より広い範囲での画面探索を促します。エフェクトの大きさを変えて、動きのオプションを試してみましょう。



レベル 1: 目的

レベル1の目標としては、ユーザーが画面に注目すること、画面を見て視覚効果を生み出すこと、視覚効果を意識していることを示すような反応をすることを支援することです。最終的には、ユーザーに「自分が起こしている」ということを意識してもらい、可能な限り、その第一目標に向かって努力することが必要でしょう。

ユーザーが画面に目を向けるのを助ける

暗い環境では、見るべきものがあることがわからないかもしれません。ユーザーの視線をディスプレイに誘導するために、次のことを試してみてください。

1. 視覚効果を生成させる

介助者が視覚効果を、マウス、タッチ、視線で生成させます。ユーザーが画面を見るとすぐに交代できます。

2. 視覚効果の範囲を大きくする

設定でエフェクトの範囲を広げると、より視覚的なフィードバックが得られます。

3. 背景を変える

背景色を変えたり、画像や動画を読み込むことで、モチベーションや注意の好みを探ることができます。

4. 視覚効果の色を変える

アクティビティページに記載されているアクティビティごとのプロパティを設定し、エフェクトの色を変更することができます。

視覚効果を生成させる

スクリーンの端まで見えるように視覚効果の探索を促し、見たり遠ざけたりして遊び、効果のオンとオフの間で好奇心を刺激し、原因と結果を探り、スクリーンショットを撮り、ビデオを録画して、参加(取り組み)レベル、活動時間、スクリーンでのインタラクションを示すのに使用できます。編集機能を使って、アクティビティを個人のニーズや好みに合わせることができます。

反応を観察する

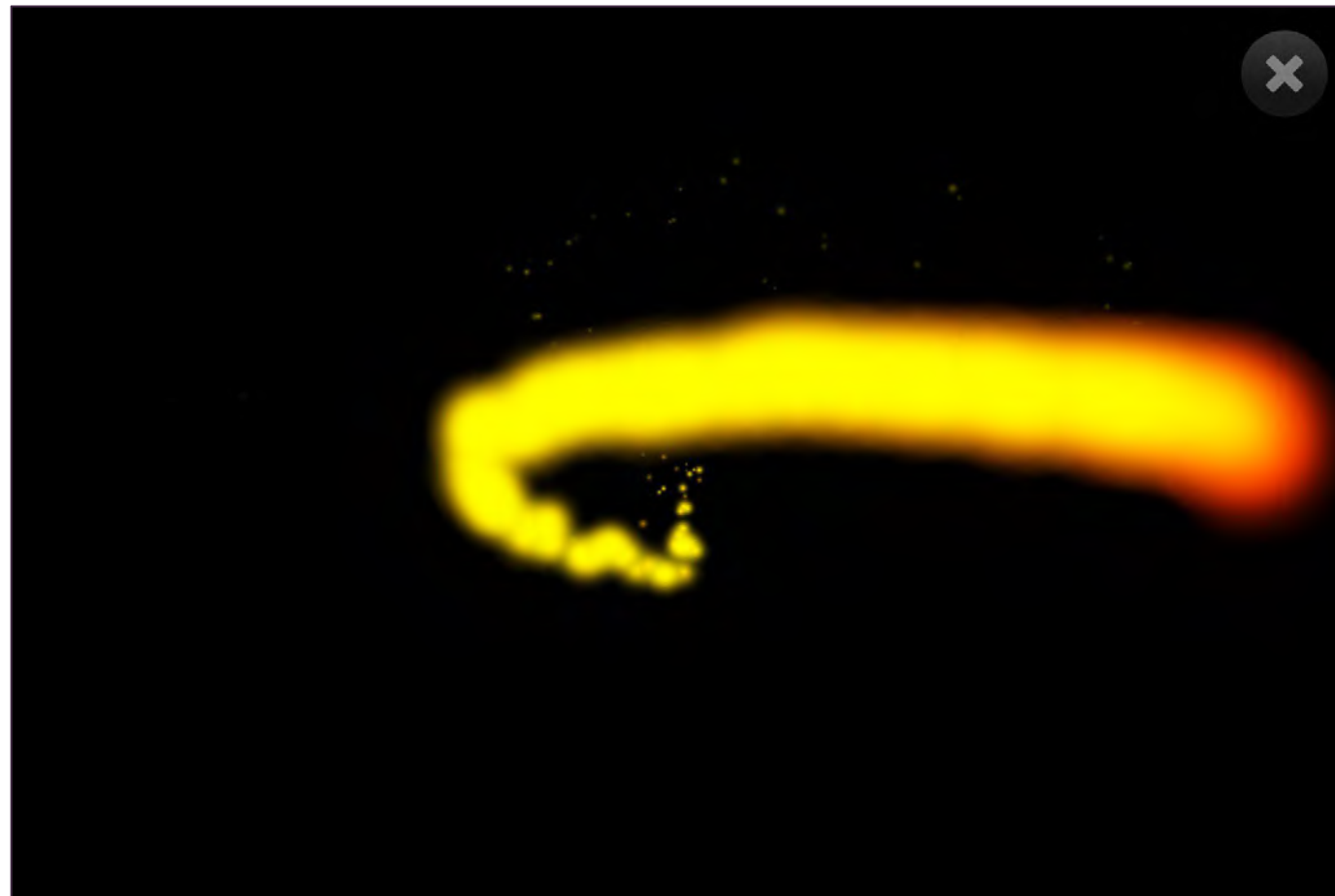
その反応には、見続ける、画面を探索する、一旦目をそらして再び取り組む、効果に驚く、体の動きを変える、微笑む、意図的に離す、目をそらす、などがあります。ユーザーの反応を観察し、エンゲージメント(関り)を高めるようなアクティビティを進めてください。



フレア

目の動きによって、暗い背景に鮮やかな黄色の炎のようなエフェクトが浮かび上がります。この視覚効果は、ダイナミックなヒューターという音とともに表示されます。特に暗い場所で使用する場合、明暗の変化が劇的であるため、視力が低下しているユーザーにとってフレア(ゆらめく炎)効果の視覚的即時性が刺激となることがあります。

注記：効果音の大きさが大きすぎると、ビックリしてしまうユーザーもいるかもしれません。設定で色や背景などを変更することができます。





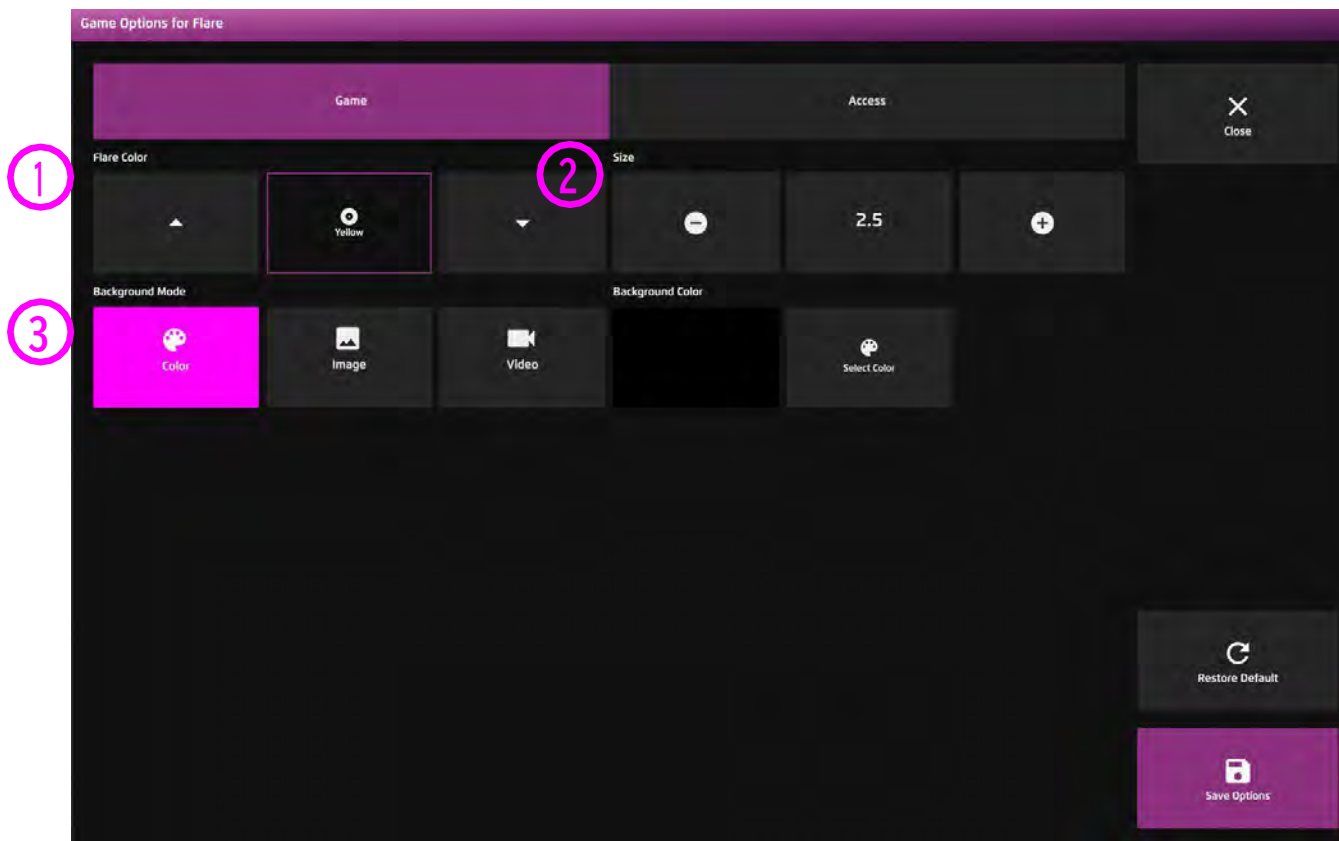
フレア - ゲーム・オプション

① フレアカラー - フレアカラーの変更 > 黄色（デフォルト）、緑、青、紫、ピンクから選択

② サイズ - 効果の大きさを調整します。1～9の刺激サイズを0.5刻みで選択可能です。デフォルト=2.5

③ 背景モード - 背景を以下から選択し、変更します。

1. カラー - カラーピッカーウィンドウから背景色を設定します。
2. 画像 - メディアライブラリから背景画像を追加するか、独自の画像をアップロードします。.jpgと.png形式をサポートしています。
3. ビデオ - メディアライブラリからビデオを追加するか、独自のビデオをアップロードします。.mp4ファイル形式を サポートしています。





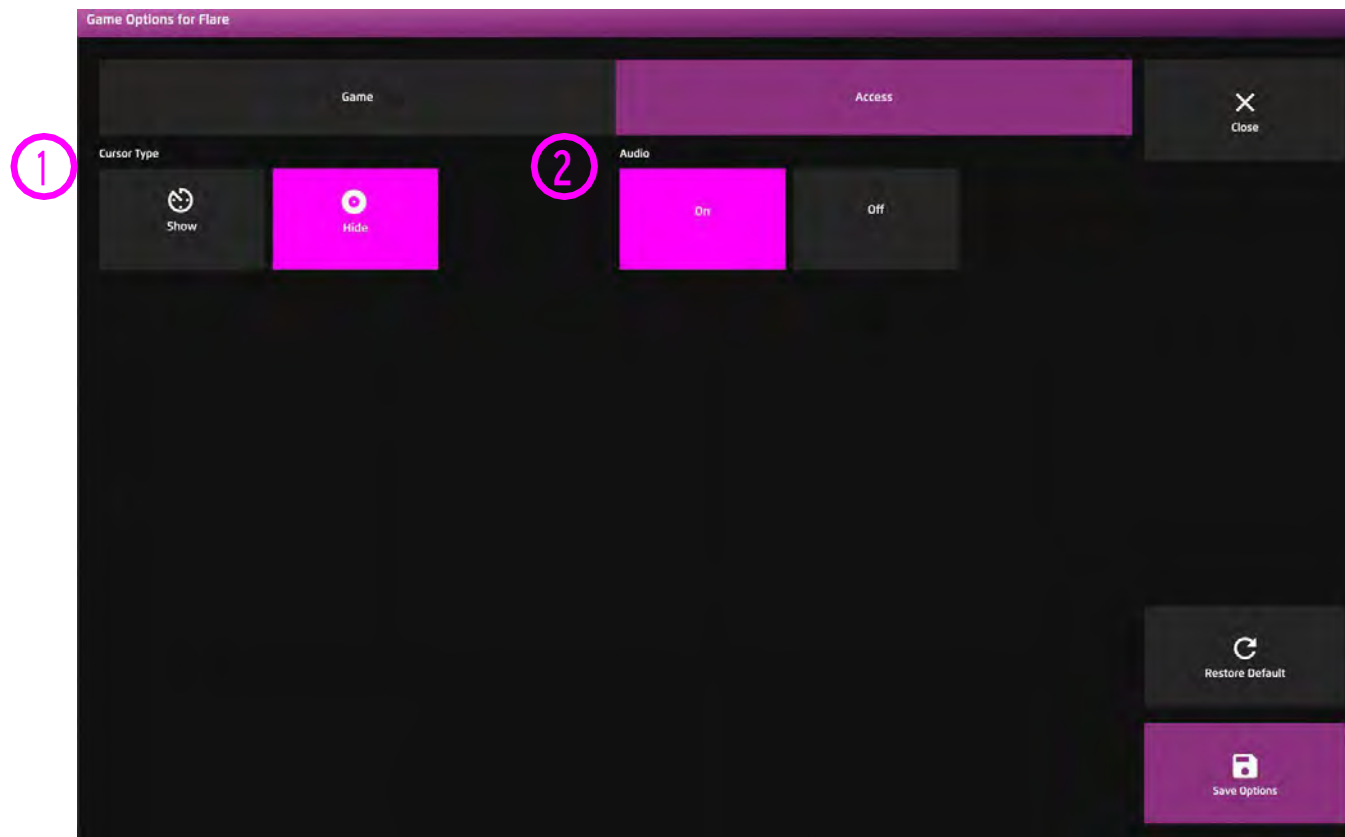
フレア - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルを表示するか隠すかを選択します。

デフォルトは非表示です。

- ② オーディオ - フレアは、エフェクトがスクリーンを横切るときにヒューという音を出します。

オーディオのオン/オフを切り替えます。デフォルト=オン

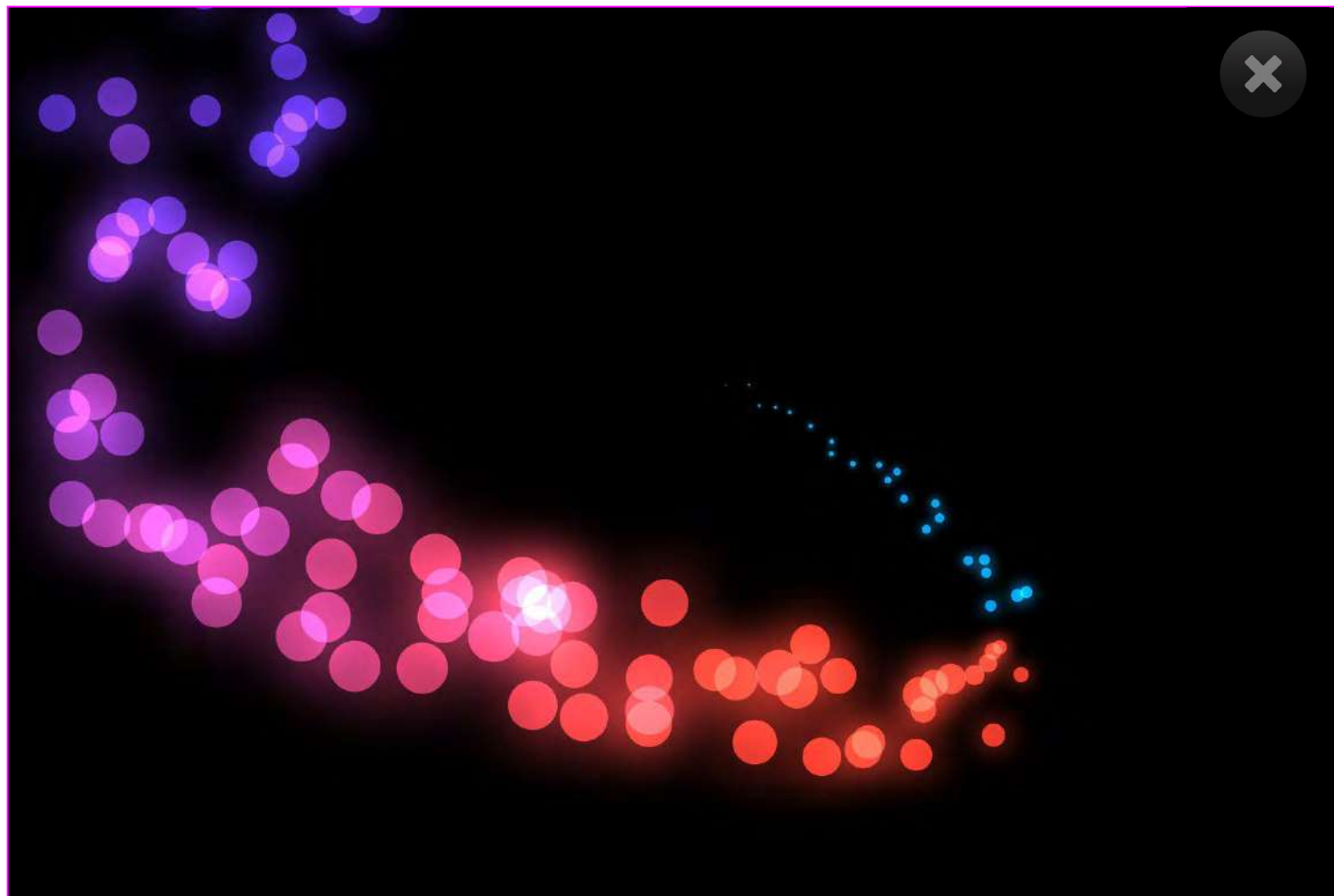




センサーサークル

センサー・サークルは、視線の動きに応答してカラフルな 円の軌跡を描く、穏やかな粒子放出エフェクトで、このエフェクトにはチャイム音も付いています。

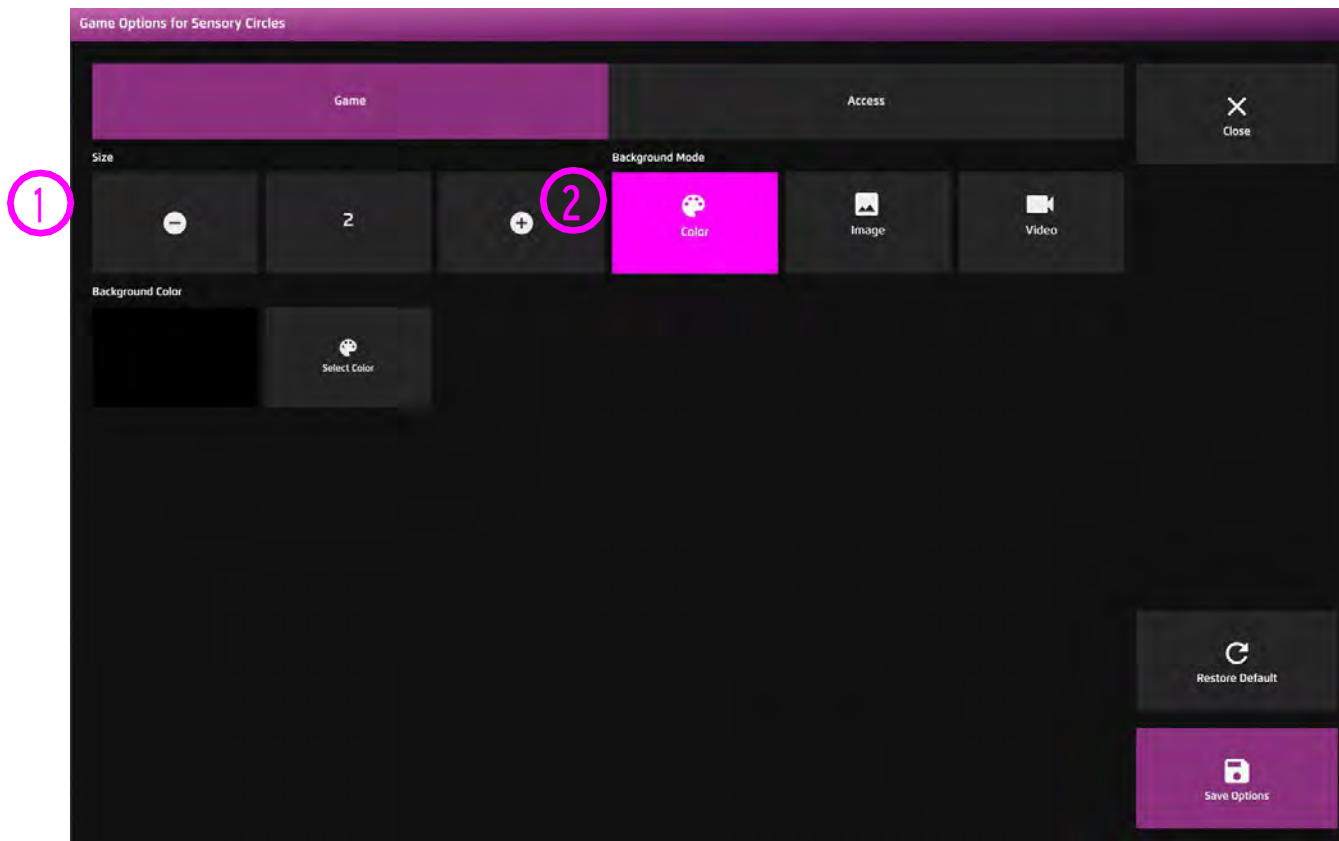
ユーザーが画面から視線をそらすと、音は止まり、円は画面上にゆっくりと消えゆく視覚的な痕跡を残します。設定により、色や背景を変更することができます。





センサリーサークル - ゲーム・オプション

- ① サイズ - 効果の大きさを調整します。1 - 9 の間の刺激サイズを 0.5 刻みで選択できます。デフォルトは 2 です。
- ② 背景モード - 背景を以下から選択して変更します。
 1. カラー - カラーピッカーウィンドウから背景色を設定します。(デフォルトは黒)
 2. イメージ - メディアライブラリから背景画像を追加するか、独自の画像をアップロードします。
.jpgと.png形式をサポートします。
 3. ビデオ - メディアライブラリからビデオを追加するか、独自のビデオをアップロードします。
.mp4ファイル形式をサポートしています。





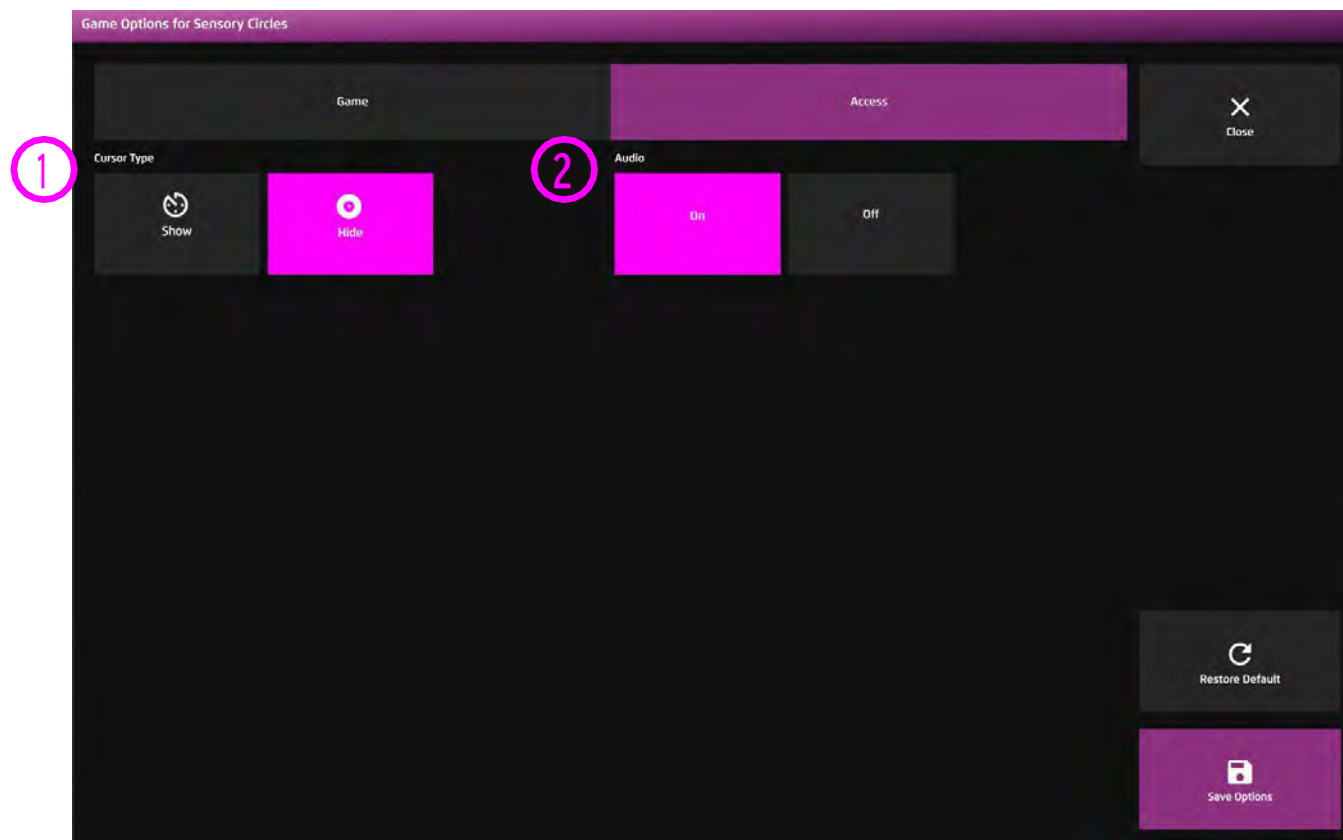
センサリーサークル - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルを表示するか隠すかを選択します。

デフォルトは隠すです。

- ② オーディオ - フレアは、エフェクトがスクリーンを横切るときにヒューという音を出します。

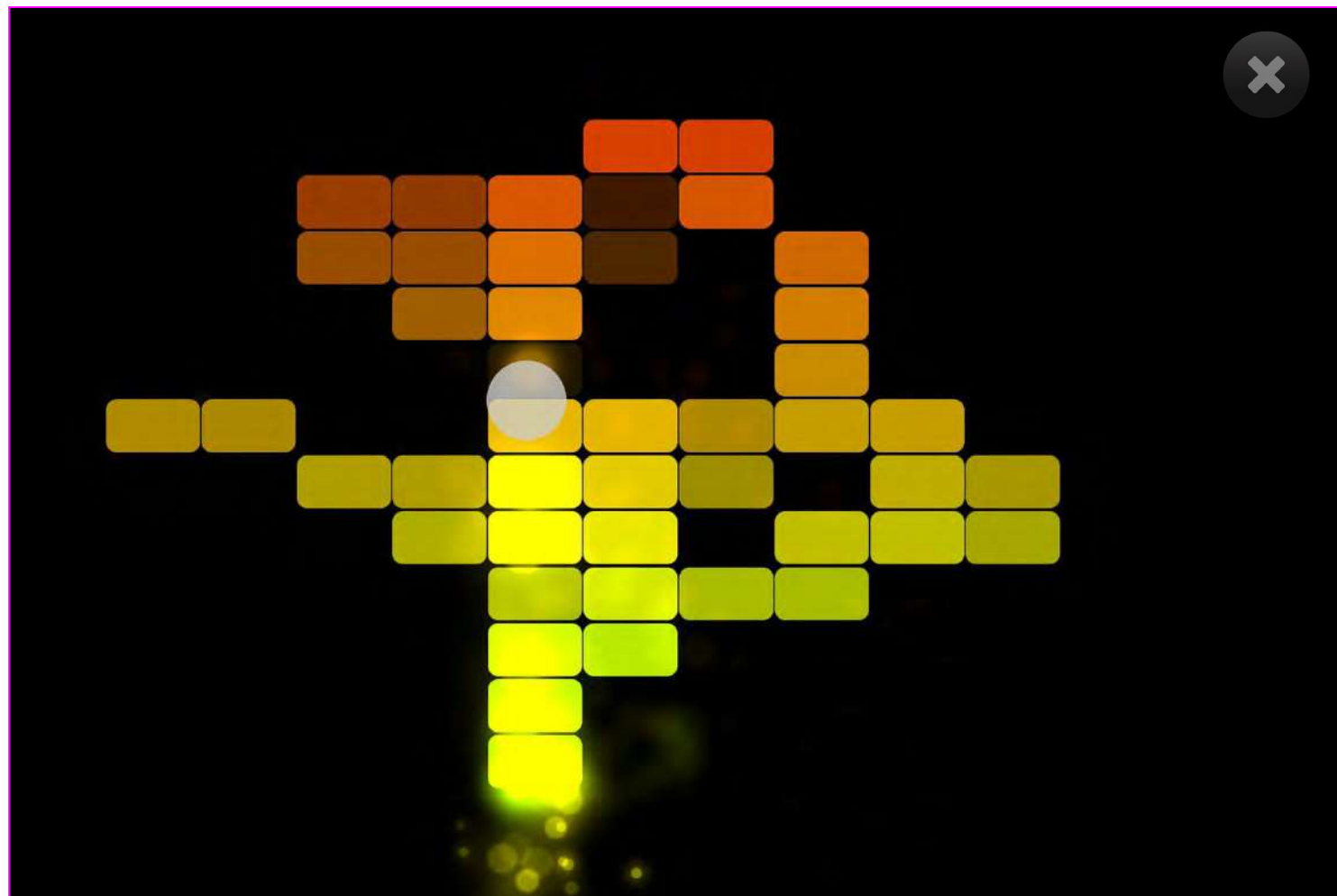
オーディオのオン/オフを切り替えます。デフォルト=オン





トーンマトリクス

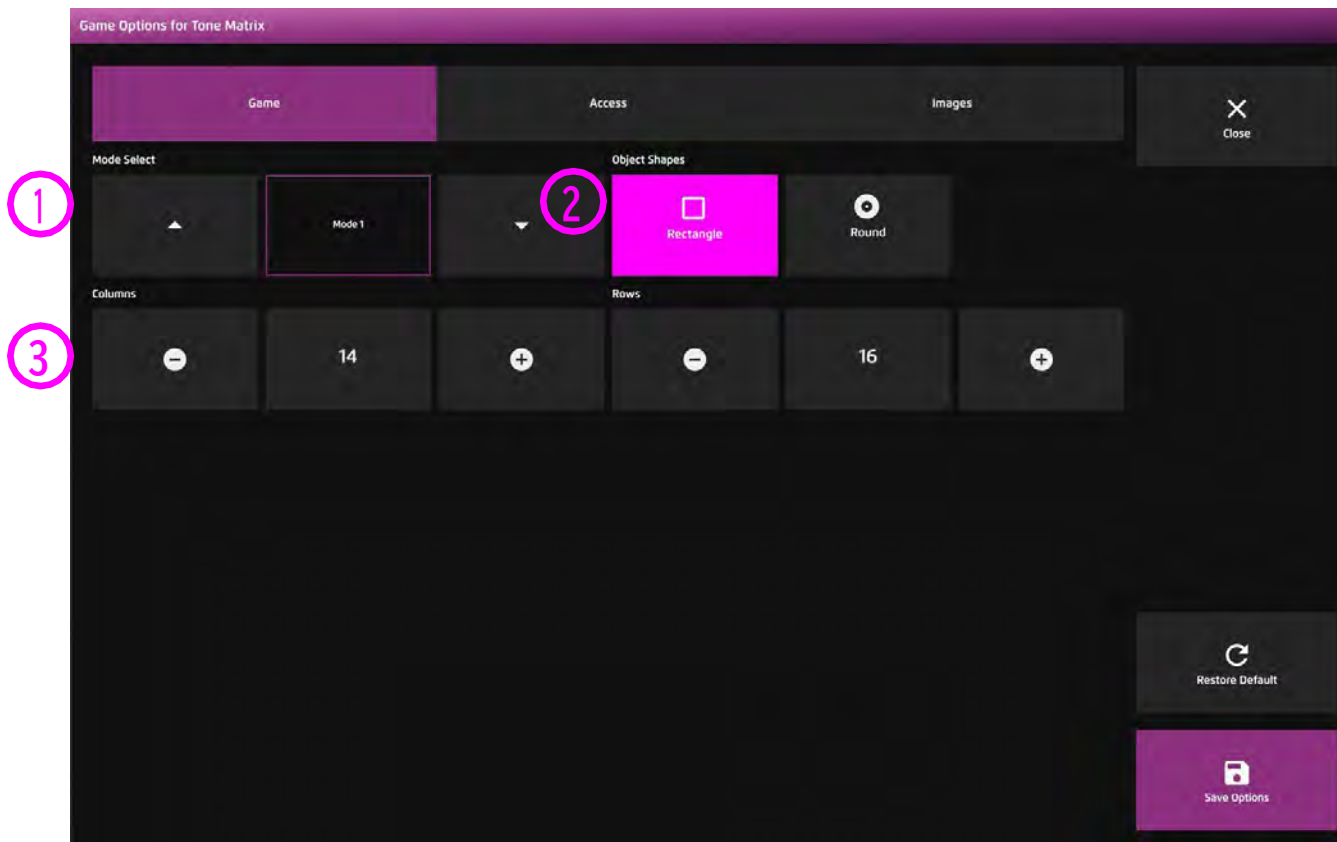
トーンマトリクスは、低音から高音まで順番に音が配置されたカラフルな音楽アクティビティです。下に向かって流れ落ちる視覚効果は、垂直方向の目の動きを刺激するように設計されており、それによってユーザーは、垂直軸上で目を上下に動かすと、色と音程が変わることを学ぶことができます。色、背景、マトリクスサイズなどは設定で変更可能です。





トーンマトリクス -ゲーム・オプション

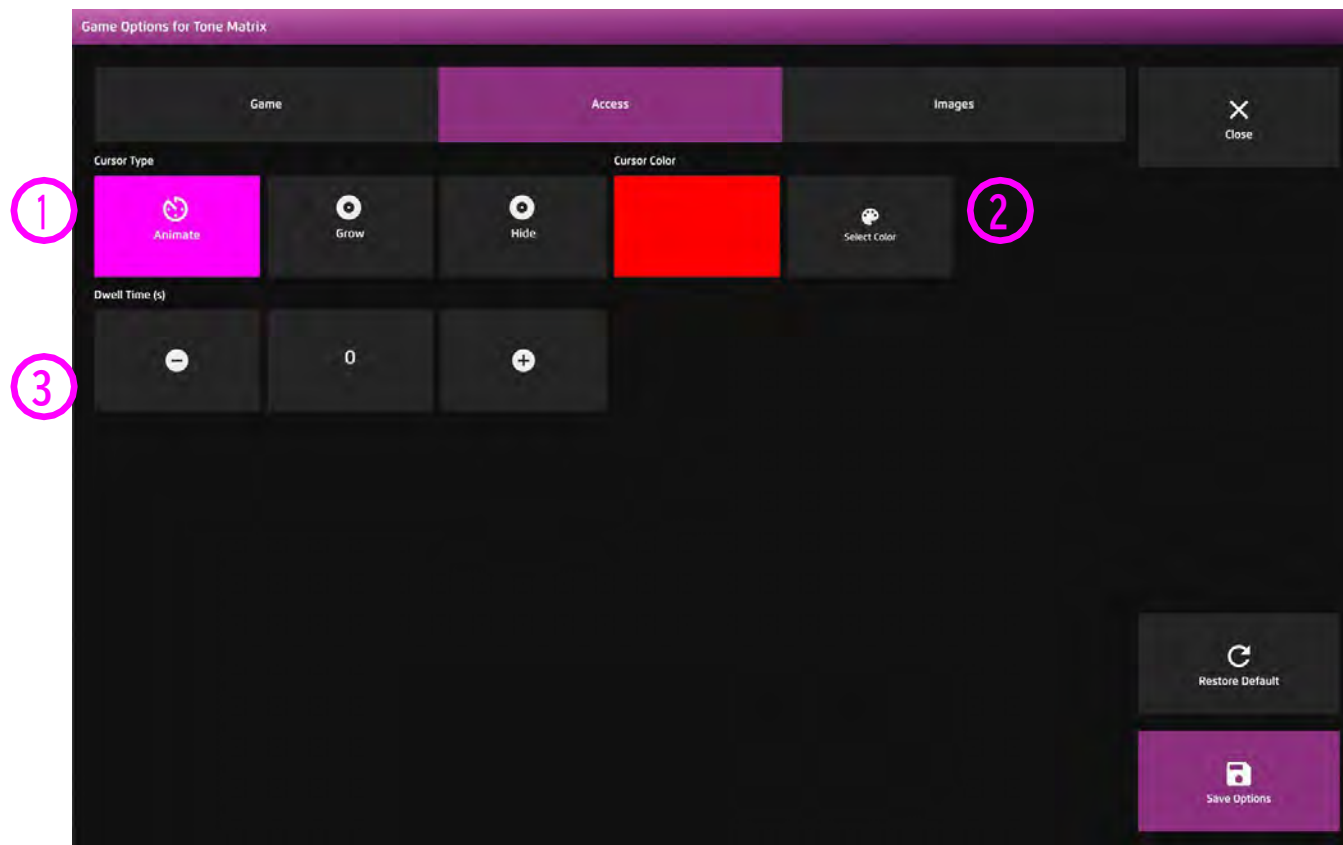
- ① モードセレクト - 4つのカラーモードから選択します。
各モードは、異なる色のセットを持ちます。デフォルトはモード1です。
- ② オブジェクト形状 - 長方形または円形から選択します。
(デフォルトは長方形)
- ③ 列/行 - 縦軸/横軸に表示されるオブジェクトの数を増やしたり減らしたりします。
縦軸／横軸に表示するオブジェクトの数を増減します。
1～20の間で選択します。(デフォルト = 14列 / 16行)





トーンマトリクス - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションで表示するか、グロウまたは非表示にするかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルカラーをカスタマイズするために、カラーを選択してクリックしてください。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=0

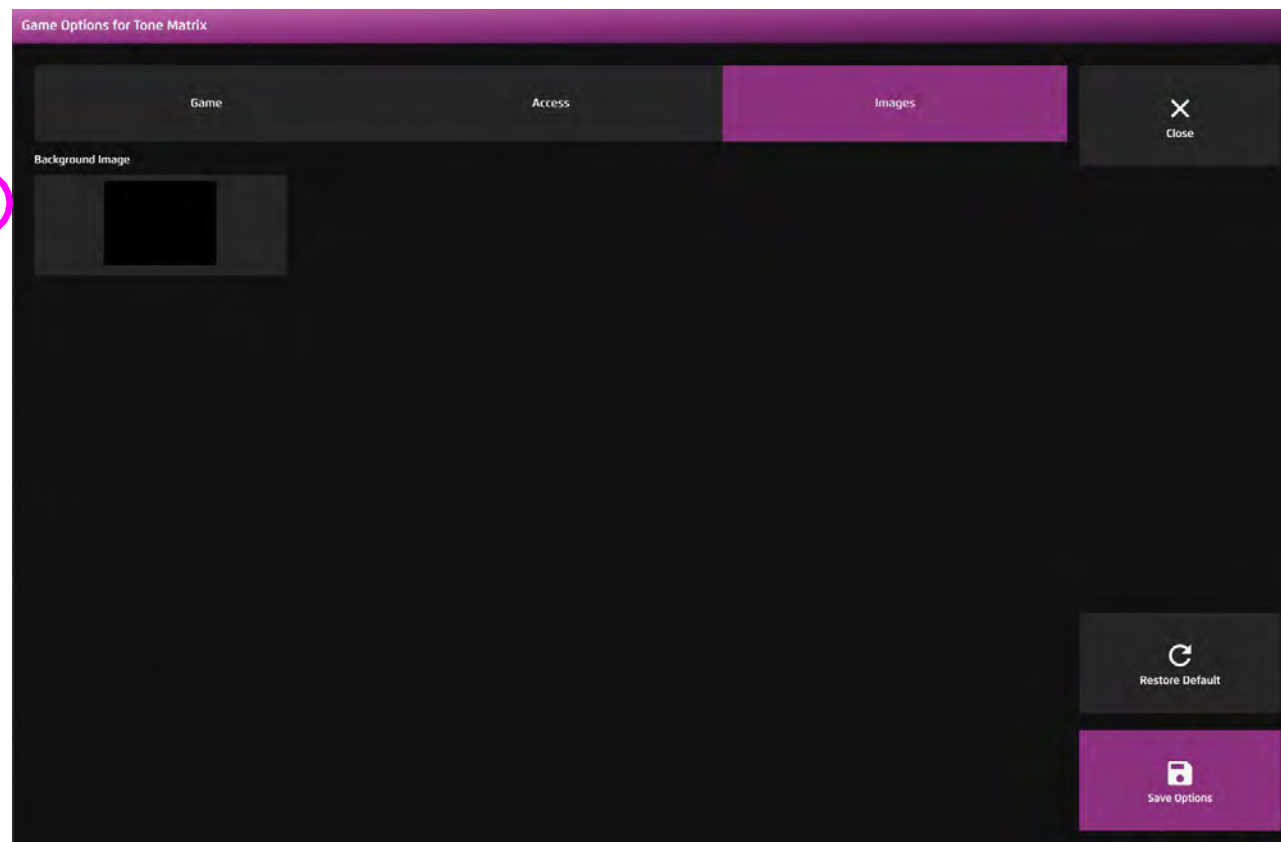




トーンマトリクス - 背景オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。

①

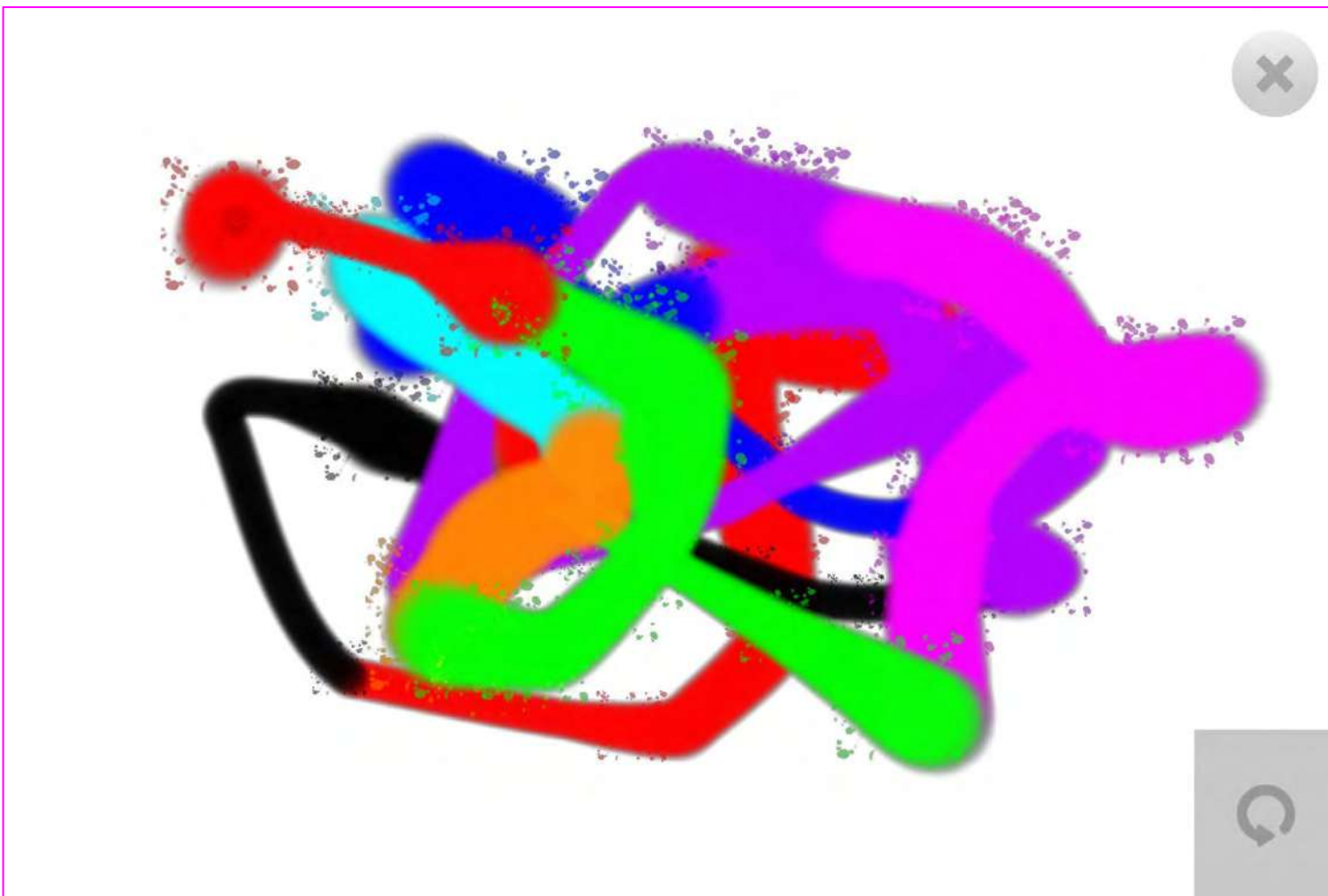




スプロッジ

スプロッジは、ユーザーが画面を見渡すと自動的に色が変わる楽しいペイント(色塗り)アクティビティです。設定で色を選択し、背景やペイントマスクを追加して、線の内側を塗ることができます。「p」キーを押すと、スクリーンショットを撮ることができます。

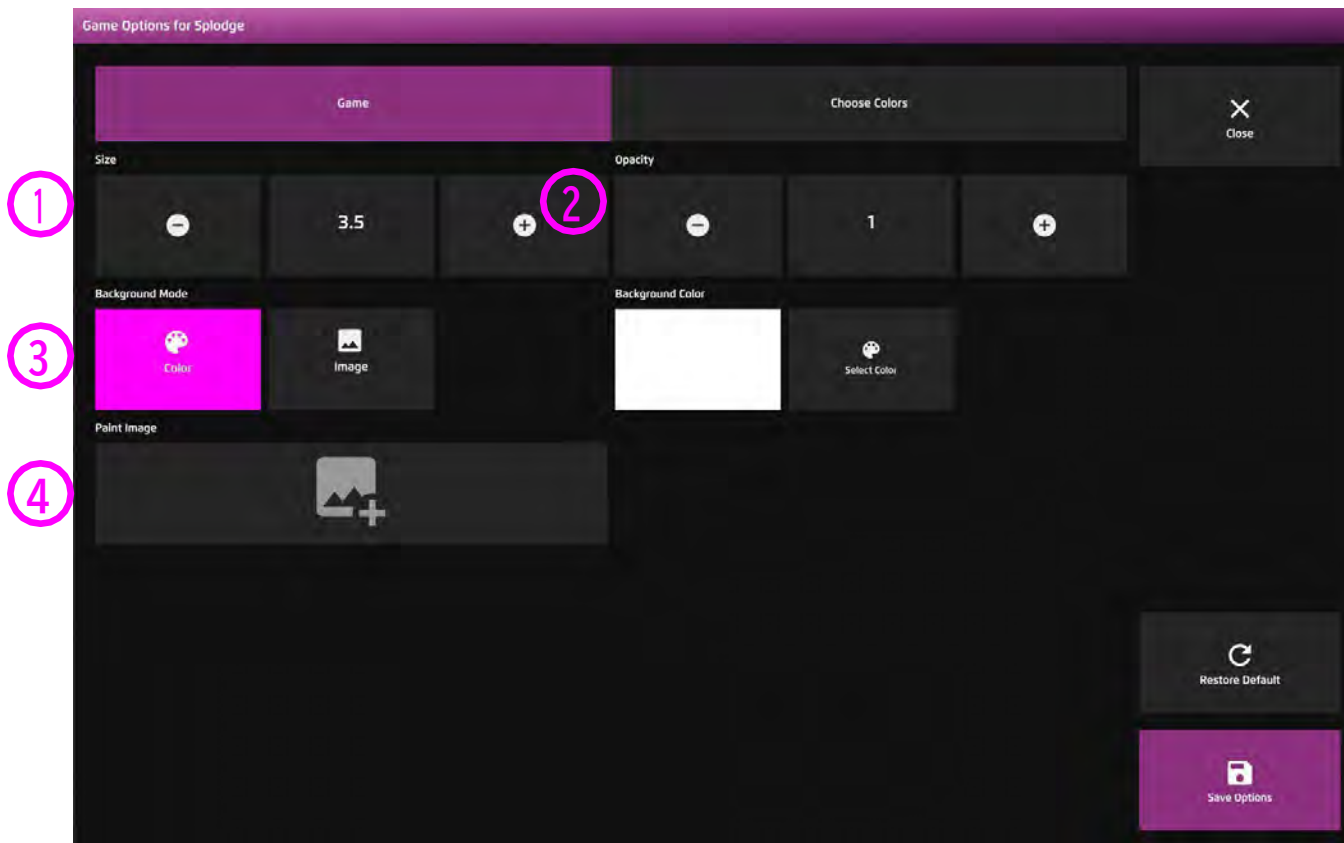
スプロッジはカラフルなアートワークを提供するだけでなく、ユーザーがアクセスできる画面領域のビジュアルマップも提供するの
で、評価目的に役立ちます。スプロッジはまた、画面の右下にあるクリアスクリーンボタンによって、ユーザーがクリックすることで素早くスクリーンをクリアできるようになっています。





スプロッジ - ゲーム・オプション

- ① サイズ - ペイントブラシのサイズを調整します。1～9の間で0.5刻みで選択可能です。デフォルトは3.5です。
- ② 不透明度 - ペイントの不透明度を0 - 1の間で調整します。デフォルトは1(不透明)です。
- ③ 背景モード - 背景を以下から選択して変更します。
 1. カラー - カラーピッカーウィンドウから背景色を設定します。
 2. イメージ - メディアライブラリから背景画像を追加するか、独自の画像をアップロードします。
・.jpgと.png形式をサポートします。
- ④ 画像をぬる - 画像を追加して、スプロッジをぬり絵に変身させましょう。メディアライブラリから選択するか、自分でアップロードしてください。
注記：ぬりえとして使用するには、画像は1920 x 1080のPNGで、透過性がある必要があります。

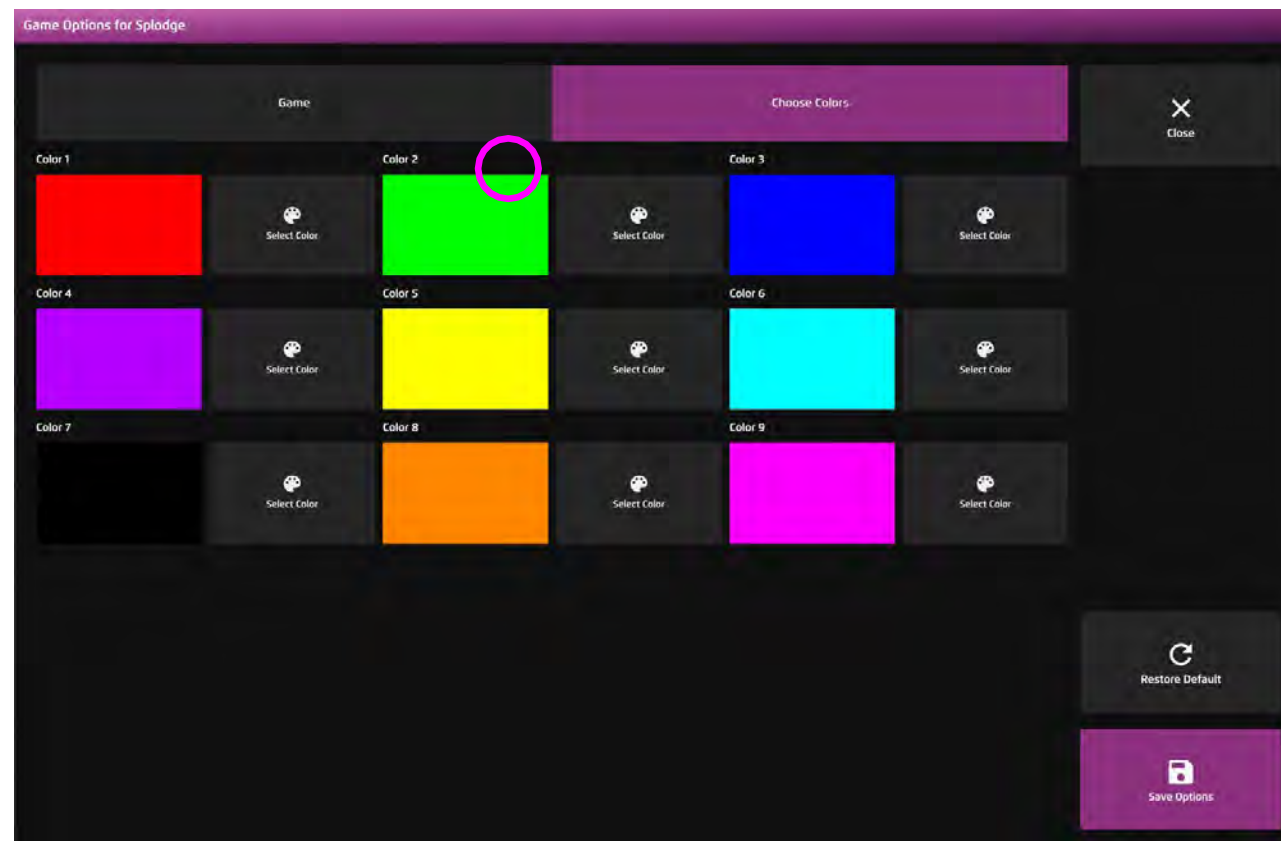




スプロッジ - カラー・オプション

①

カラー 1 - 9- セレクトカラーオプションから色を選択して、ペイントトレイルの色をカスタマイズします。

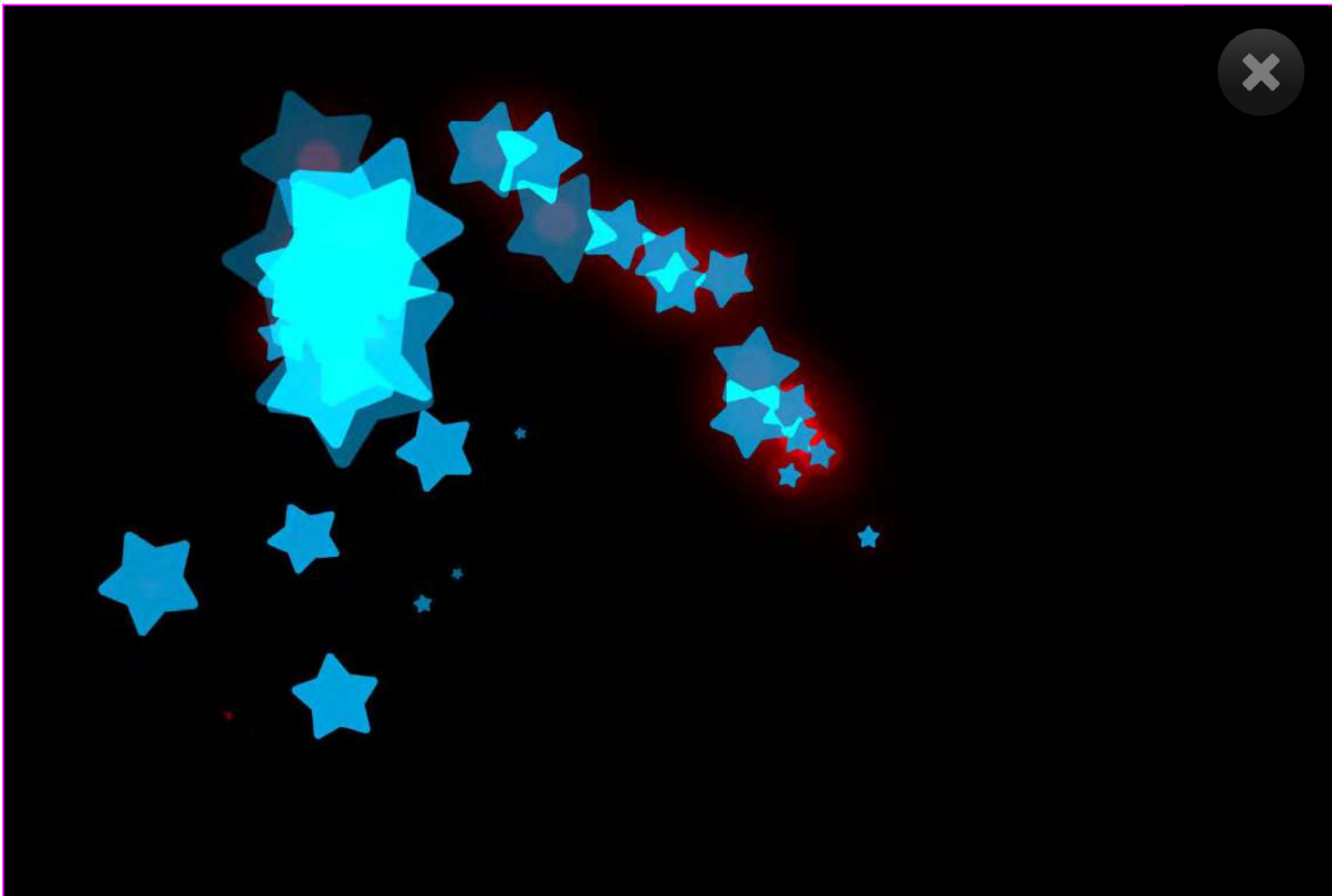




スタートレイル

視線の動きに合わせて、青い星が画面上に散らばります。視線を動かすと音楽が鳴り、視線をそらすと音楽が止まります。

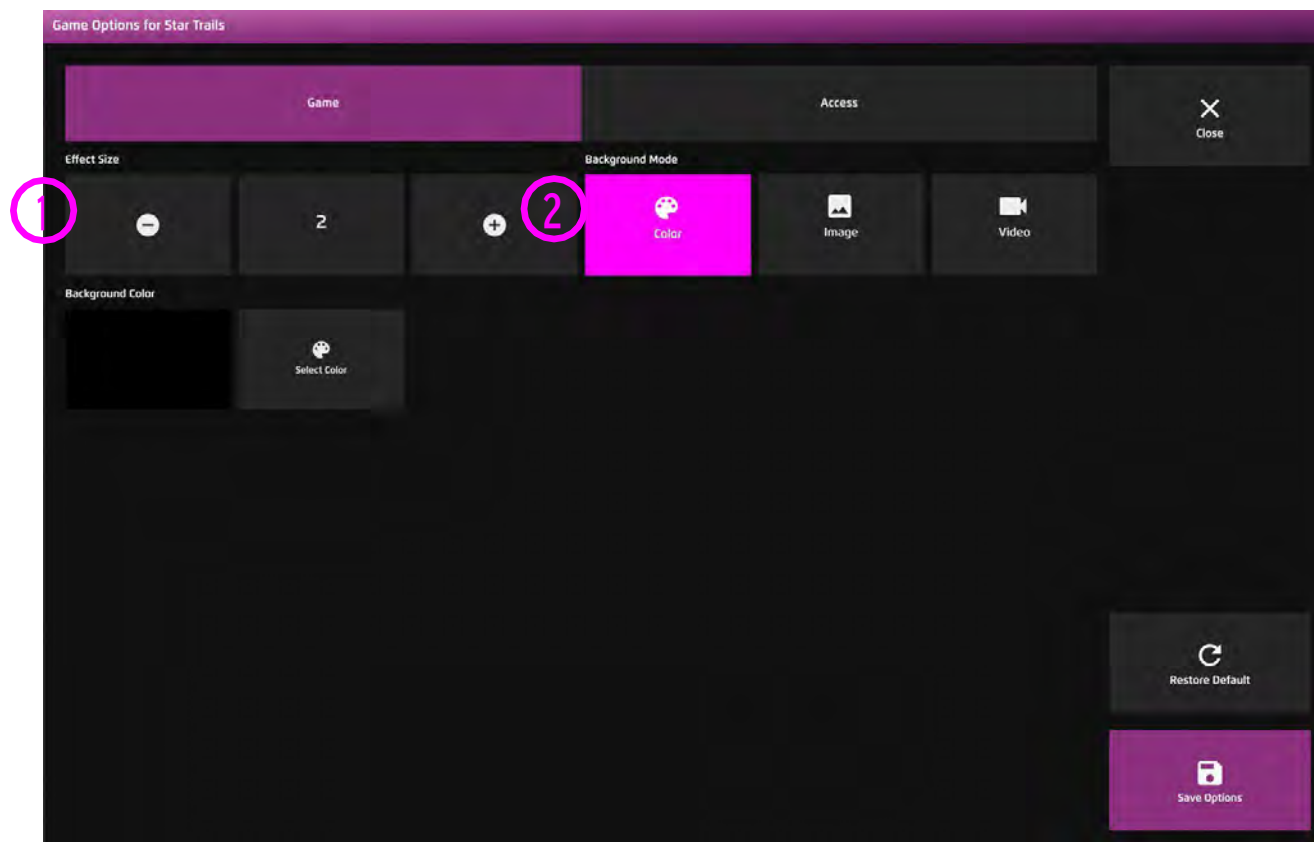
中心から外れたところで回転するエフェクトは、画面のさまざまな場所に視線を誘導するのに役立ちます。エフェクトのサイズと背景は設定オプションで編集可能です。





スタートレイル - ゲーム・オプション

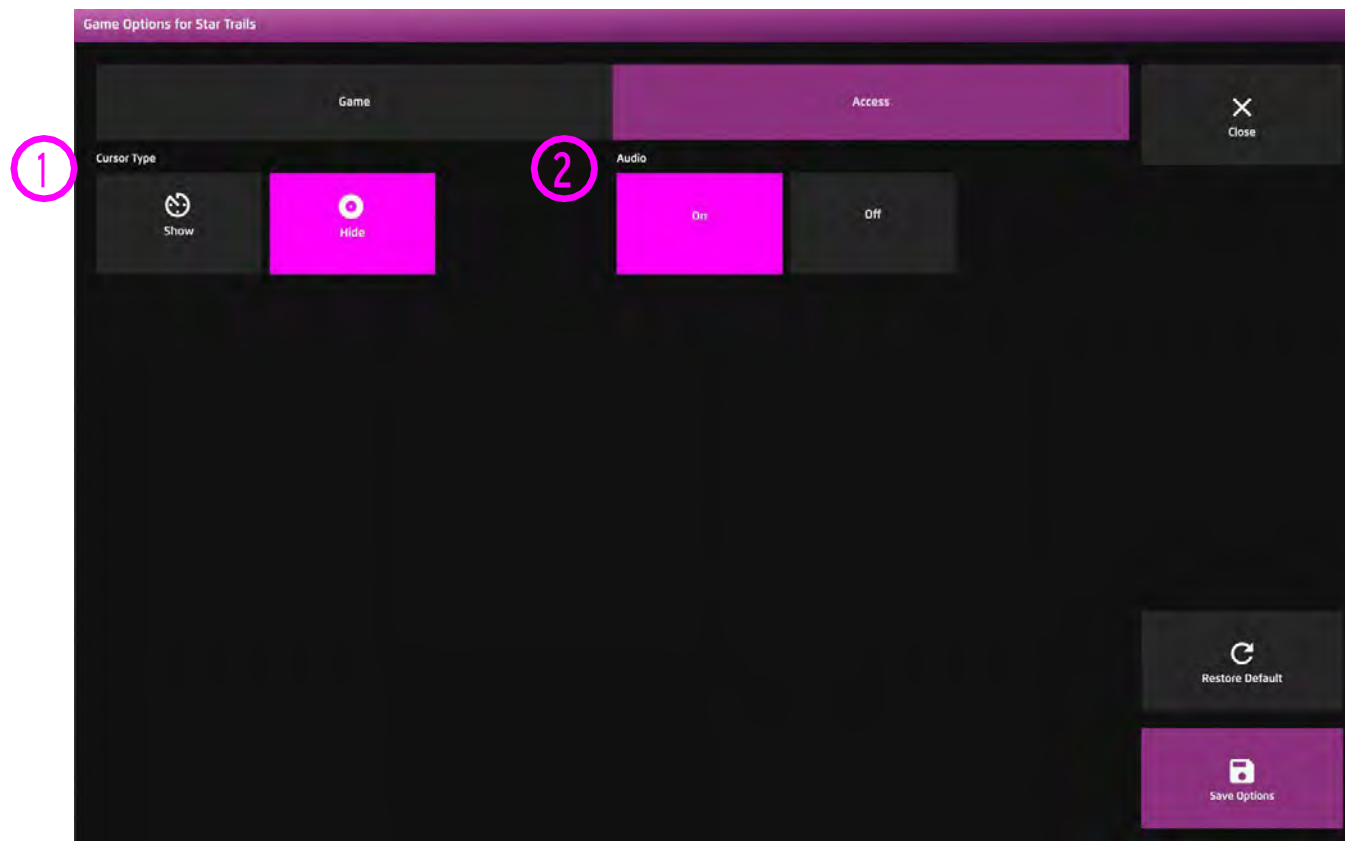
- ① 視覚効果サイズ - 視覚効果の大きさを調整します。1～9の刺激サイズを0.5刻みで選択可能です。デフォルトは 2 です。
- ② バックグラウンドモード - 背景を以下から選択し変更します。
 1. カラー - カラーピッカーウィンドウから背景色を設定します。(デフォルトは黒)
 2. イメージ - メディアライブラリから背景画像を追加するか、独自の画像をアップロードします。
.jpgと.png形式をサポートします。
 3. ビデオ - メディアライブラリからビデオを追加するか、独自のビデオをアップロードします。
.mp4ファイル形式をサポートしています。





スタートレイル - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルを表示するか隠すかを選択します。
デフォルト = 隠す。
- ② オーディオ - スタートレイルは、エフェクトがスクリーンを横切るときにきらめく音を出します。
オーディオのオン/オフを切り替えます。
デフォルト=オン

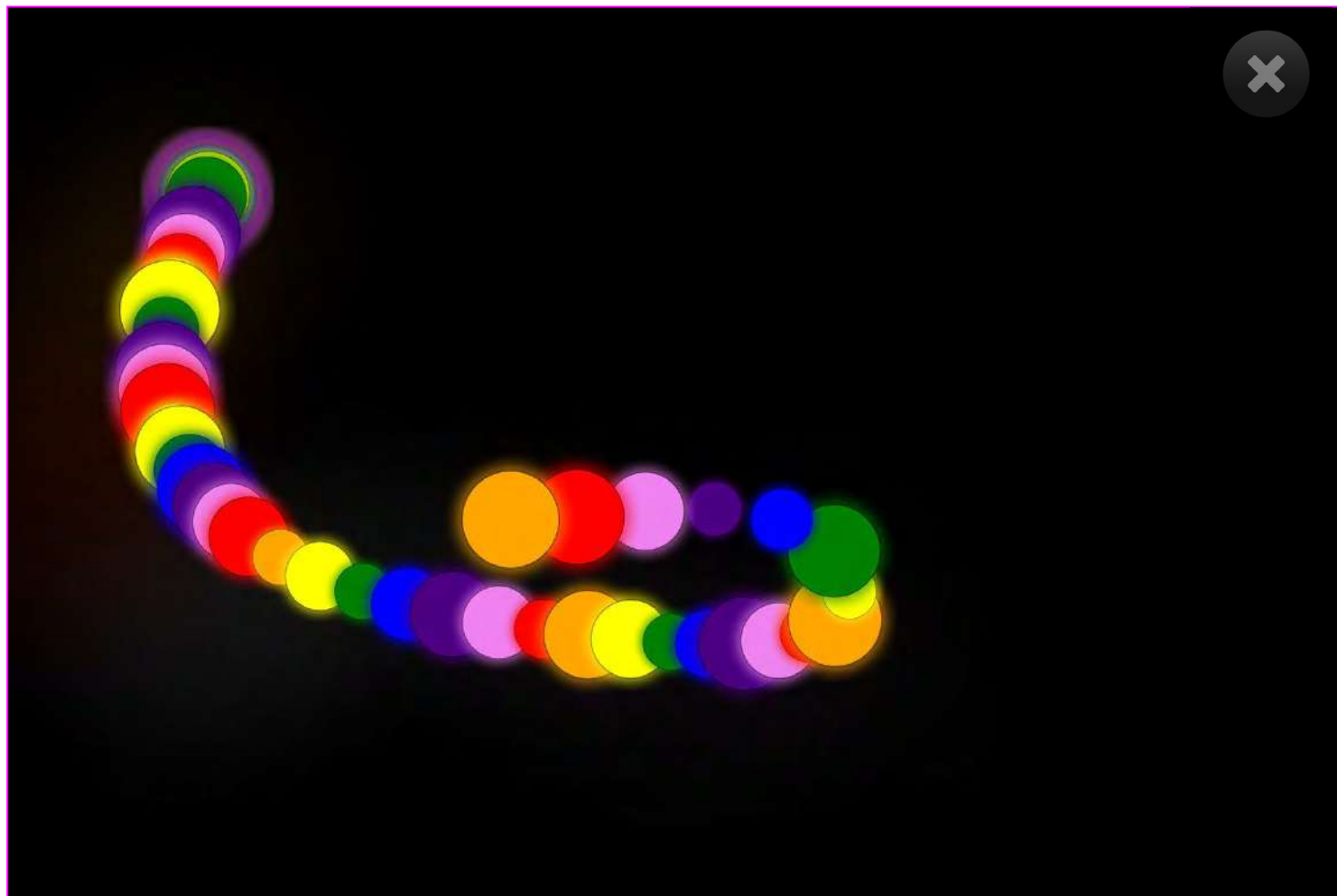




ムービングスネーク

ムービングスネークは、ユーザーの視線の先にカラフルな円の軌跡を描く、ハイコントラストなエフェクトです。視線が動いている間はサウンドトラックが流れ、軌跡がカーソルに追いついたところで停止します。

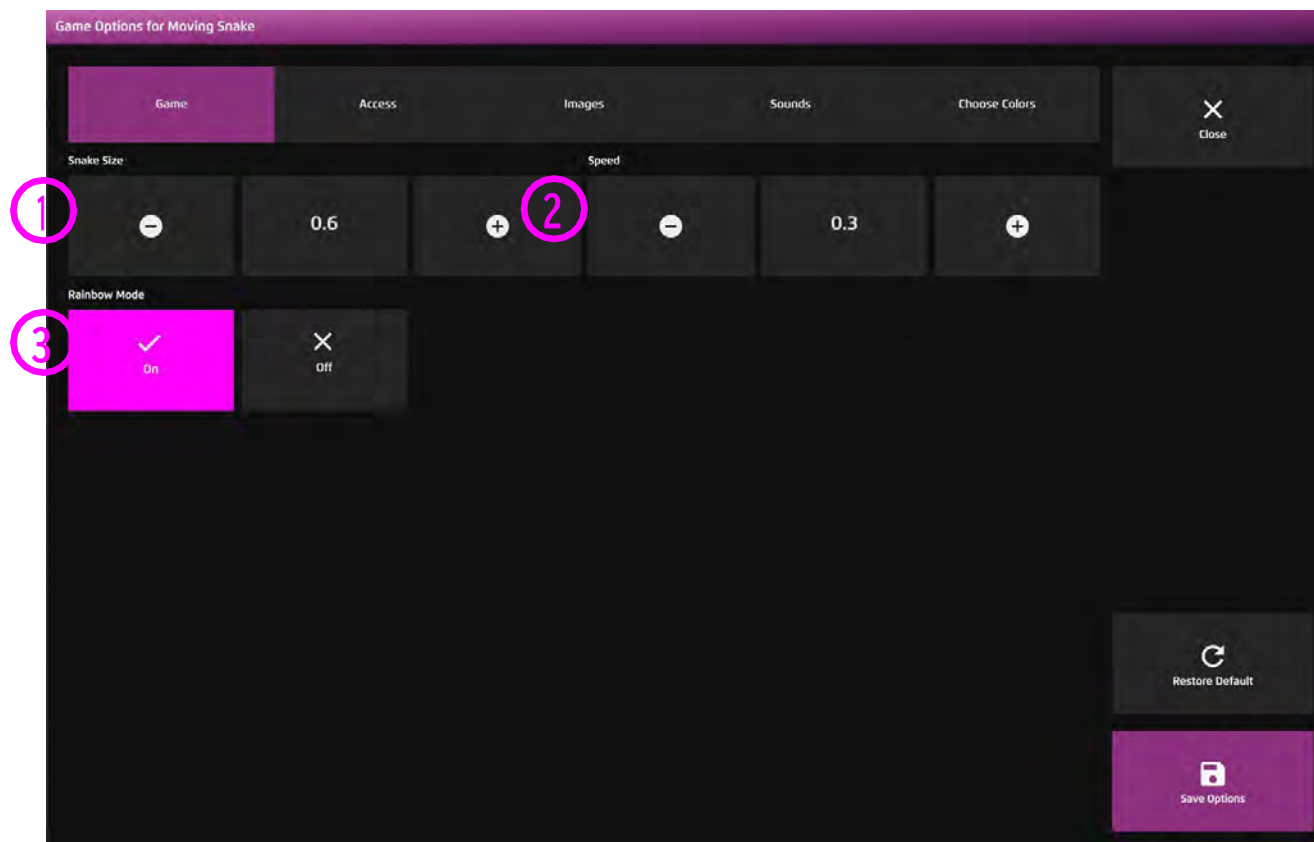
エフェクトのサイズ、速度、背景画像、サウンドトラックはオプションで編集可能です。速いサックードをすると、蛇が画面上を動き回ります。音を止めるまでカーソルを静止させることができるかな？





ムービングスネーク - ゲーム・オプション

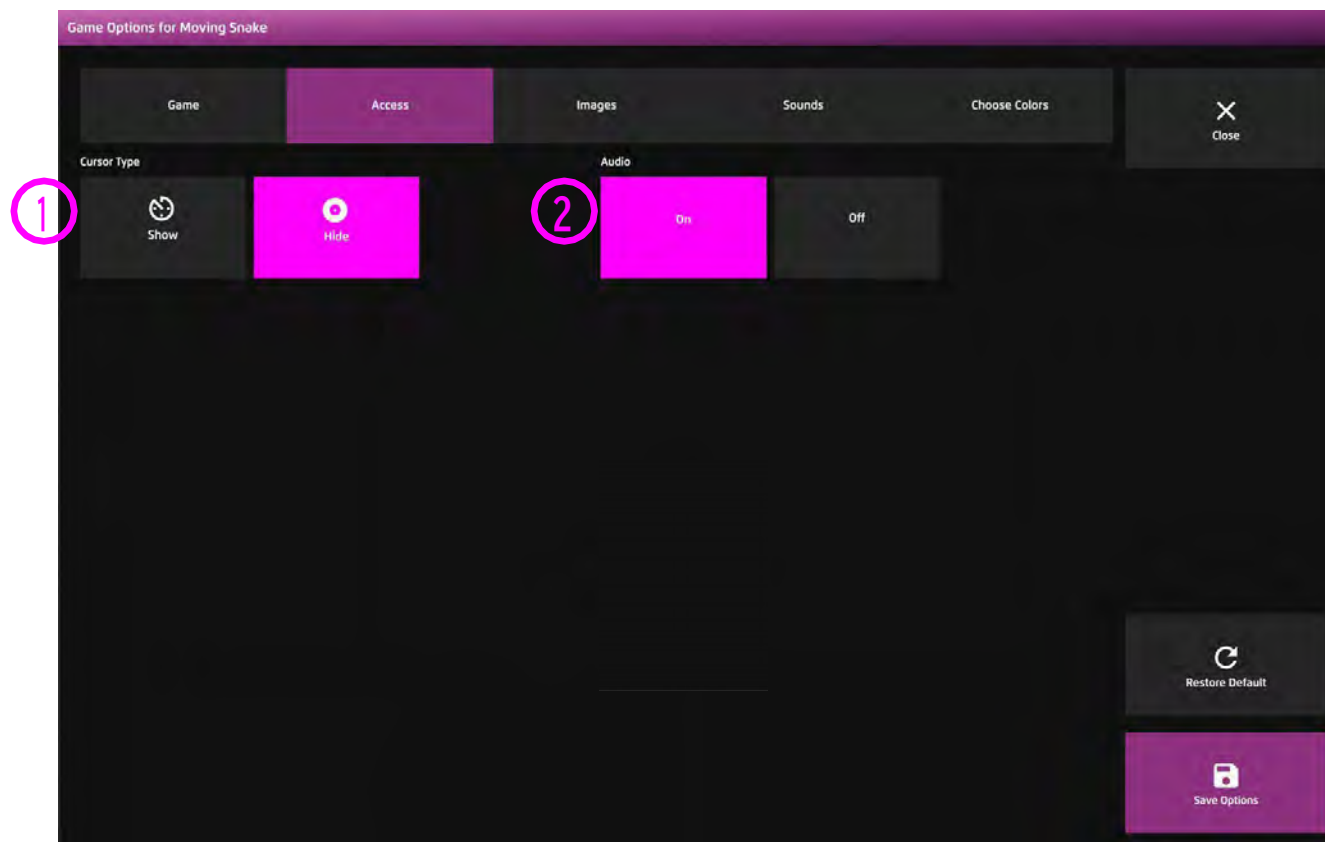
- ① スネークサイズ - スネークの大きさを調整します。0.1～1の間で0.1刻みで蛇の大きさを設定します。デフォルトは0.6です。
- ② スピード - ヘビの尾と頭が交わるスピードを調整します。0 - 1の範囲で選択し、1が最も速い速度です。デフォルトは0.3です。
- ③ レインボーモード - レインボーモードのオン/オフを切り替えます。オンにすると虹色の蛇になり、オフにするとより広い範囲の色を持つ蛇が作成されます。デフォルトはオンです。





ムービングスネーク - アクセス・オプション

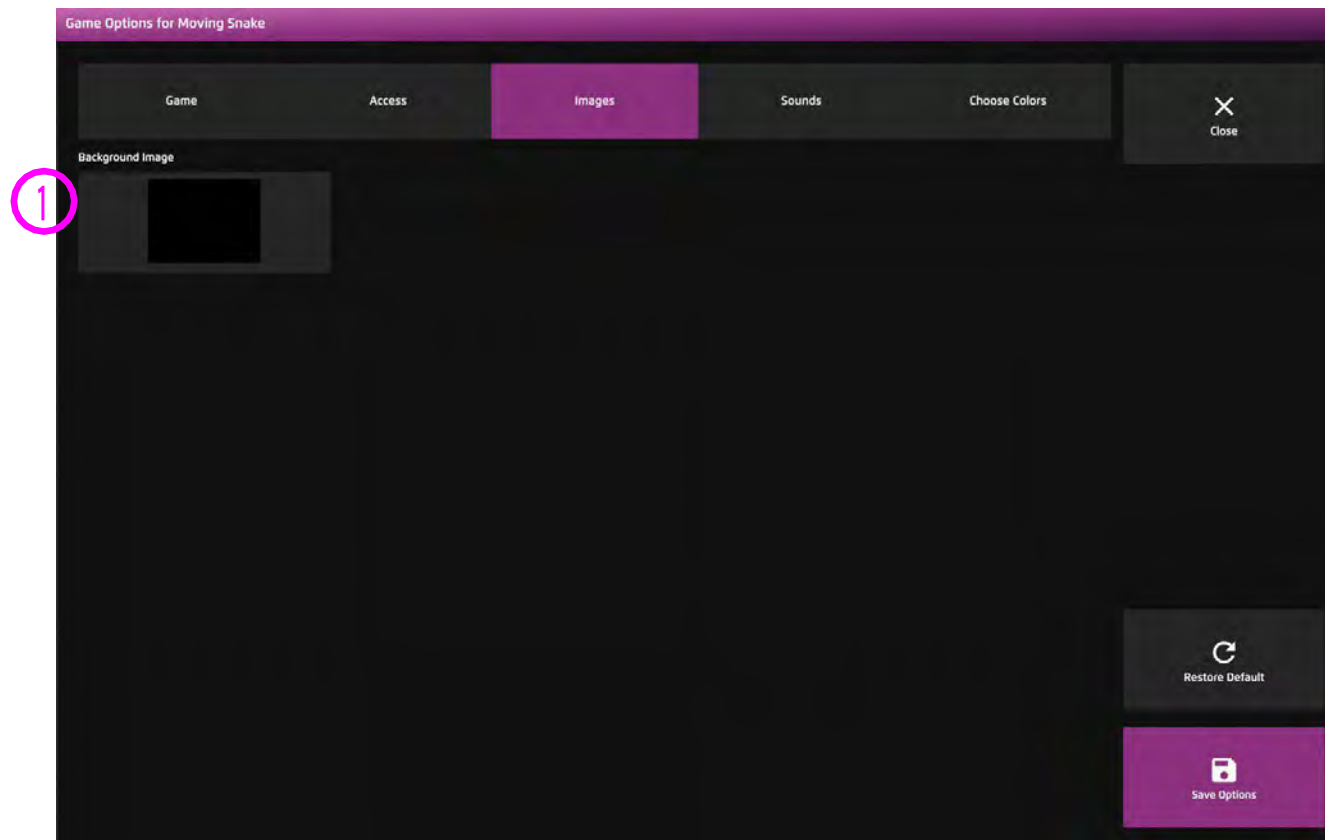
- ① カーソルタイプ - カーソルを表示するか隠すかを選択します。
デフォルトは非表示です。
- ② オーディオ - ムービングスネークは、蛇が画面上を移動するときにレトロなデジタルサウンドを鳴らします。視線がスクリーンから外れると停止します。
オーディオのオン/オフを切り替えます。デフォルト=オン





ムービングスネーク - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。

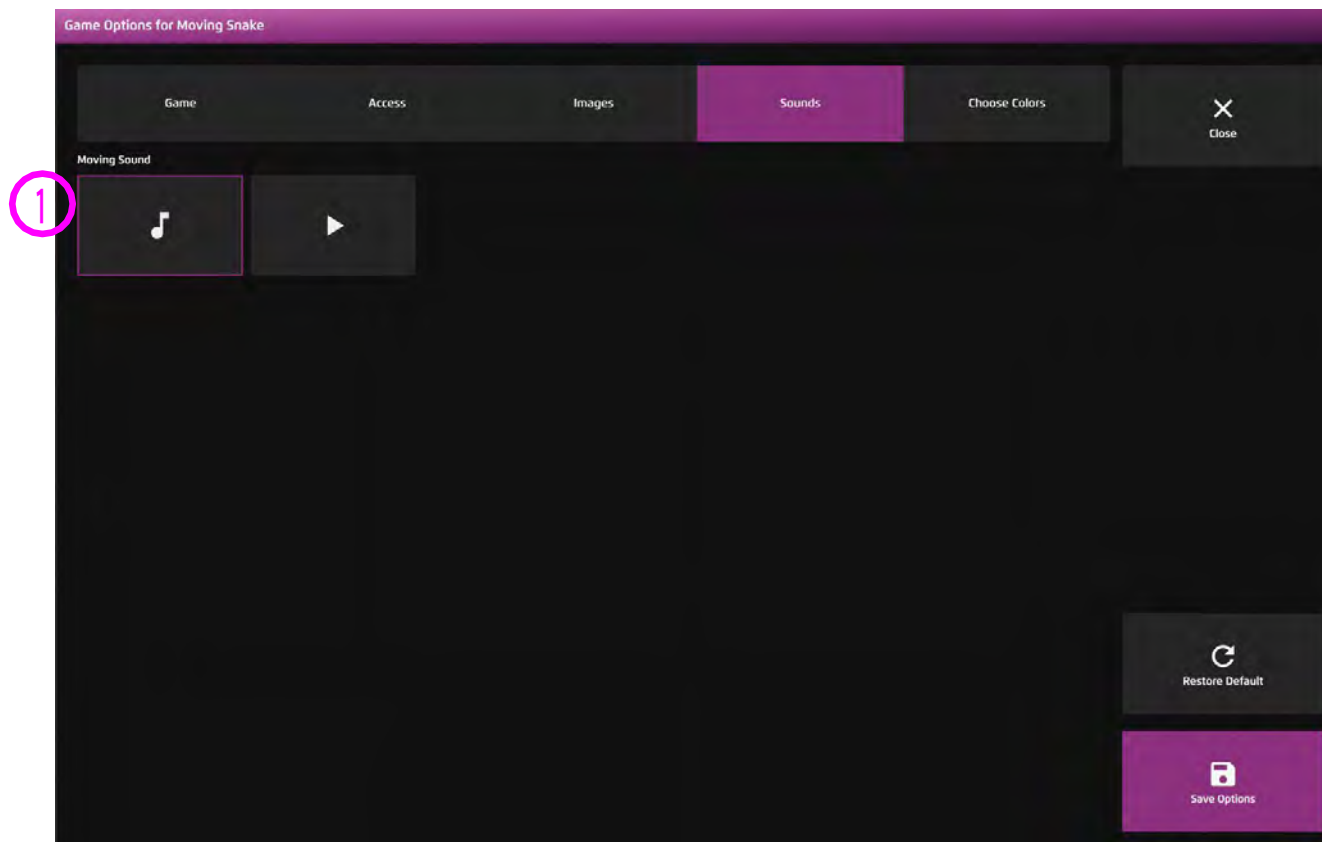




ムービングスネーク - サウンド・オプション

- 1 ムービングサウンド - ムービングスネークに独自のサウンドを追加します。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。

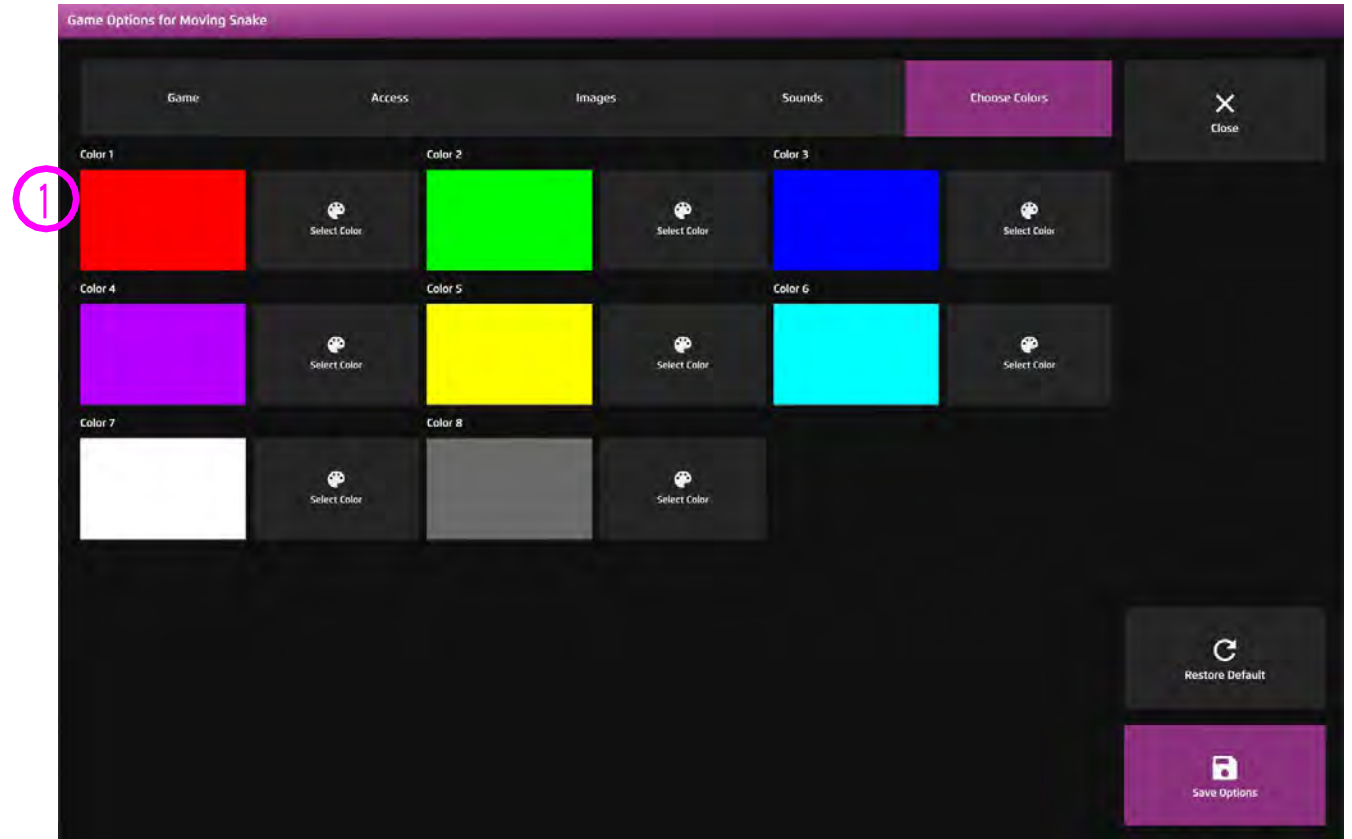
ループするサウンドクリップを選択することをお勧めします。





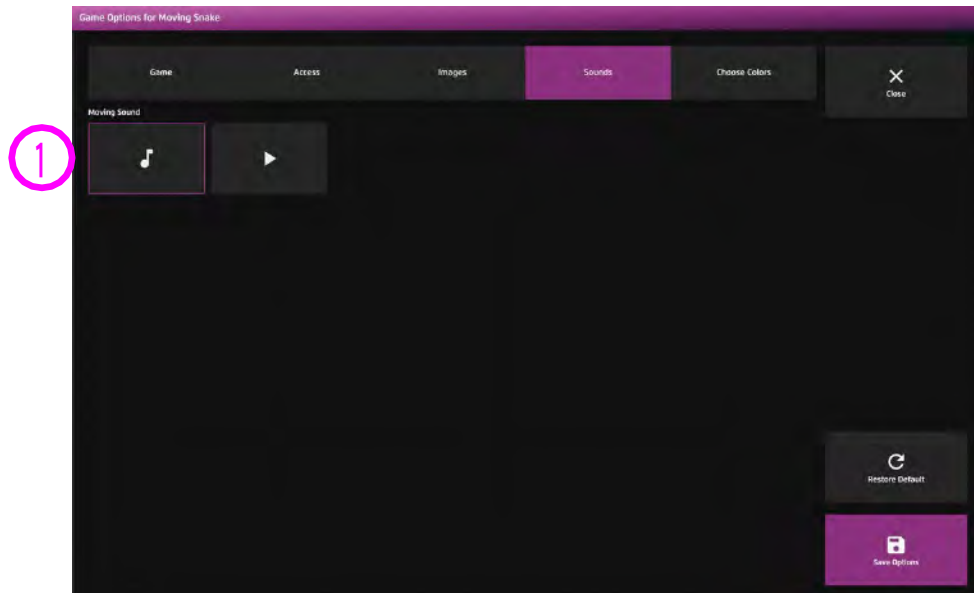
ムービングスネーク - カラー・オプション

- ① カラー 1 - 9- セレクトカラーオプションから色を選択することで、動くヘビの色をカスタマイズすることができます。

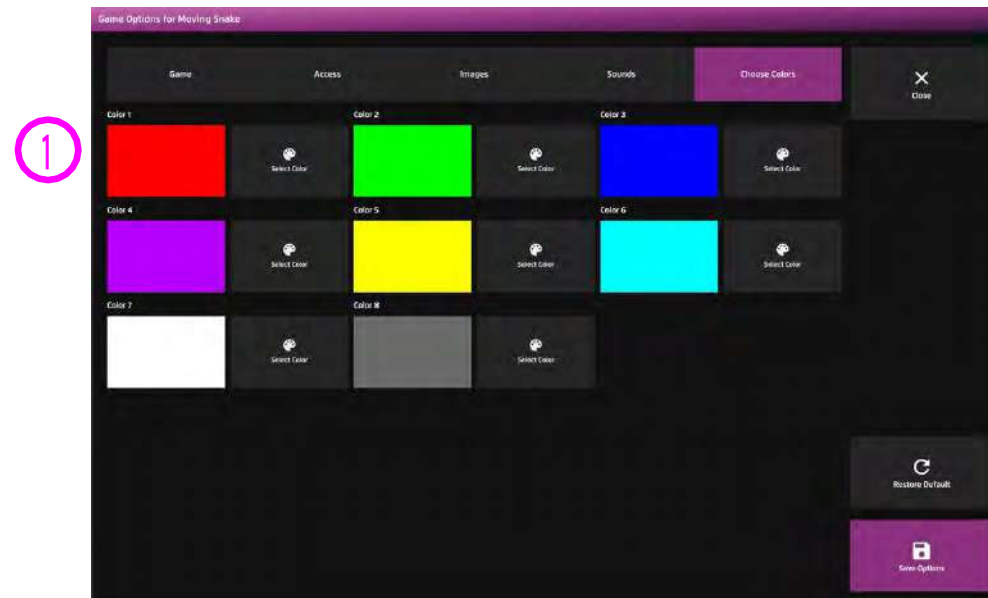




ムービングスネーク - サウンド + カラー・オプション



- ① ムービングサウンド - ムービングスネークに独自のサウンドを追加します。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。ループするサウンドクリップを選択することをお勧めします。



- ① カラー 1 - 9- セレクトカラーオプションから色を選択することで、動く蛇の色をカスタマイズすることができます。



レベル 2

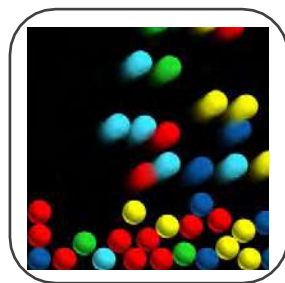
視線でインタラクション

視線インタラクションのアクティビティは、視線を使ったインタラクションのうち、視線の停留による実行やターゲティング（狙い定める）などの方法を紹介します。これらのアプリは、ユーザーが自分の視線が画面内のオブジェクトからどのように反応を引き起こすことができるかを探ることを可能にします。

レベル 2: アクティビティの概観



かくれんぼ



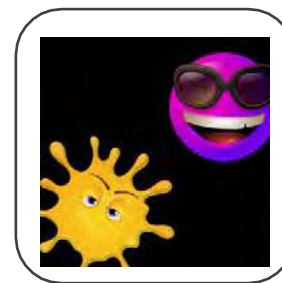
ばくだん



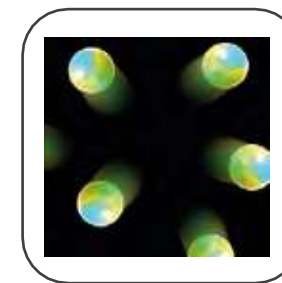
はねるまと



ポップ



スプラット



スカッター

ターゲットの画像

ターゲット画像は固定またはランダムに表示され、ユーザーが設定された停留時間以上画像を見ると、アニメーションイベントが発生します。

コントラスト

ターゲット画像は、コントラストを最大にするために黒い背景で表示されます - インタラクティブ領域は画像の境界線内にあります。視線が対象物の上にあるとき、停留による効果が生じます。

視線の停留

停留時間は、上下矢印キーで ± 0.1 秒単位で増減可能です。この機能は、画像を使用するすべてのアクティビティで使用できます。

インタラクション

画像は、ユーザーのインタラクティブな参加に反応します。画像が動いたり、消えたり、爆発したりと、作動したときにはっきりとした変化を起こします。

予想

このインタラクションや、アニメーション後の画像のリセットに対するユーザーの反応を観察するのは興味深いことです。ユーザーは、画像が再び表示される場所を予測しているのでしょうか？画面の特定の場所に視線を移すなどしていますか？



レベル 2: 目的

レベル2の目標としては、ユーザーが視線を刺激画像に向けるのを助けること、視覚刺激を注視することによる視線の停留によるインタラクションを起動すること、結果として表示されるアニメーションを観察すること、異なる場所で視覚刺激を見つけること、じっと注視する事（固視）、ユーザーが視覚刺激を処理するために必要な異なる停留時間を探索すること、などが挙げられます。

ターゲットを見つける

ターゲットには静止しているものと動いているものがありますが、ユーザーがどちらのタイプを見やすいと感じるかに注目してください。ユーザーがターゲットを見つけやすくするためにあなたがアシストできることをいくつか紹介します。

1. 注視点のカーソル

カーソルモードでは、スクリーン上にユーザーの注視点を示すカーソルが表示されます。これは、ユーザーがどこを見ているかを確認するのに役立ち、また、ユーザーがターゲットを見ているにもかかわらず、カーソルがターゲットから少し離れている場合、キャリブレーションのオフセット（ずれ）を修正する場合に役立ちます。

2. 刺激のサイズを大きくする

刺激の大きさを大きくして、画面上で目立つようにします。

注記：カーソルが刺激となり、ユーザーの注意をそらす可能性があります。このような場合は、停留ロックモードやカーソルを隠すなどして、オブジェクトのインタラクションに注意を集中させるようにしてください。

3. 刺激を変える

ユーザーの好みを把握した上で、ユーザーのモチベーションを上げるような画像を使用します。

4. 注視のモード

停留時間の変更、カーソル停留、停留ロック、注視とスイッチの各モードの変更により、アクセスのし方の好みを探ることができます。

注視、停留、処理時間を固定する

刺激に対して視線を固定するように促し、ユーザーが可能な視覚処理速度について考えます。停留時間設定が1秒でも、見ているものを処理するのに3～4秒かかる場合、この処理のしきい値以下の選択は意図されたものではありません。意図的かどうかを評価するためには、異なる停留時間を調査し、ユーザーの反応を観察することが重要です。ユーザーが視野内に現れた刺激に反応するまでの時間を観察することで、処理速度がわかります。



かくれんぼ

かくれんぼは、黒い背景に黄色い星の画像が表示され、ユーザーがその星を見ると音がして消え、また別の場所に現れるという、シンプルなターゲティングのアクティビティです。この目的は、ユーザーが自分の視線が効果を生んでいることを意識できるようにするためのものです。

さあ、今こそ肯定的な言葉の励ましが必要です。

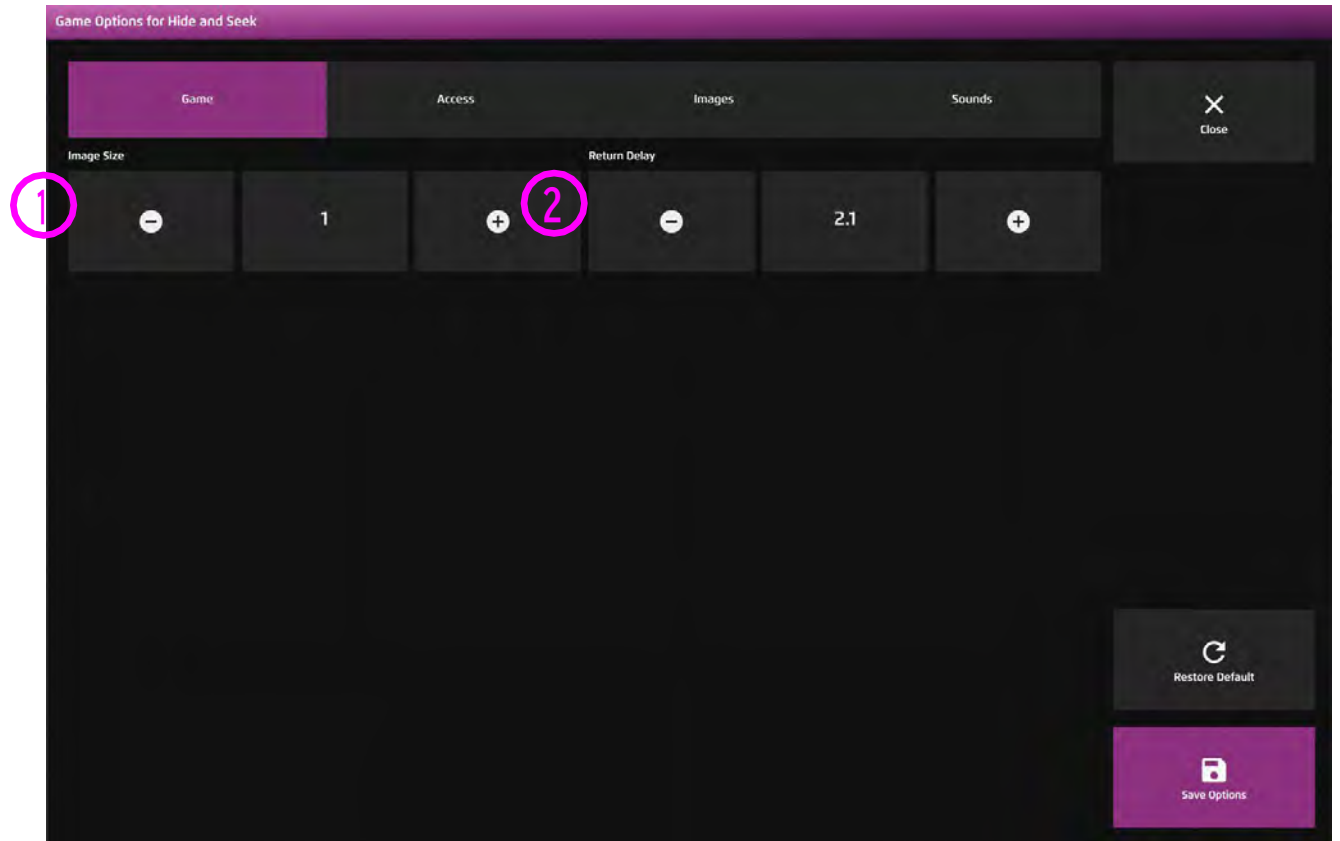
「お星さまはどこかな？ 見つけられる？」等です。マウスカーソルは、ユーザーが刺激に対してどこを見ているかという視覚的な確認ができるように表示されます - これは、キャリブレーションのオフセット（ずれ）があるかどうかを判断するのに役立ちます。上/下キーで視線の停留時間（見続けると反応が起こる時間）を ± 0.1 秒単位で増減できます。刺激画像、背景などは設定で変更できます。





かくれんぼ - ゲームオプション

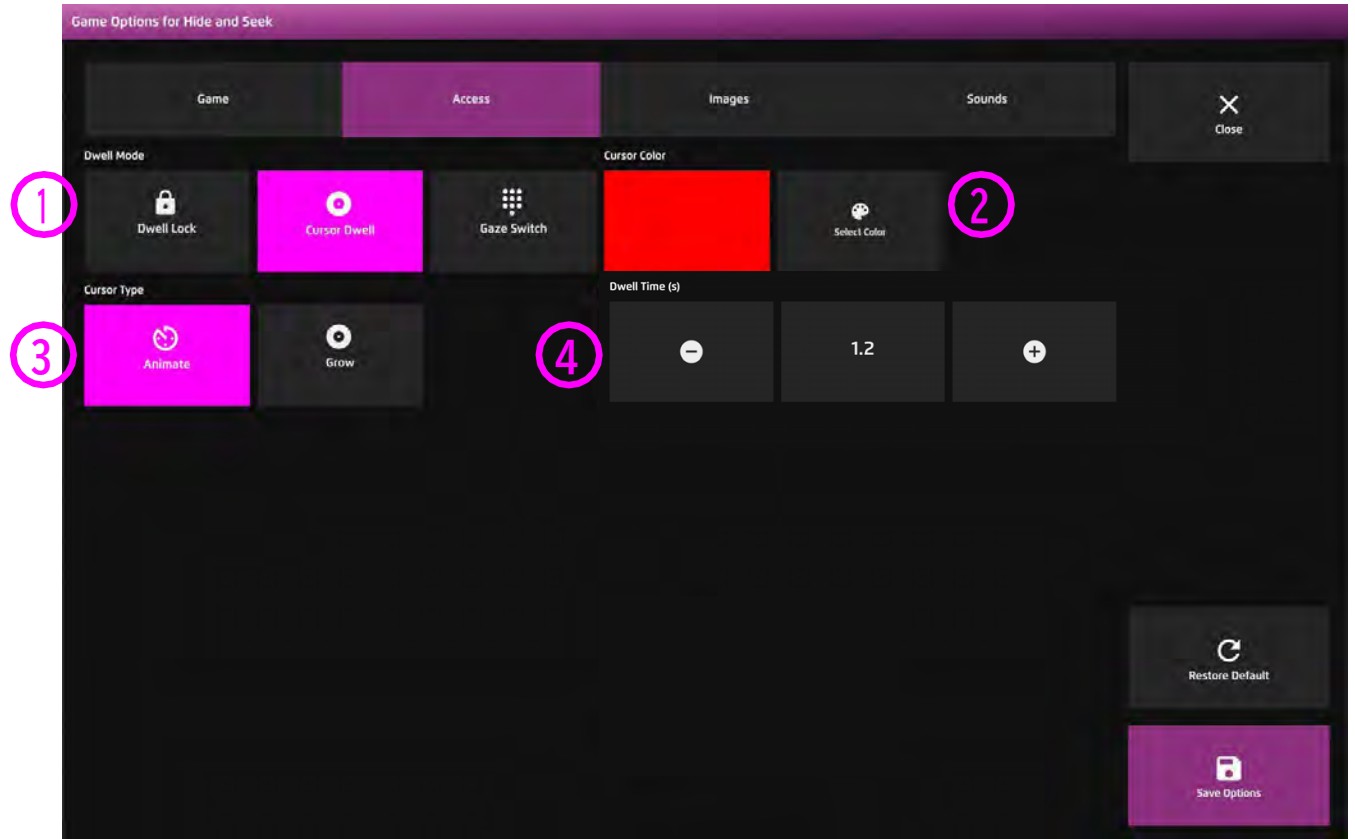
- ① 画像のサイズ - 刺激画像の大きさを0.1~1の間で0.1刻みで選択します。1が最大のサイズです。デフォルトは1です。
- ② 復帰遅延 - オブジェクトがインタラクションされた後、再び現れるまでの時間を調整します。0.2秒から5秒の範囲で選択できます。デフォルトは2.1秒です。





かくれんぼ- アクセス・オプション

- ① 停留モード - 下記から選択:
 1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
 2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
 3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。
- ② カーソルカラー - カーソルカラーをカスタマイズするには、カラーを選択してください。デフォルトは赤です。
- ③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ④ 停留時間 - 停留時間を -0 - 5秒の間で0.1秒単位で選択します。デフォルト=1.2



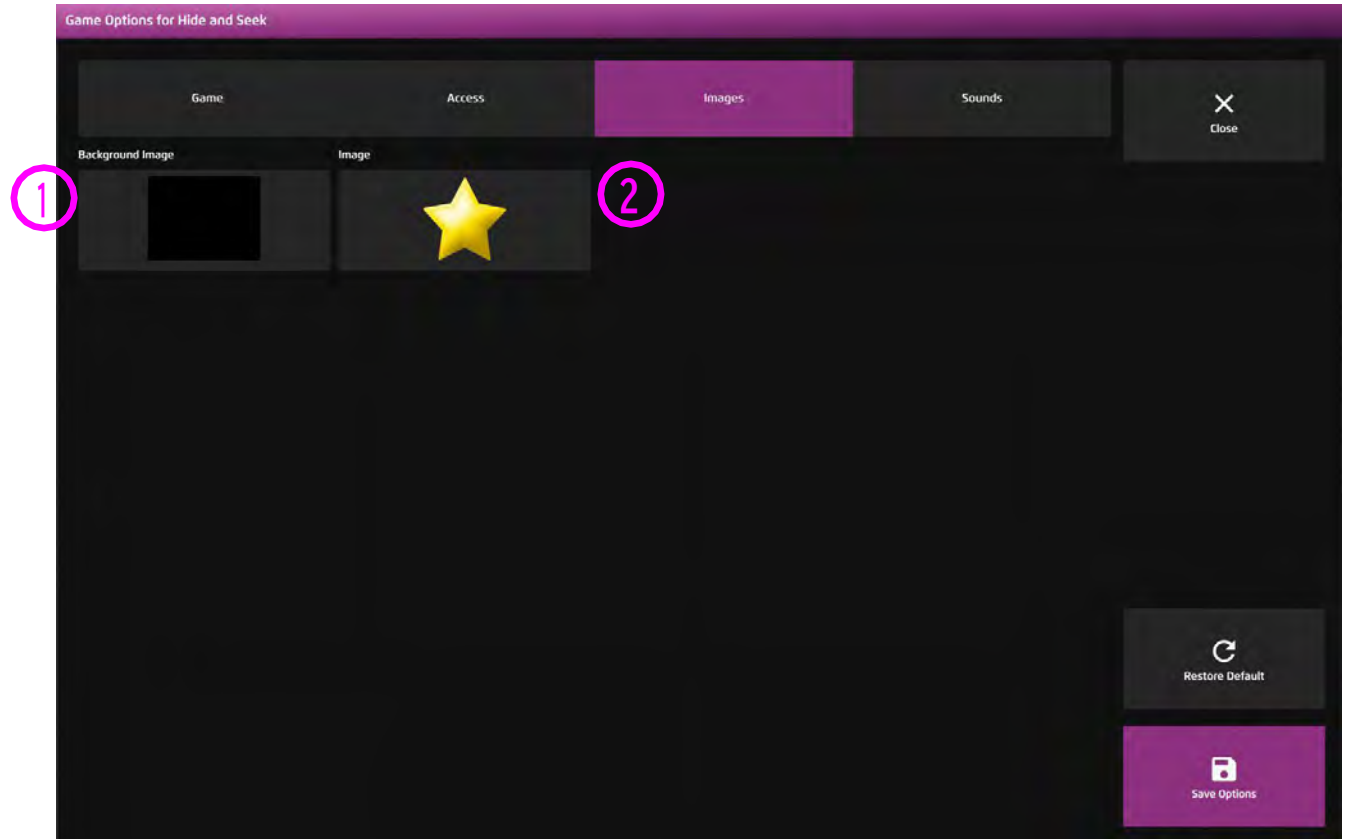


かくれんぼ - 画像オプション

① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイ FX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。

② 画像 - 刺激オブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイ FX 2メディアライブラリから選択するか、自分で作成したものをアップロードします。

画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512ピクセルの間のサイズでなければなりません。

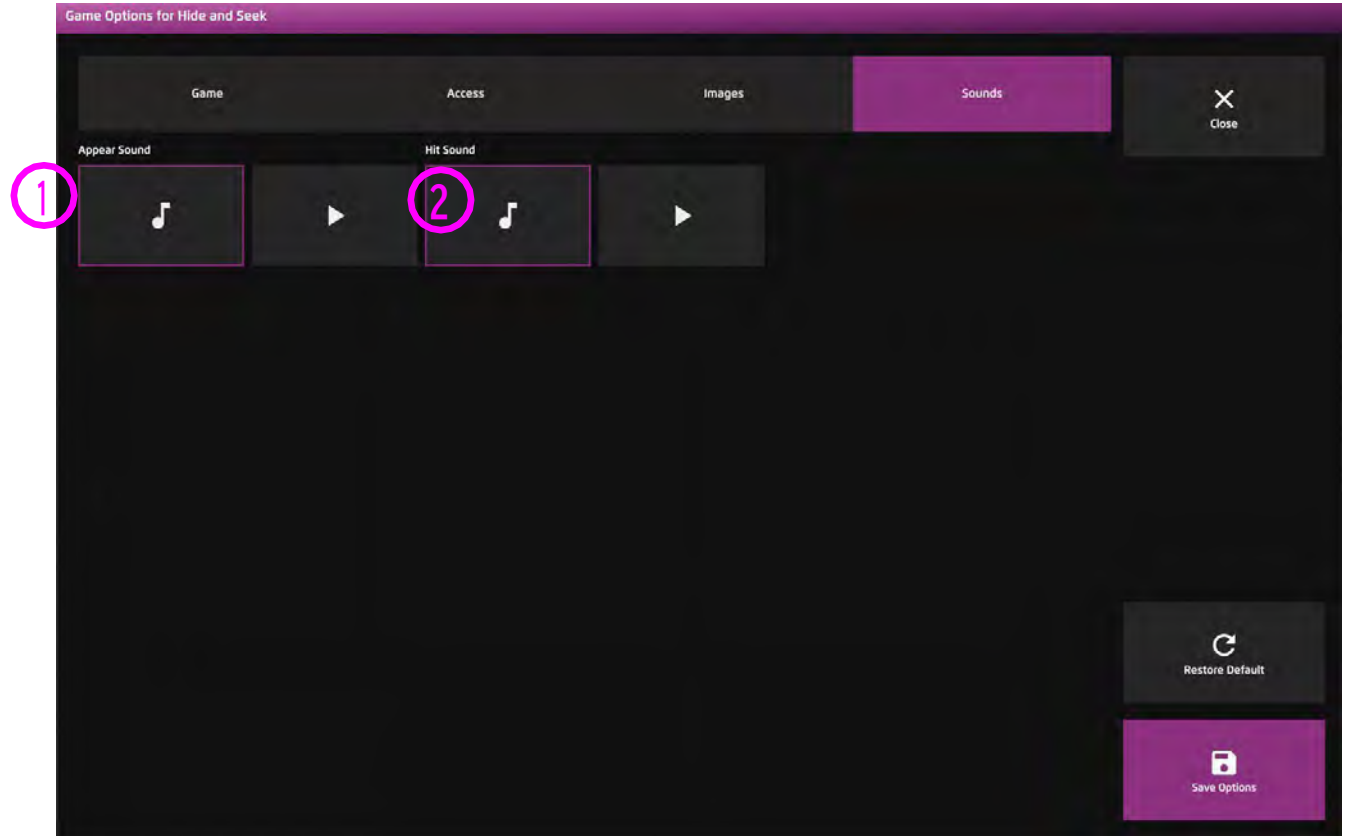




かくれんぼ - サウンド・オプション

- ① 表示サウンド - オブジェクトが画面に表示されたときに、独自のサウンドを追加します。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。
- ② 命中音 - オブジェクトに命中した時の音を追加します。メディア・ライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオ・ファイルをアップロードしてください。

ヒント！ 1秒以下の短いサウンドクリップを選ぶことをお勧めします。



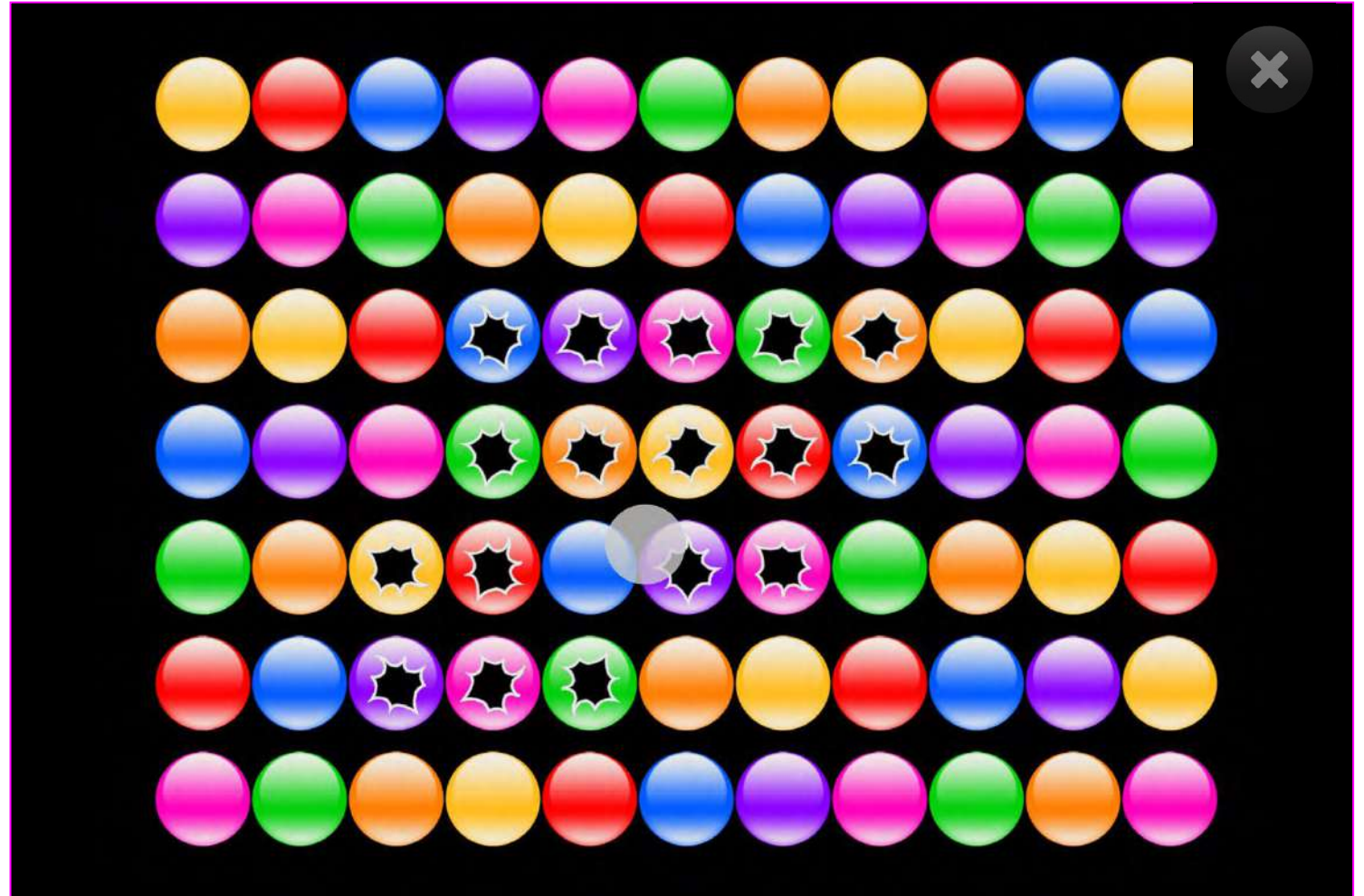


ポップ

ポップは、ユーザーが画面を見渡すと、色とりどりの円が破裂していく様子を表現しています。時間の制限はなく、すべてのボールを破裂させて戻ってくるのが目的ではありません。スクリーンを探索することが主な目的であるべきです。

ユーザーはゆっくりと動き、画面の特定の場所に視線を集中させているのか、それとも画面の外側まで動いているように見えるのか、などの目の動きに注目する必要があります。

このアプリで見たいのは、ユーザーが全画面を使えるかどうかです。滞留時間を調整したり、0に設定すると素早くポップするようになります。

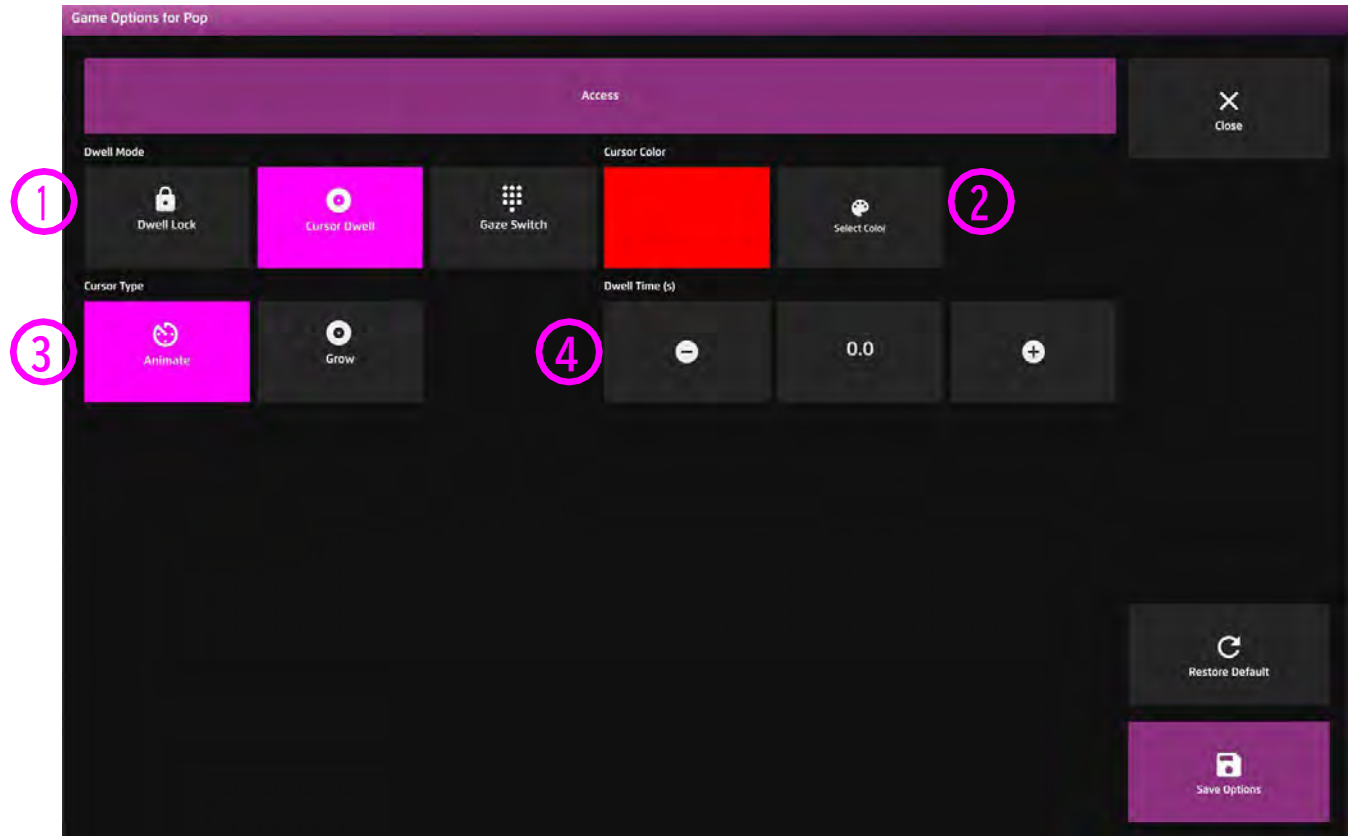




ポップ - アクセス・オプション

- ① 停留モード - 下記から選択:
 1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
 2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
 3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。
- ② カーソルカラー - カーソルカラーをカスタマイズするには、カラーを選択してください。デフォルトは赤です。
- ③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるかを選択します。

デフォルトはアニメーションです。
- ④ 停留時間 - 停留時間を-0 - 5秒の間で0.1秒単位で選択します。デフォルト = 0

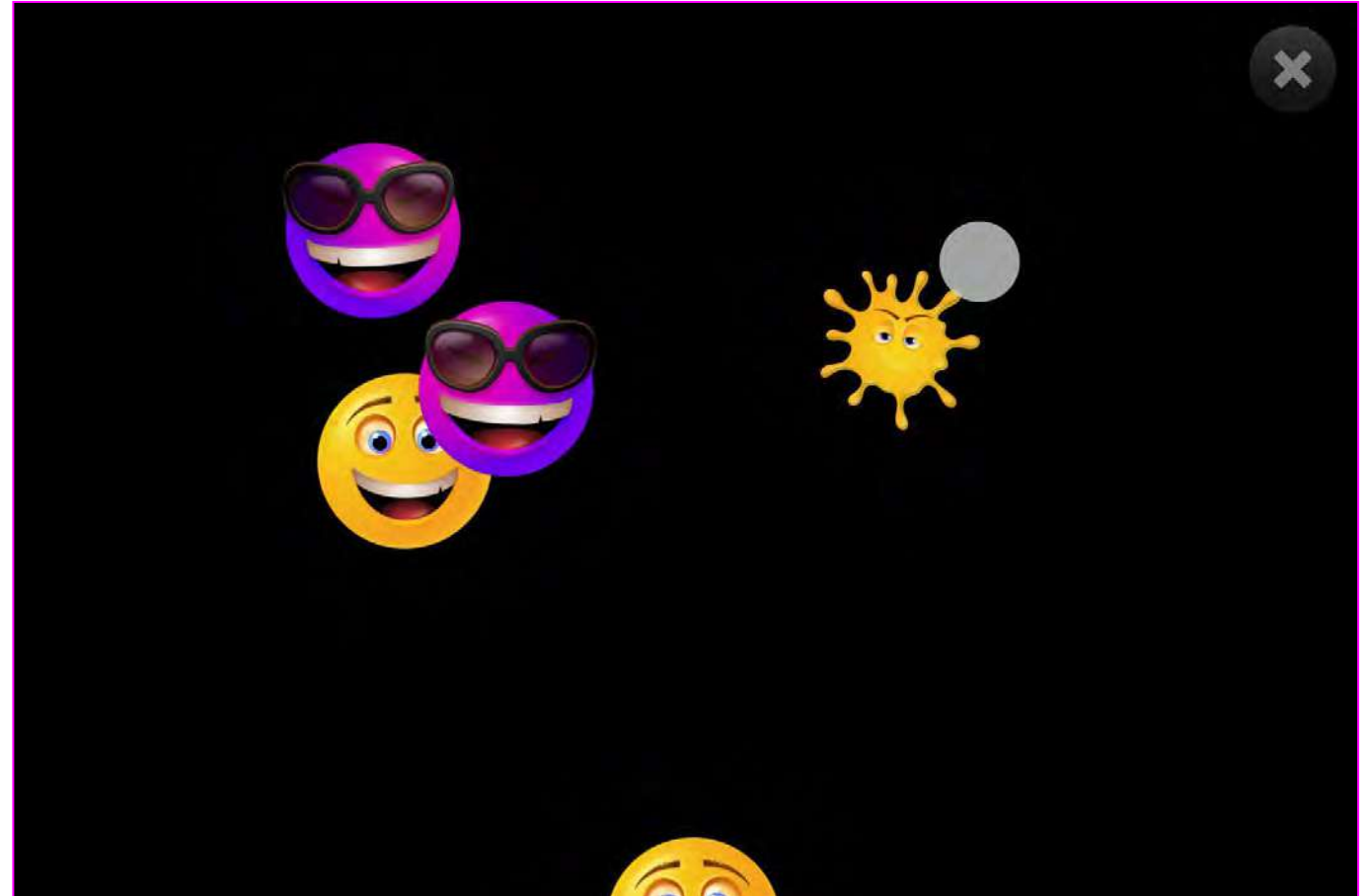




スプラット

スマイリーフェイスが画面上を浮遊し、ユーザーが顔の一つをターゲットにすると、その顔がペチャっとなって画面を滑り落ちていきます。このアニメーションには、「グシャッ」という音がついています。このアプリはとても楽しいものですが、同時に有益な情報でもあります。もしユーザーが画面中の頭をつぶすなら、動いている刺激を見て、追跡し、集中する能力があることを証明していることになります - スプラットで画面全体をうまく狙うことは、ユーザーがキャリブレーションできる（難しいかもしれませんが、可能です）ことを意味します。

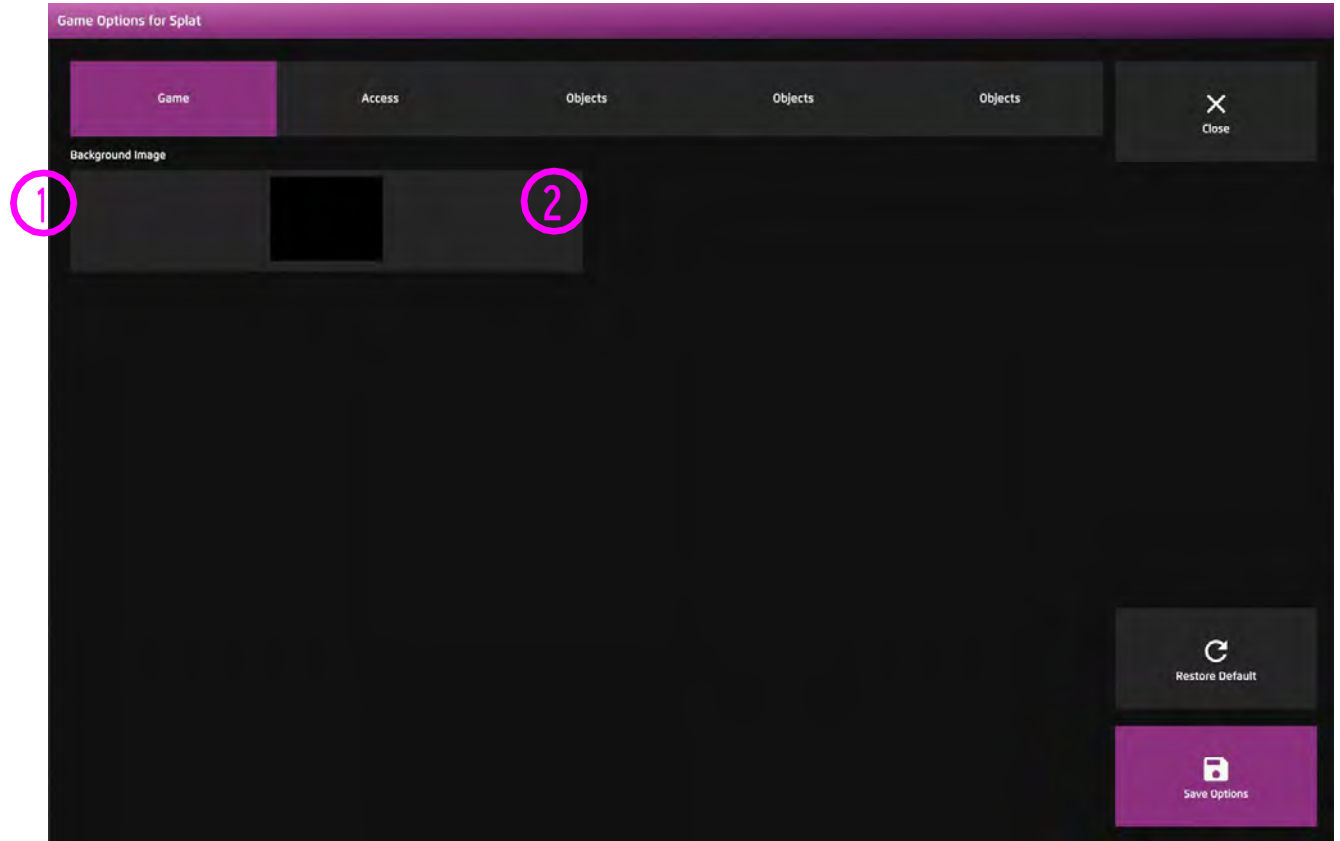
ユーザーがこのアプリケーションに取り組む方法は、予測、短期記憶の使用、および戦略を立てる能力について何かを教えてくれるでしょう。最小の労力で最大の効果を得るには、画面の中央で待機し、下から現れる顔をターゲットにするのがよいでしょう。デフォルトの停留時間は0.5秒です。上/下キーで停留時間を±0.1秒単位で増減できます。画面上のオブジェクトの増減、背景色の変更、スピード、サイズ変更などが設定できます。





スプラット - ゲームオプション

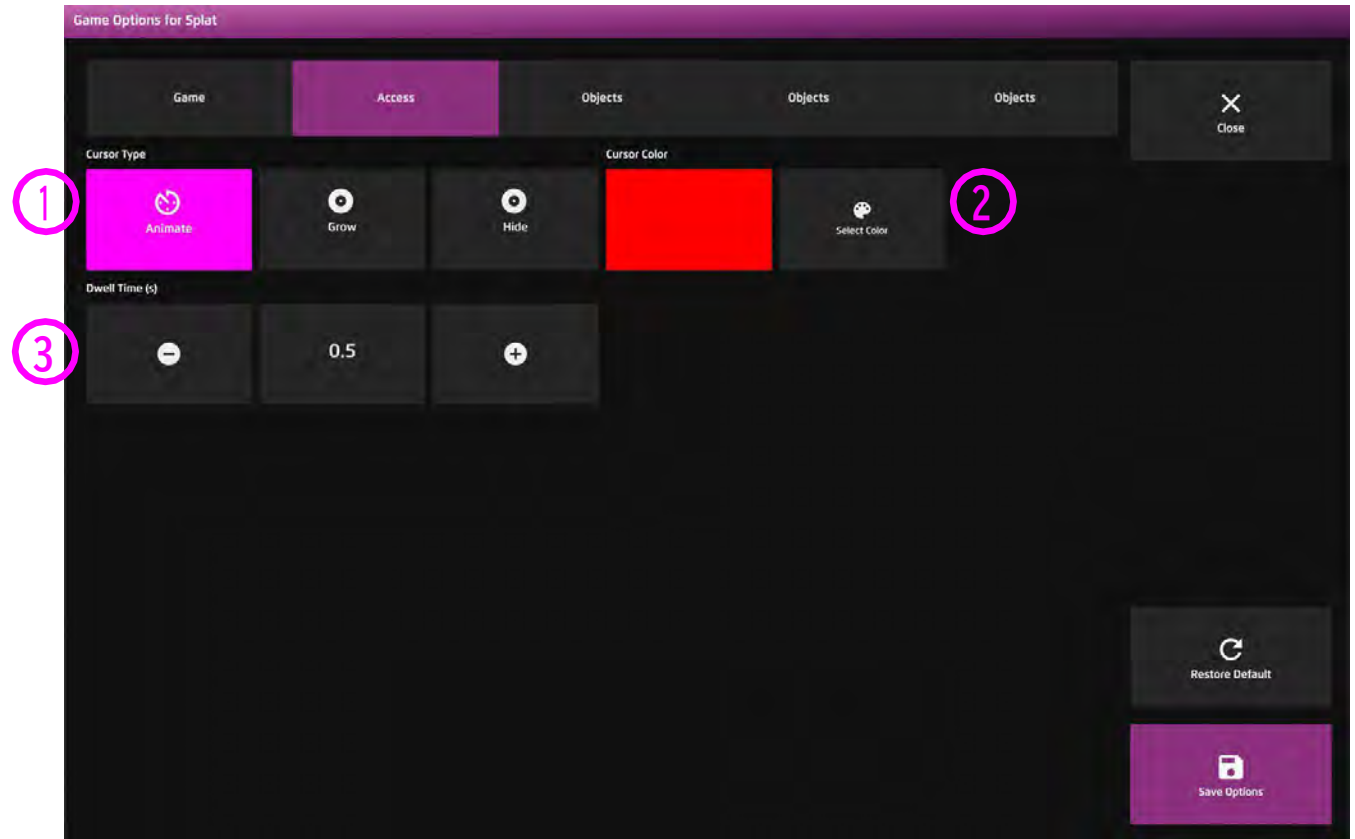
- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。





スプラット - アクセス・オプション

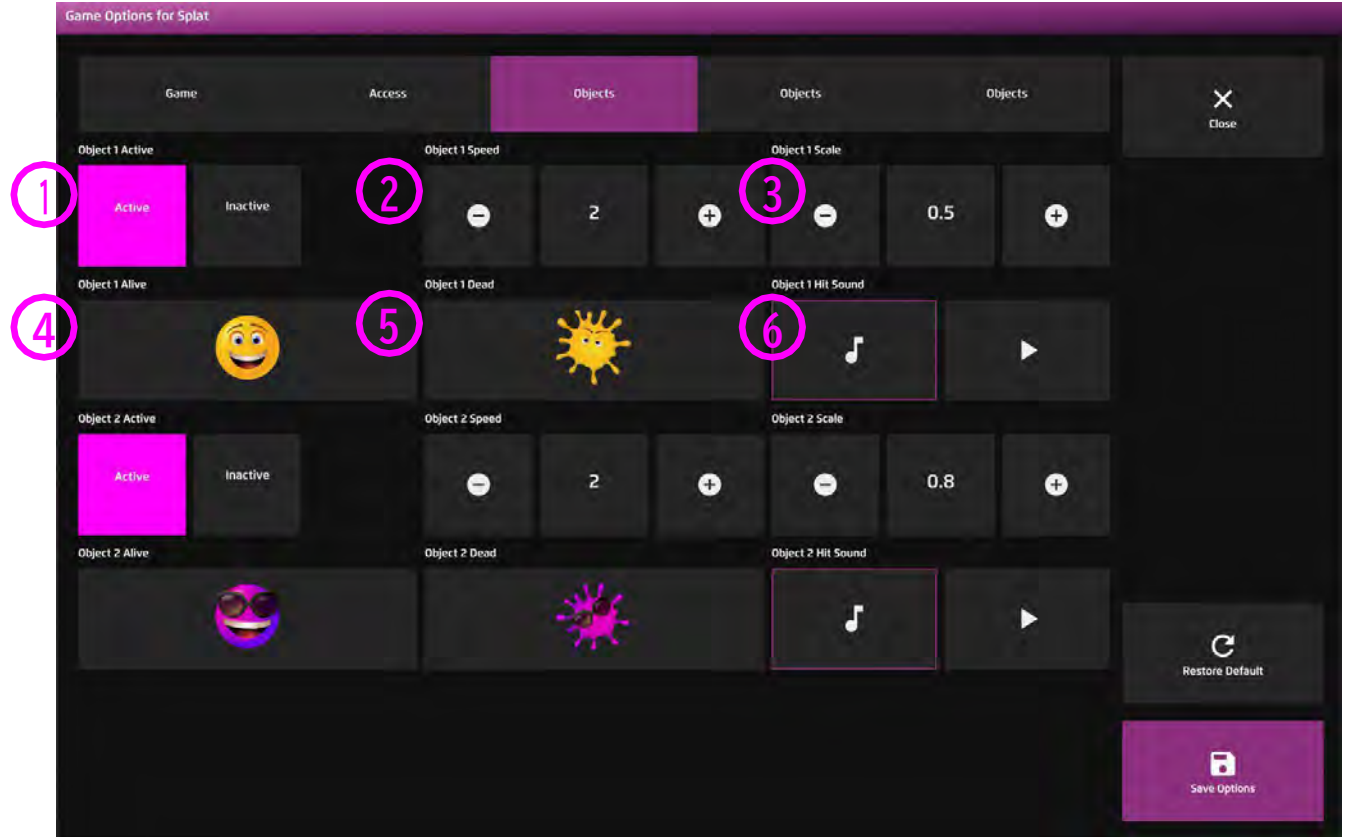
- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、非表示にするかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=0.5





スプラット - オブジェクト・オプション

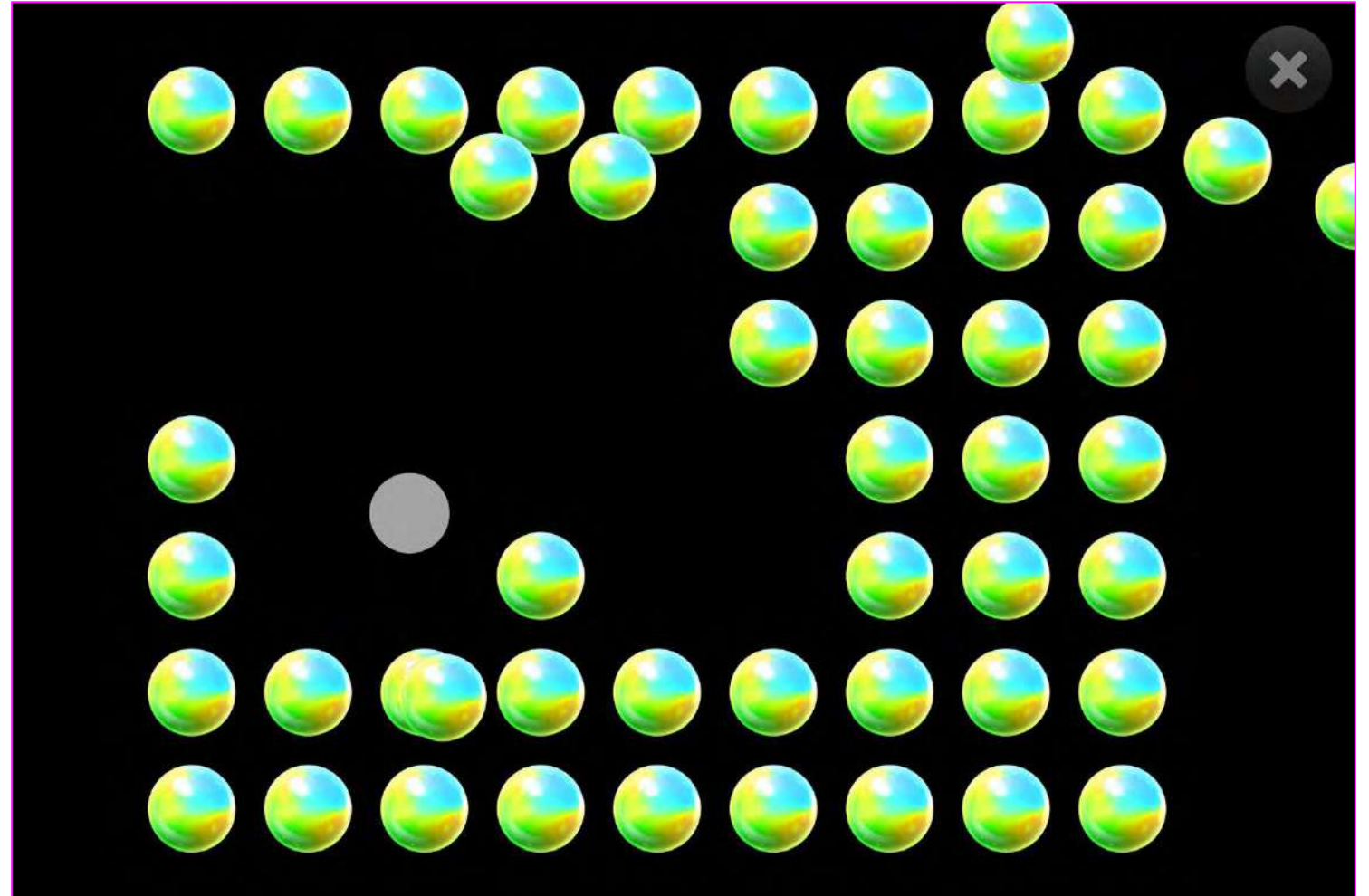
- ① アクティブ/非アクティブ - オブジェクトのオン/オフを切り替えます。これにより、スプラットオブジェクトの表示数を調整することができます。デフォルトはアクティブです。
- ② オブジェクト速度 - オブジェクトの移動速度を0 - 5の間で調整します。0はオブジェクトが動かず、静止していることを意味します。デフォルトは2です。
- ③ オブジェクトサイズ - オブジェクトの大きさを0.1で最小、1で最大になります。デフォルトは0.5です。
- ④ オブジェクト(生き) - スマイリーに代わるイメージをアップロードするか、メディアライブラリから選択します。
- ⑤ オブジェクト(死に) - ペチャに代わるイメージをアップロードするか、メディアライブラリから選択します。
- ⑥ オブジェクトヒットサウンド - MP3スプラットサウンドをアップロードするか、メディアライブラリから選択します。





スカッター

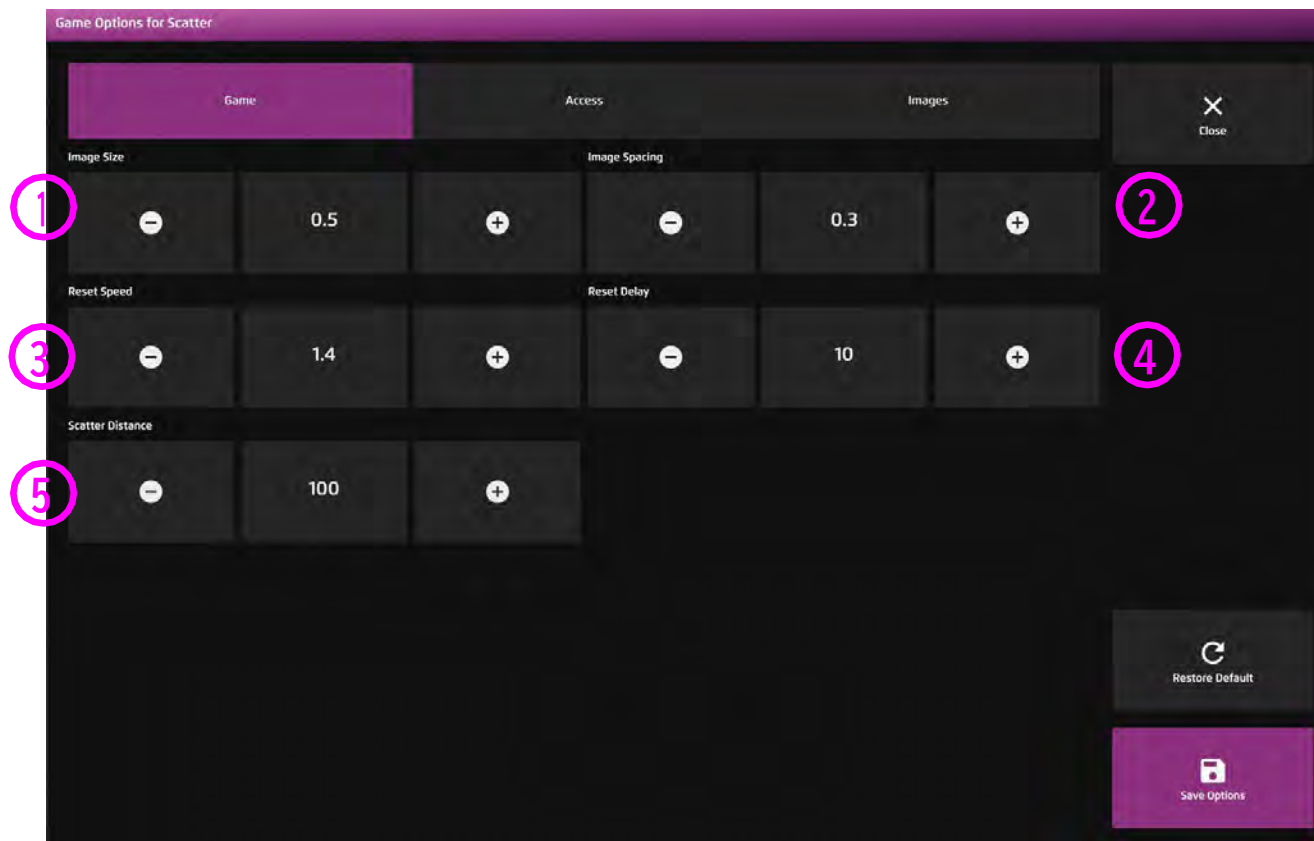
ボールが画面一杯に並んでいます。ユーザーが画面内を見回すと、重力によってボールが固定されたエリアから離れ、移動します。ボールが局所的に動くことで、ユーザーが原因と結果を理解し、より広い画面を探索することを促すことができます。ボールの動きには、小さな衝突音が伴います。設定により、刺激や背景などを変更することができます。





スカッター - ゲームオプション

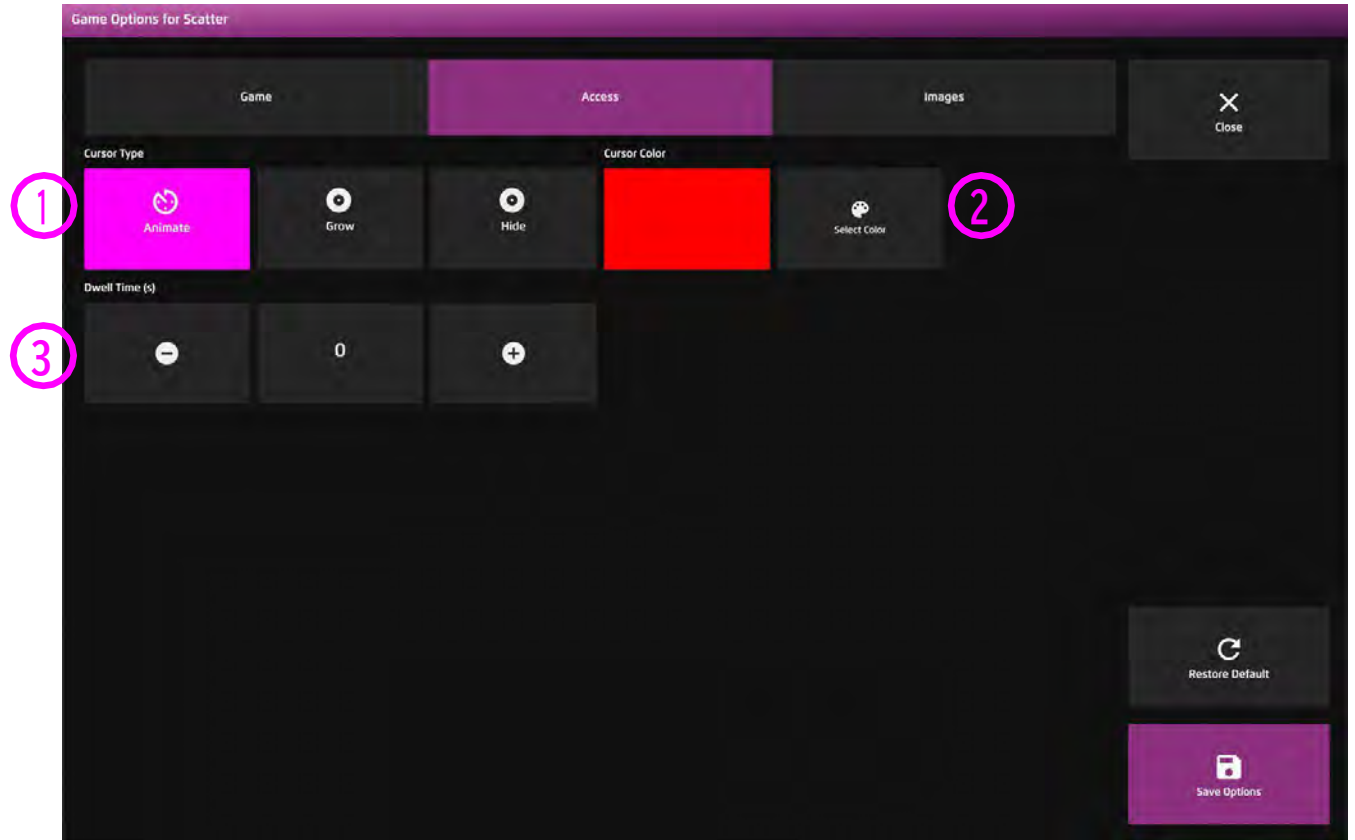
- ① 画像サイズ - 刺激画像のサイズを 0.1 - 1 の間で 0.1 刻みで選択します。1が最大のサイズです。デフォルトは1です。
- ② 画像の間隔 - 散乱するオブジェクト間の隙間サイズを定義します。0.1 - 1の範囲から選択します。デフォルト=0.3
- ③ スピードのリセット - オブジェクトの動作速度です。0.2~10秒の間でオブジェクトの移動速度を調整します。デフォルトは1.4秒です。
- ④ リセット遅延 - オブジェクトが元の位置に戻るまでの時間です。0.2秒から10秒の間で調整します。デフォルトは10秒です。
- ⑤ 散乱距離 - 見つめた時にオブジェクトが移動する距離です。散布距離を10 - 100（最も遠い距離）の間で調整します。





スカッター - アクセス・オプション

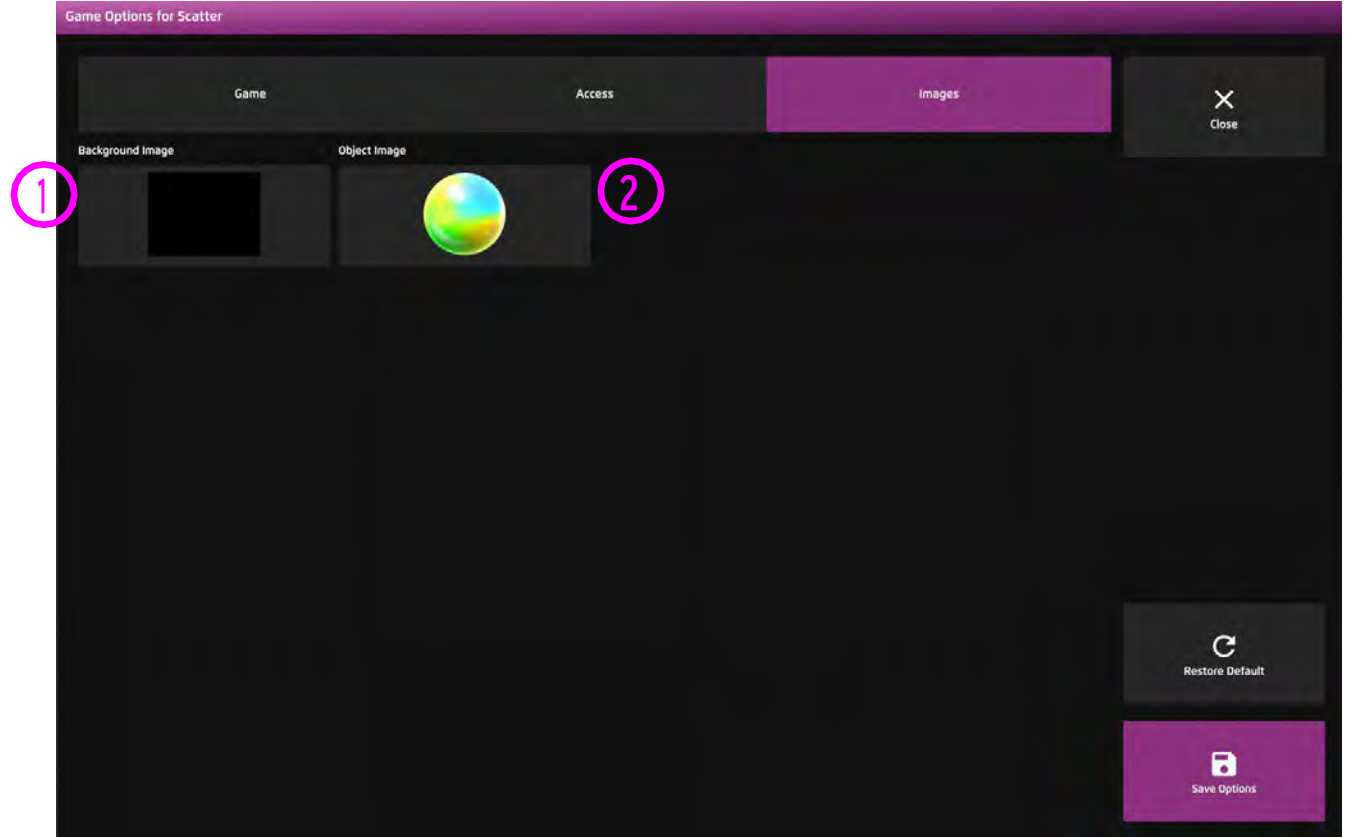
- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=0.5





スカッター - 画像オプション

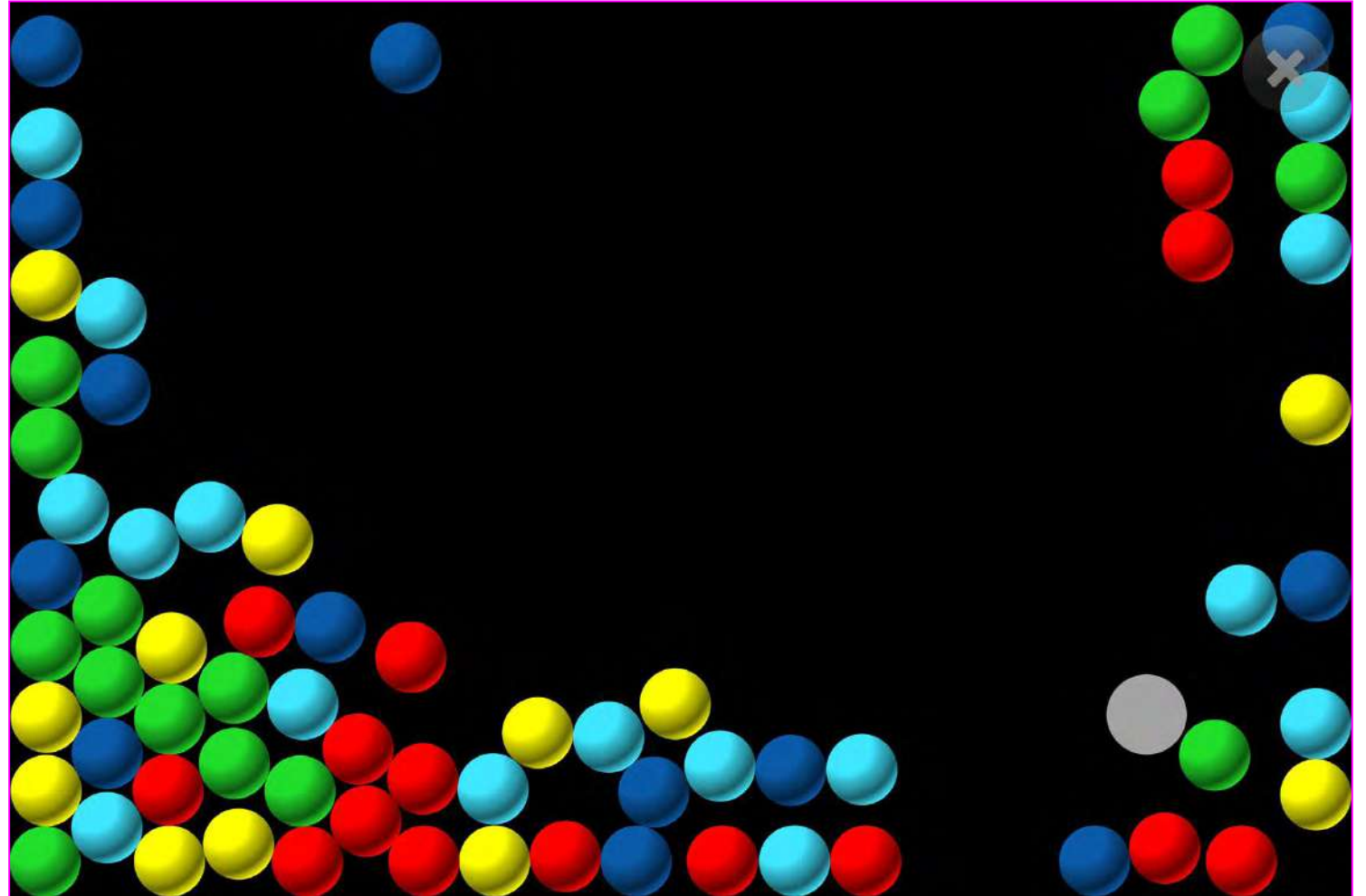
- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。
- ② オブジェクト画像 - 刺激オブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、自分で作成したものをアップロードします。
画像は透明度のあるPNGで、サイズは126 x 126 - 512 x 512ピクセルである必要があります。





ばくだん

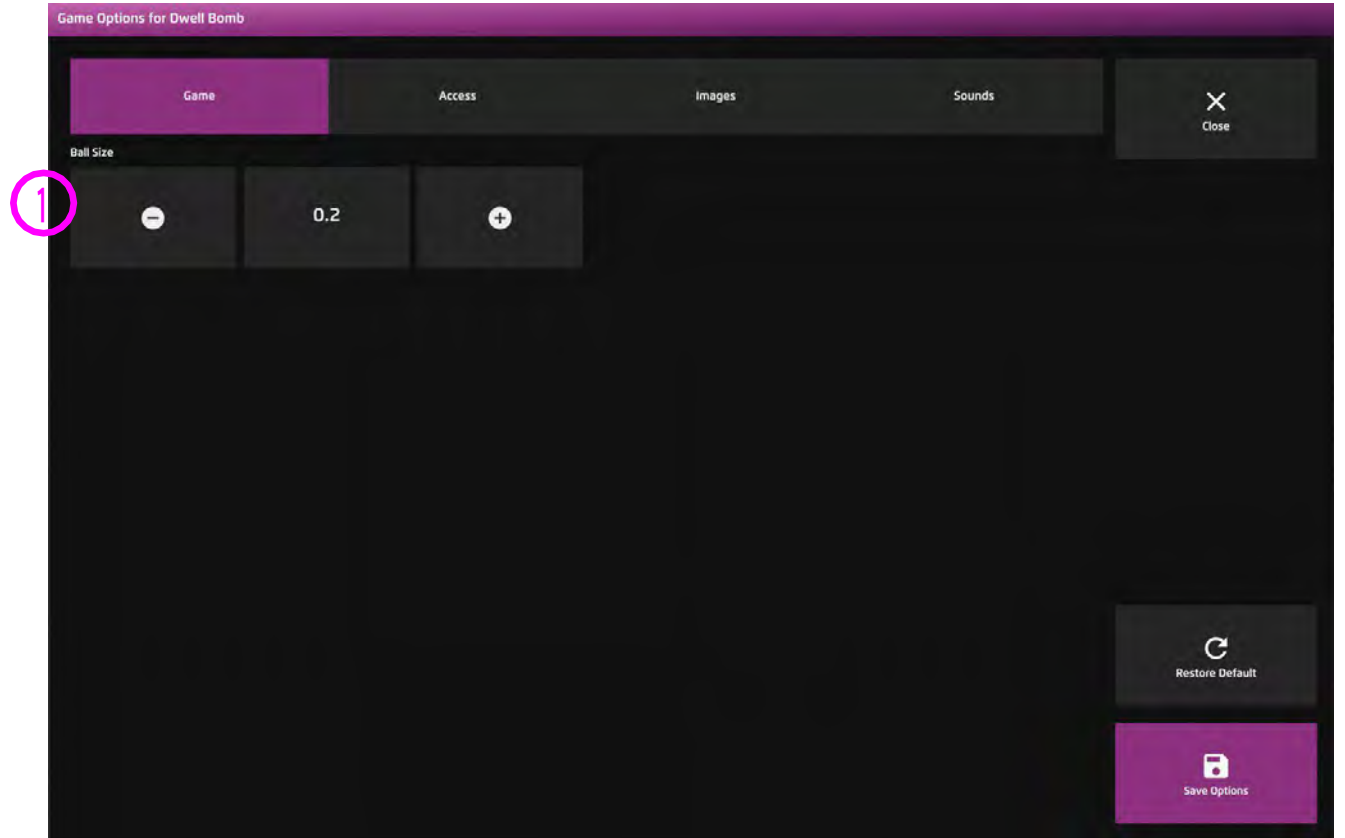
ばくだんは、ユーザーが画面上の任意の場所に視線を固定し、設定された停留時間の間見続けたときに、カラーボールが爆発するシンプルな因果関係のアクティビティです。上下の矢印キーで、停留時間を0.1秒単位で増減できます。刺激の大きさ、音、背景はオプションで編集可能です。





ばくだん - ゲームオプション

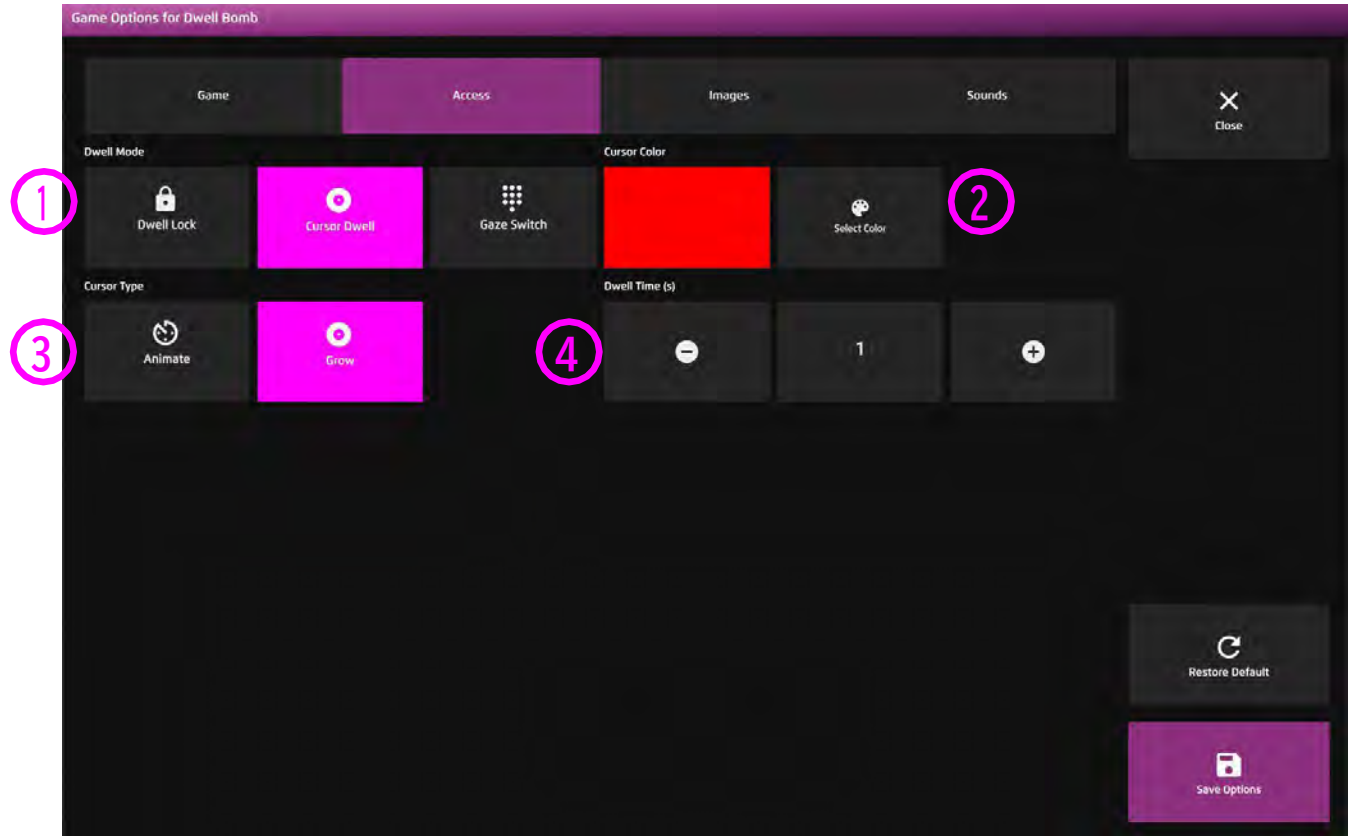
- ① ボールサイズ - ボールの大きさを調整します。0.1~1の間で0.1刻みで選択します。1が最も大きなサイズです。デフォルト=0.2





ばくだん - アクセス・オプション

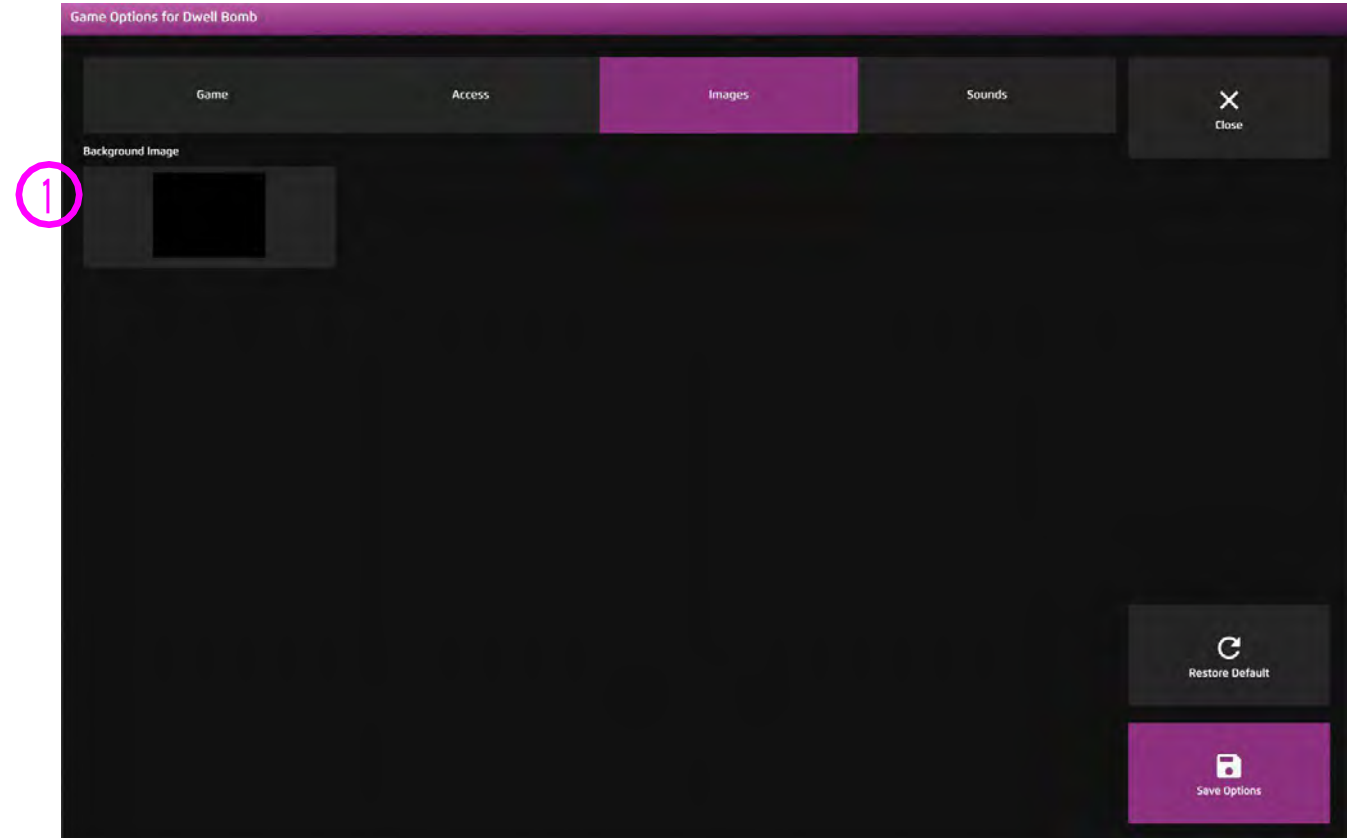
- ① 停留モード - 下記から選択:
 1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
 2. カーソル停留 (デフォルト) - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
 3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。
- ② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは赤です。
- ③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ (拡大) させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ④ 停留時間 - 0~5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒





ばくだん - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。

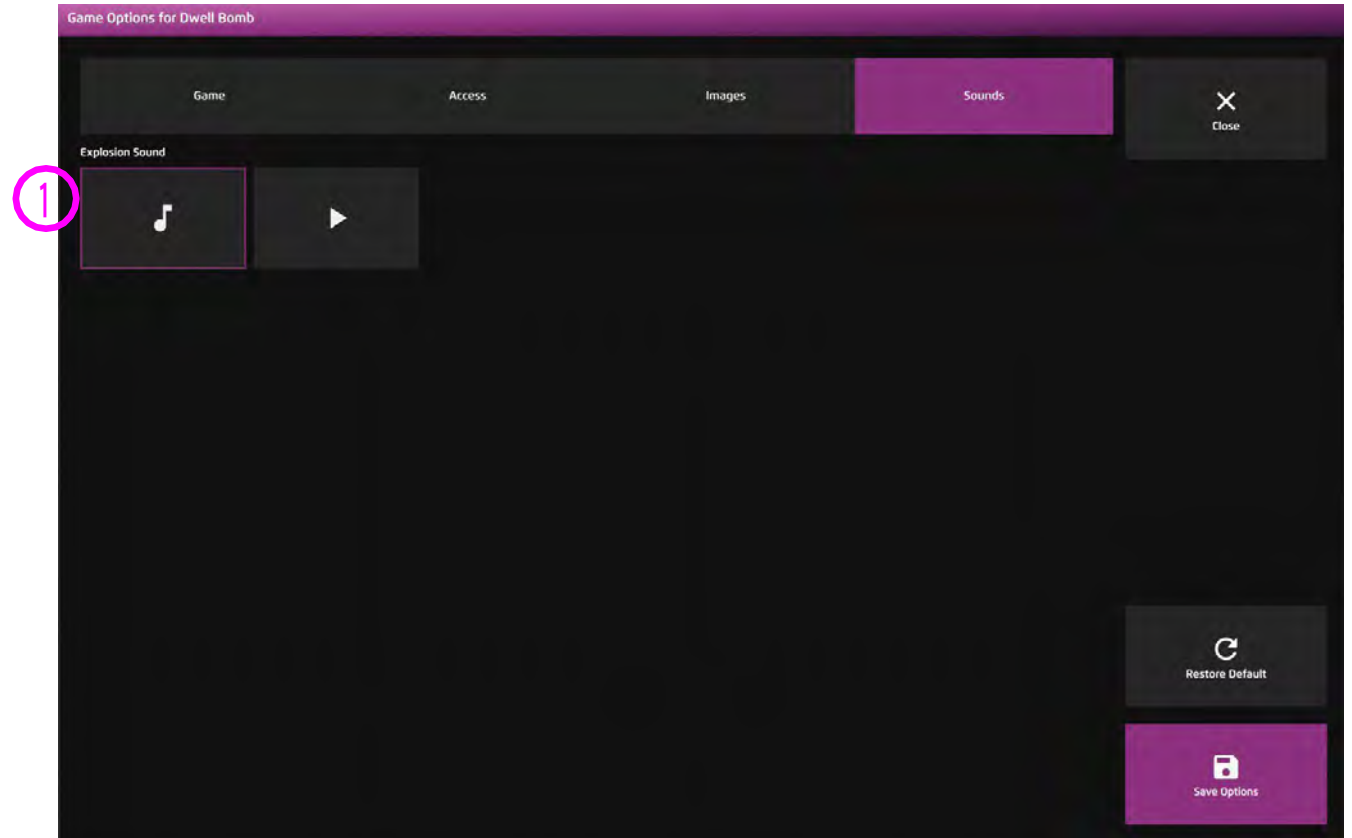




ばくだん - サウンド・オプション

- ① 爆発音 - 視線入力によるばくだんが作動したときの爆発音を追加します。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。

ヒント！ 2秒以下の短いサウンドクリップを選択することをお勧めします。



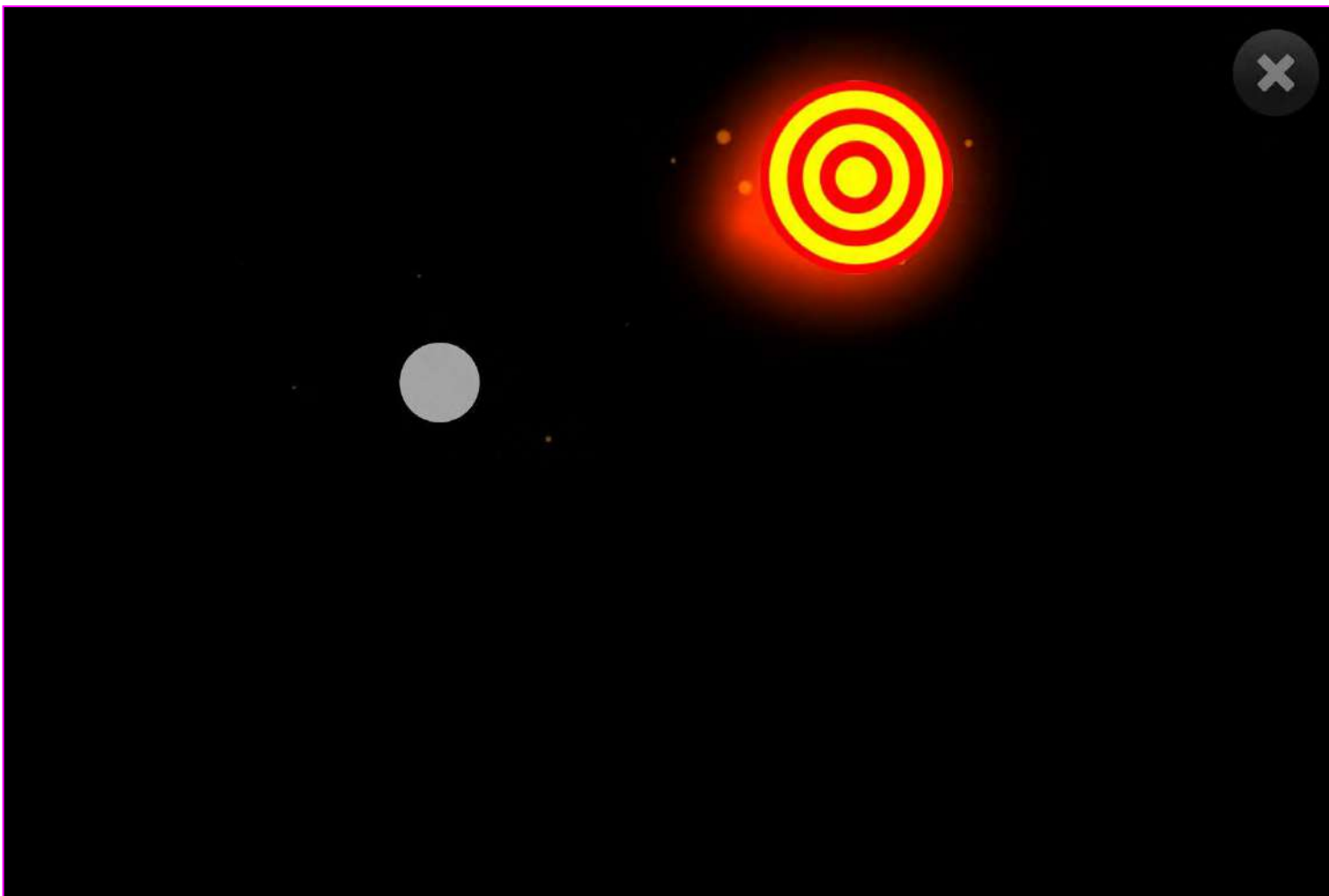


はねるまと

はねるまと は、画面のさまざまな場所にランダムに現れるターゲットを、ユーザーが追いかけるようにデザインされています。オブジェクトが停止する前に、素早く前後に飛び跳ねて、新しい場所でそれを見るようにユーザーを刺激します。ユーザーが画面上のあらゆる場所で素早く刺激をヒットしている場合、ユーザーは素早く動く視覚刺激とターゲットを効果的に見て反応できることを実証していることになります。

さて、次はキャリブレーションができるか試してみましょう。このタイプのターゲティングでは苦労しているが、レベル1のアクティビティでは能力を発揮しているユーザーを注意深く観察する必要があります

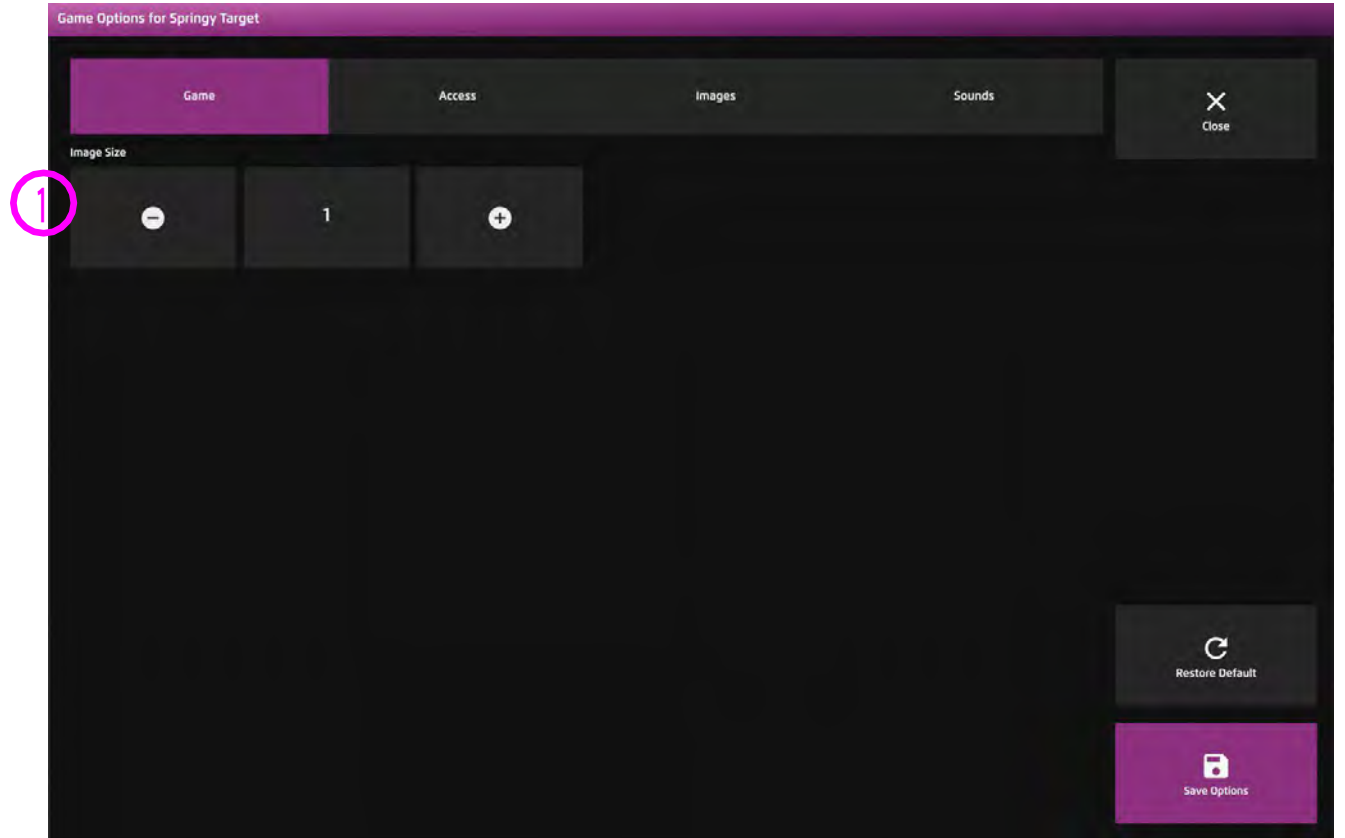
- 刺激への視線カーソルの近さに注意深く観察してください。上/下矢印キーで停留時間を+/- 0.1だけ増加/減少させることができます。刺激画像、サイズ、音、背景はオプションで編集可能です。





はねるまと - ゲームオプション

- ① 画像サイズ - ターゲットの大きさを調整します。0.1~1の間で0.1刻みで選択します。1が最大のサイズです。デフォルト=1





はねるまと - アクセス・オプション

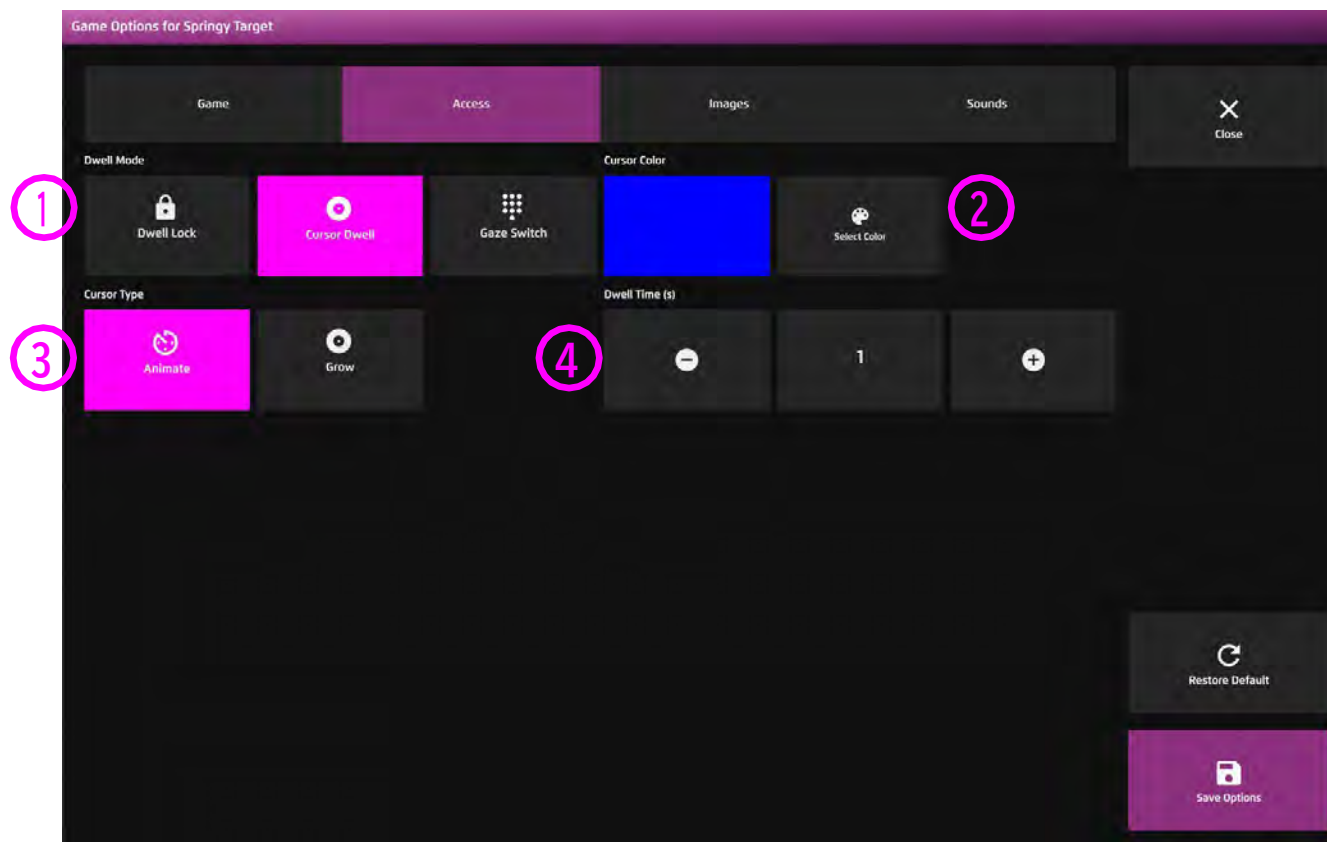
① 停留モード - 下記から選択:

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留 (デフォルト) - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは青です。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ (拡大) させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

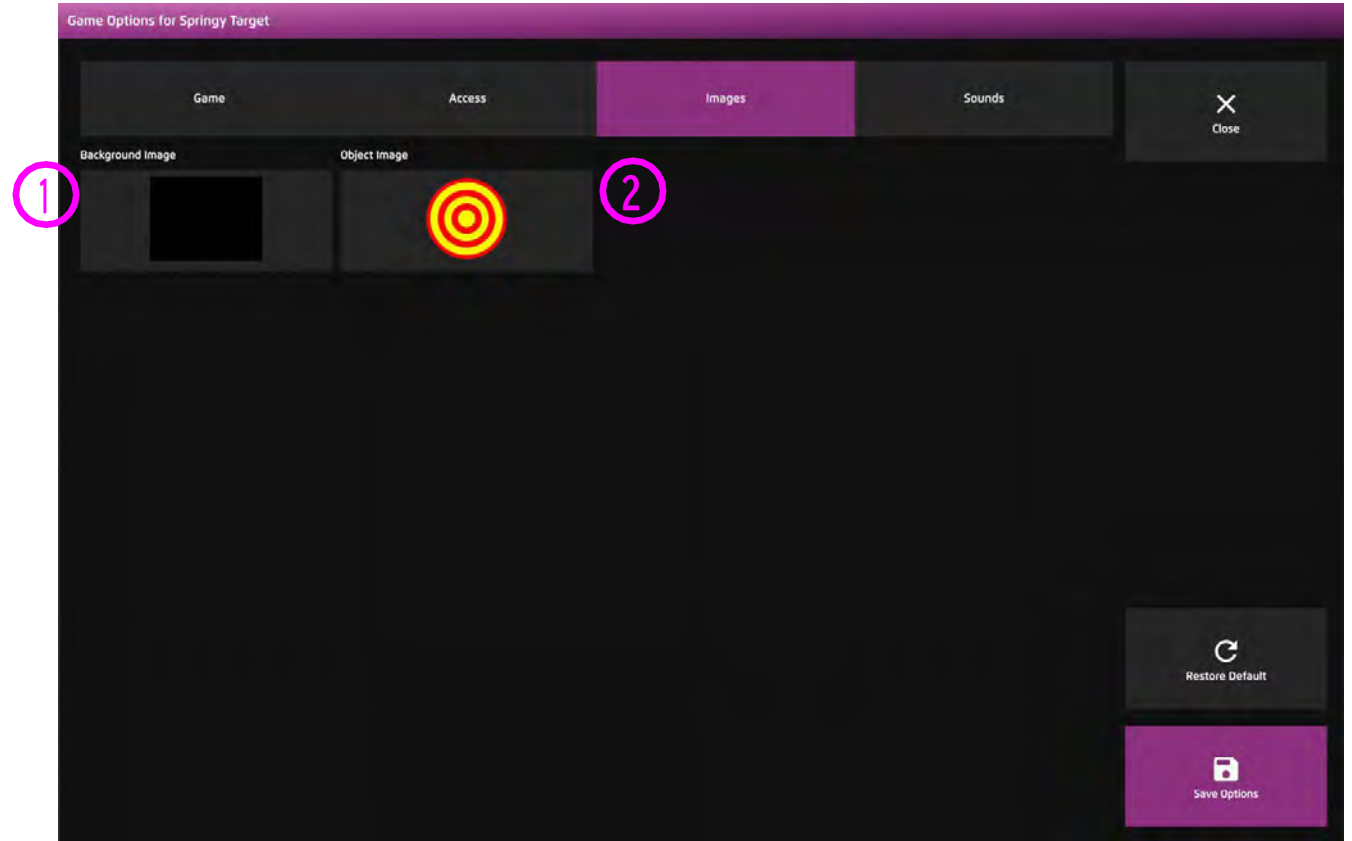
④ 停留時間 - 0~5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒





はねるまと - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルト=なし。
- ② 画像 - ターゲットオブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自のものをアップロードします。
画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512 ピクセルの間のサイズである必要があります。

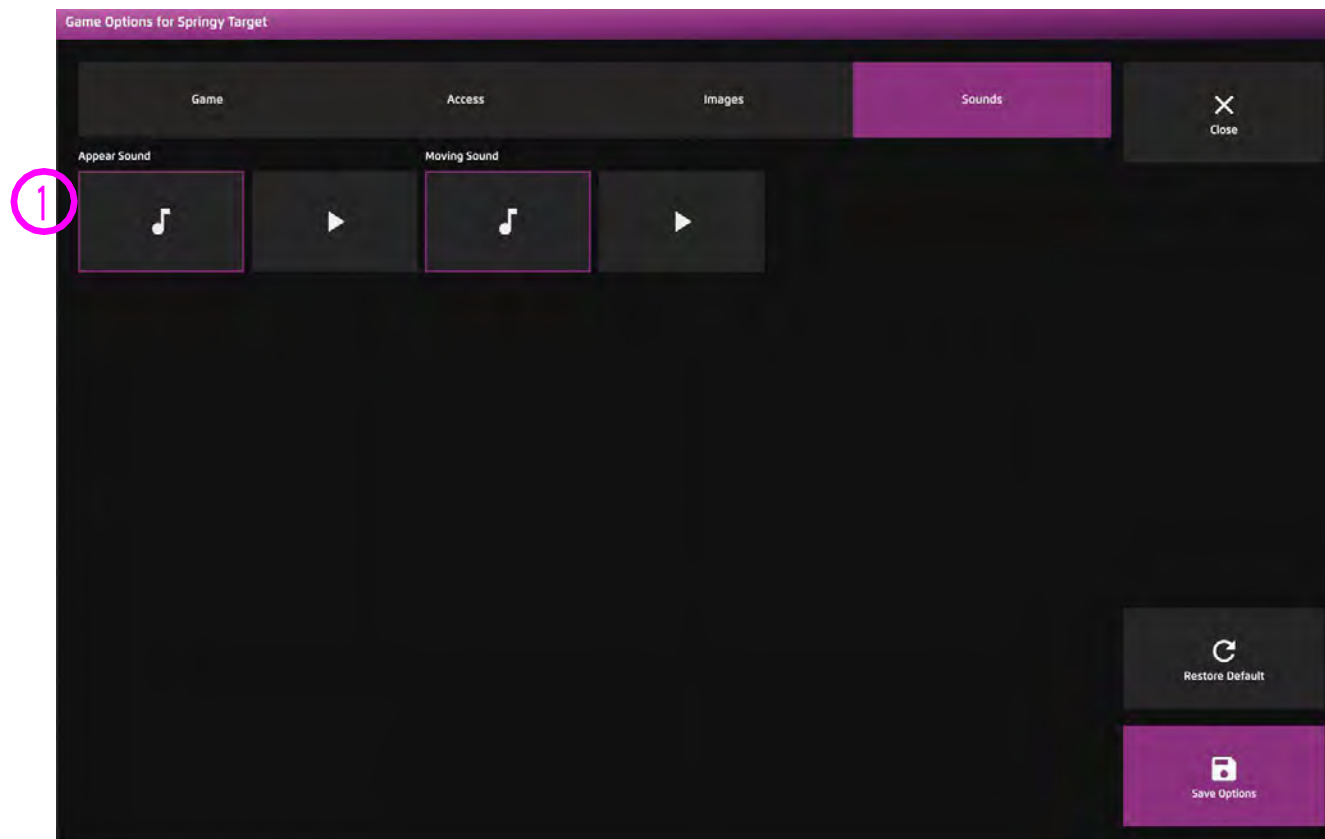




はねるまと - サウンド・オプション

- ① 出現音 - ターゲットが画面に表示されたときに、独自の音を追加することができます。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。
- ② 動く音 - ターゲットが起動した後、画面上を移動するときの音を追加します。メディア・ライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオ・ファイルをアップロードします。

ヒント！ 1秒以下の短いサウンドクリップを選択することをお勧めします。





レベル 3 注視領域

視線領域アクティビティは、ユーザーに画面の特定の領域を狙うように促すことで、視覚的な注意を刺激し、視線制御スキルを向上させます。レベル3のアクティビティは、しっかりとしたキャリアブレーションを実現するために必要なターゲティングと注意のスキルを養うのに役立ちます。

レベル 3: アクティビティーの概観



ワック



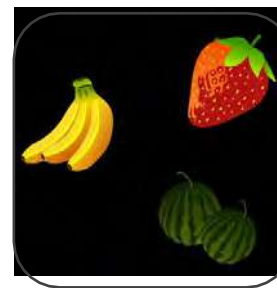
カラー



かいちゅうでんとう



でんきゅう



とまっているもの



のうじょう



視覚的探索と持続性の構築

ユーザーが特定の画像を探し、ターゲットを定めて次へ進むことを促します。可能な限り、画面全体をカバーすることを促進したいと思います。

反応時間

ワックやとまっているものなどのアクティビティで反応時間を観察すると、ユーザーの視覚処理速度についてかなりのことが分かります。可能な限り素早い反応を促し、検索の手がかりとなるように促します。

停留時間

精度がまだ確立されていない場合は、停留時間を短くすることが有効です。停留時間を長めに設定することで、農場の動物など特定の画像を長く見るように促すことができます。

理解を深める

色、オブジェクトの種類などの特定の画像特性を探すようにユーザーを促します。静止しているターゲットの画像を入れ替えて、仲間外れはどれ？、マッチング、同じ仲間はどれ？などの簡単なゲームを作成することができます。

探索

懐中電灯には、任意の背景画像を追加するオプションがあります。この機能は、視覚的探索や記憶の探索に利用することができます。ユーザーが経験しそうな場面の画像を撮影し、ユーザーと一緒にその場面を探索します。



レベル 3: 目的

レベル3の目標は、視覚探索を使用して刺激を探し出し、画面の探索を広げ、でんきゅうアクティビティでオン/オフの停留制御を観察し、ユーザーが視覚情報の意味を理解するのを助け、共同注意でコミュニケーション能力を開発することです。

見る力を養う

さまざまな視覚コンテンツを使って、ユーザーの見る力、視覚的な識別力を養うことが重要です。物体の違いや類似性を判断する能力は 周囲の環境を理解し解釈するのに役立ちます。

促し & 合図

言語による促しや身体的なジェスチャーの合図は、ユーザーが画像の場所を見つけ、興味のある領域に注意を移すのに有効です。

2.モチベーションを高めるアシスト

モチベーションが上がりそうな、さまざまな画像を選びましょう。あらかじめ用意されたコンテンツも良いですが、ユーザーが何に興味を持っているかを知ることが重要です。

3. 共同注意

共同作業は、ユーザーと進行役が同じオブジェクトを繰り返しやり取りすることで発生します。順番を守り、同じオブジェクトに集中することを奨励します。

- 進行役と交代で繰り返し行う
- 対象物と進行役の間で視線を移動させる
- 指示に従う
- 長い時間、やりとりをすることができる
- 楽しみながら探索する

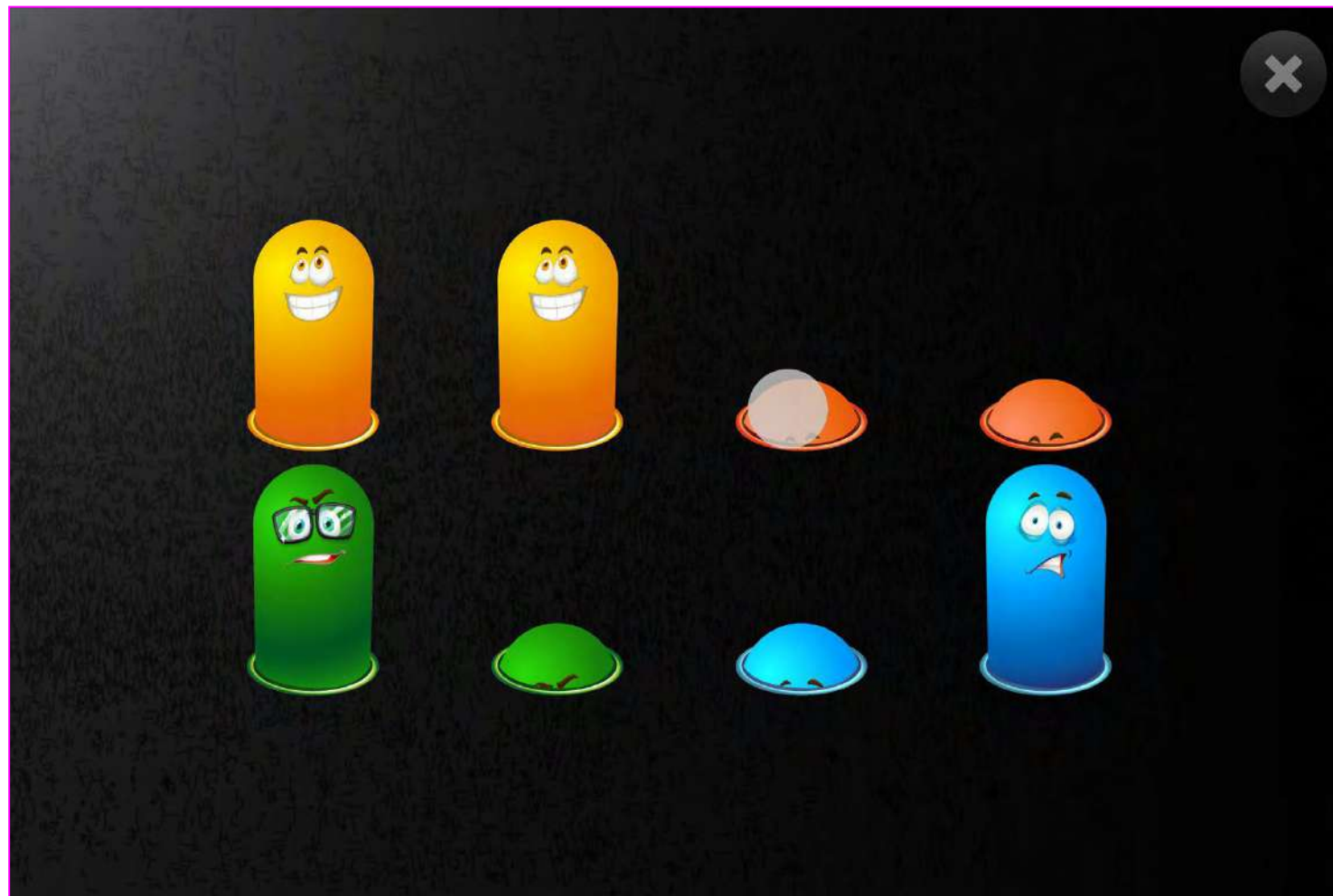
視覚的な識別

センリーアイFX 2では、独自の画像を追加したり、パラメータの一部を変更することで、レベルを通して多くのアクティビティで視覚的な識別を探求することが可能になっています。視覚スキルの発達に役立つアクティビティをカスタマイズする余地は無限大です。マッチングや違いの発見など、学習目的に沿って考えることは非常に有効です。メディアライブラリには、さまざまな画像素材が用意されているので、それを使って実験してみましょう。



ワック

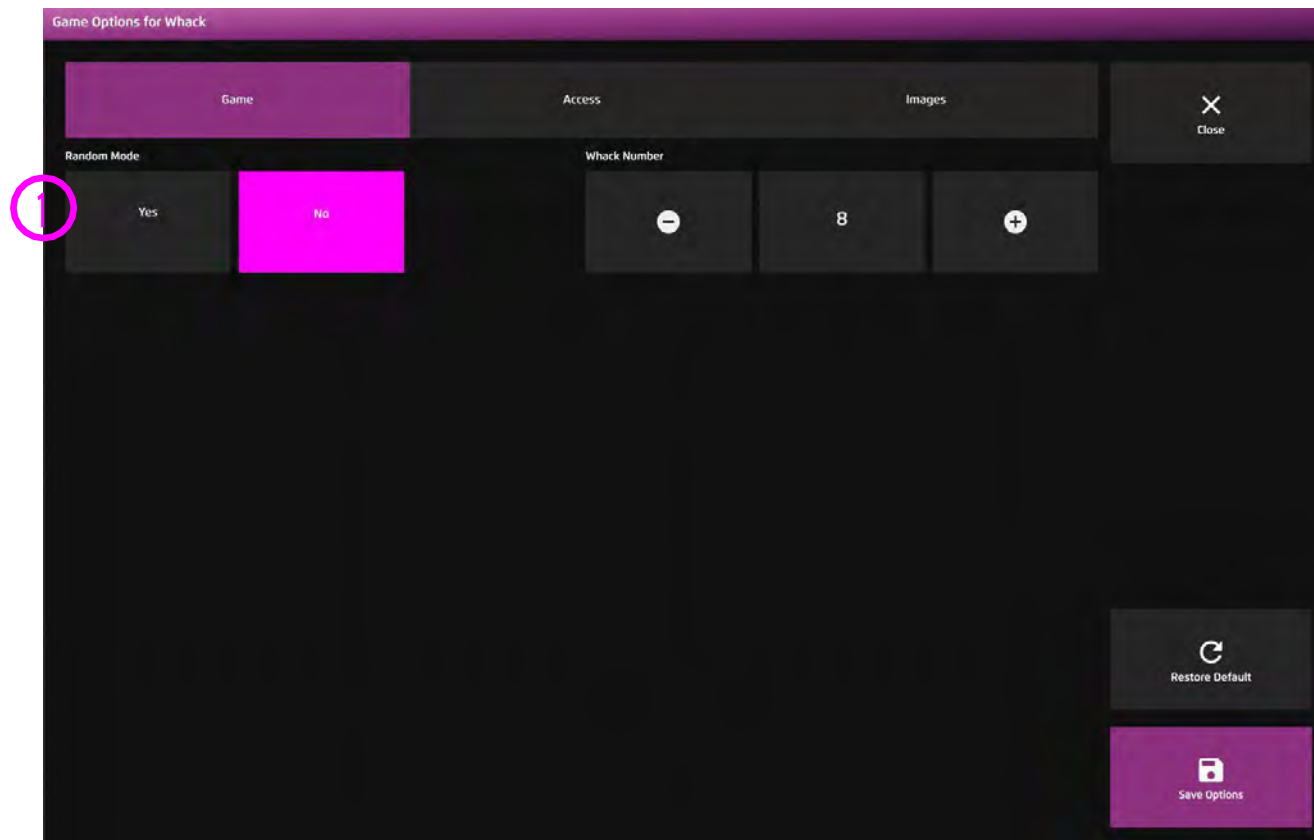
ワックは、「モグラたたき」ゲームをベースに、タイマーやスコアカウンターをなくしたものです。このアクティビティは、素早く的を射るスキルを身につけるのに最適で、ユーザーが色を識別するのにも役立ちます。モード、ターゲット数、その他は設定で変更できます。





ワック - ゲームオプション

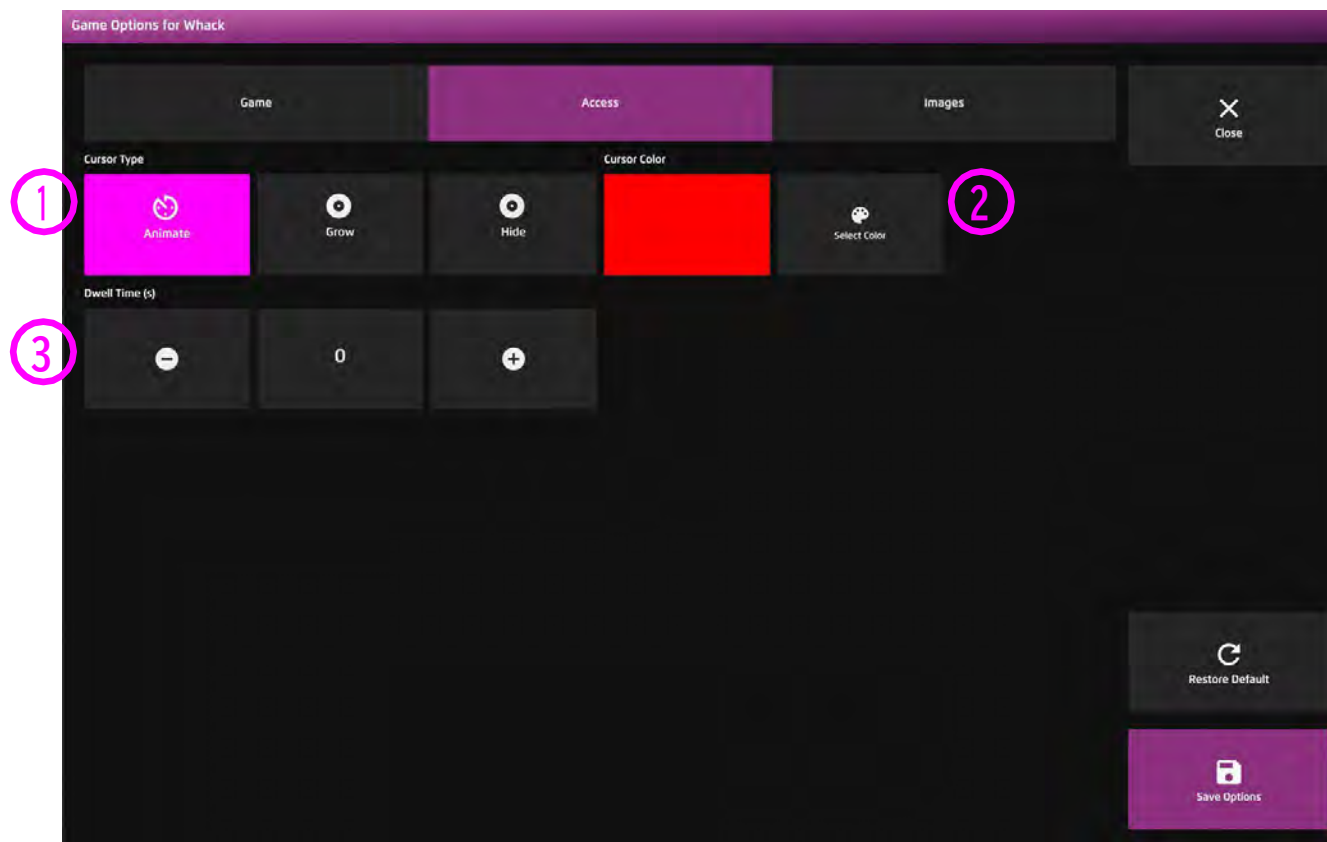
- ① ランダムモード
はい - いくつかのワックオブジェクトは ランダム
いいえ - すべてのワックオブジェクトはランダムではない
- ② ワック数 - ワックオブジェクトの表示数を増やしたり減らしたりします。1から12の間で選択します。デフォルト=8





ワック - アクセス・オプション

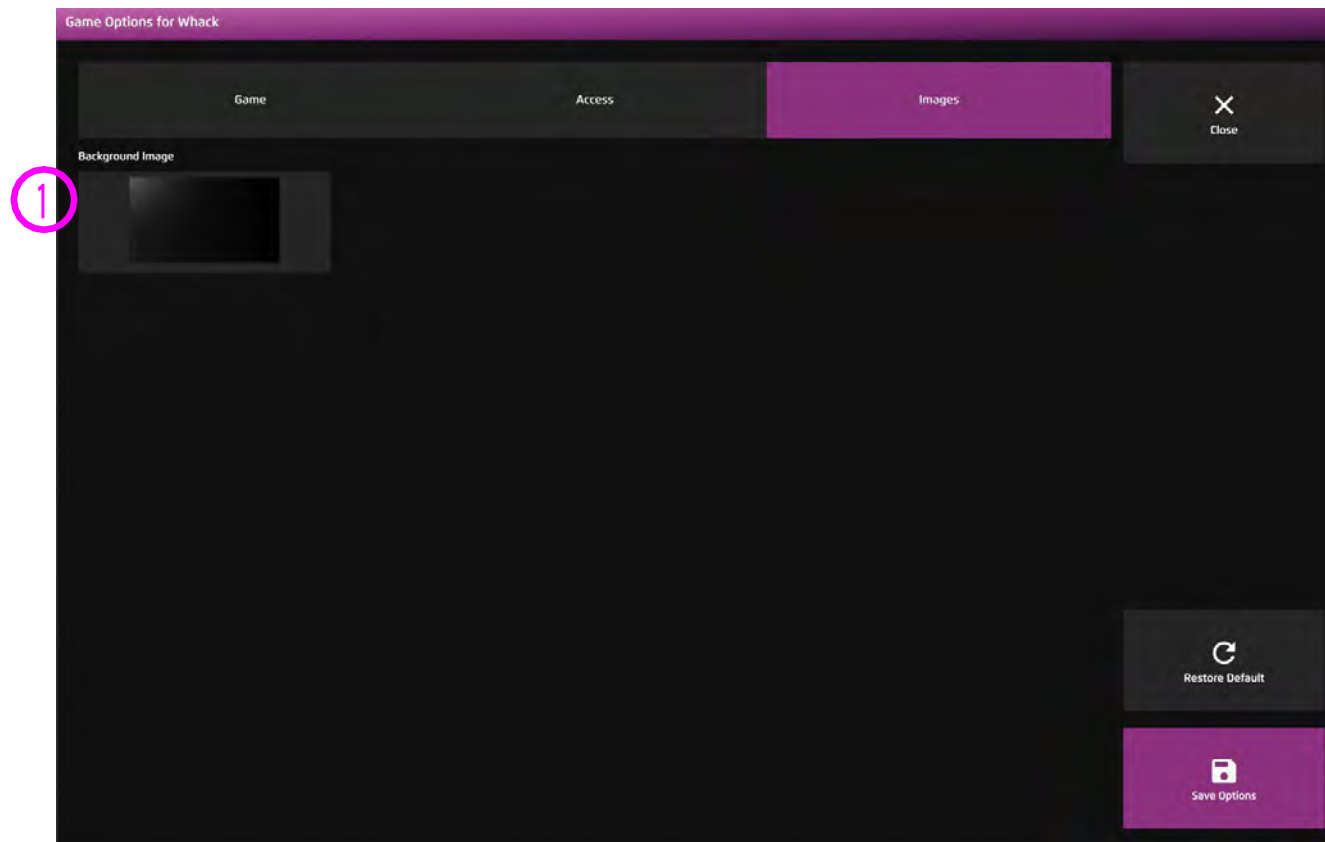
- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=0.5





ワック - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。

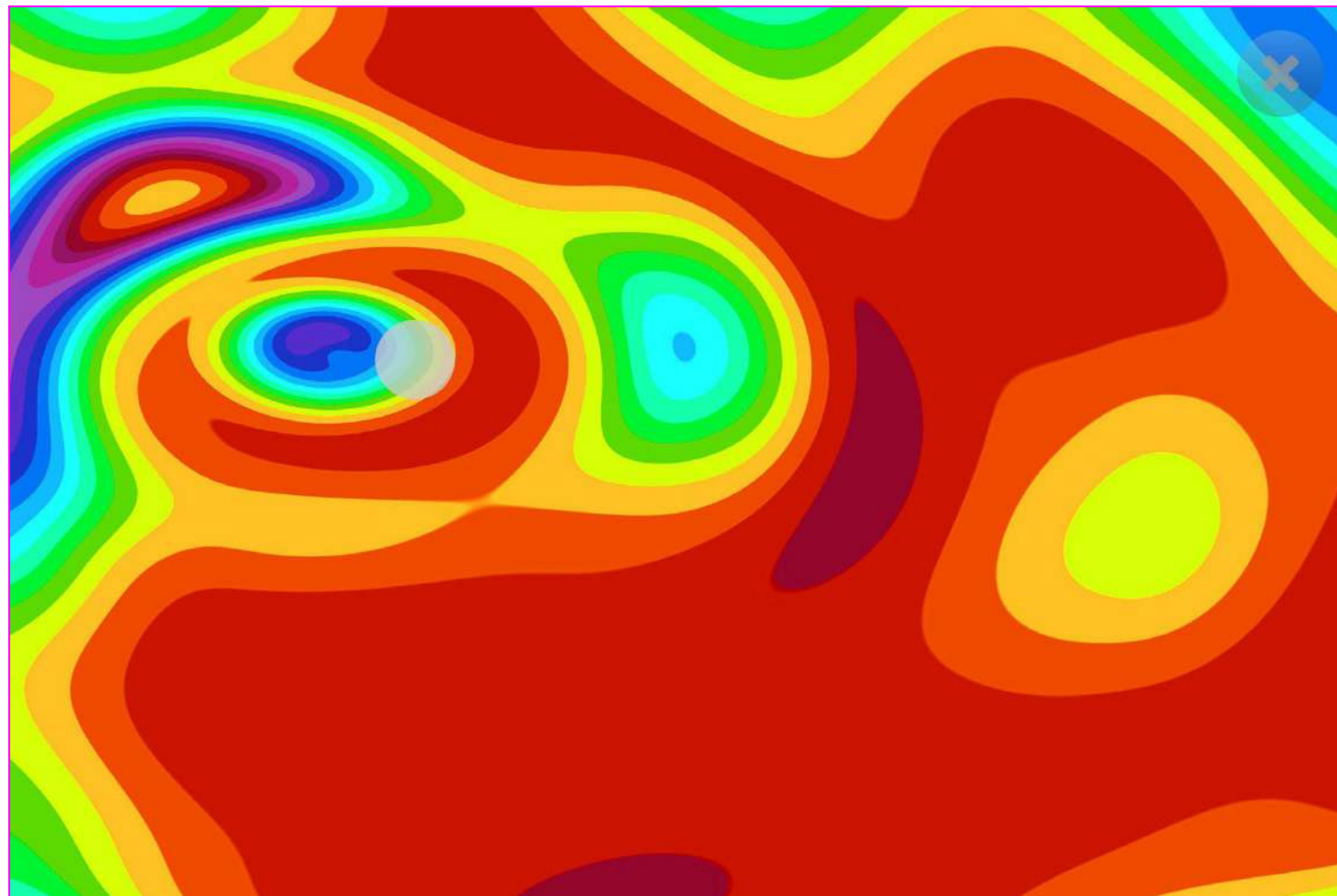




カラー

カラーでは、画面を見回しながら、魅惑的な色のパターンを作り出すことができます。赤、緑、青が最も目立つ場所を見つけられるでしょうか？

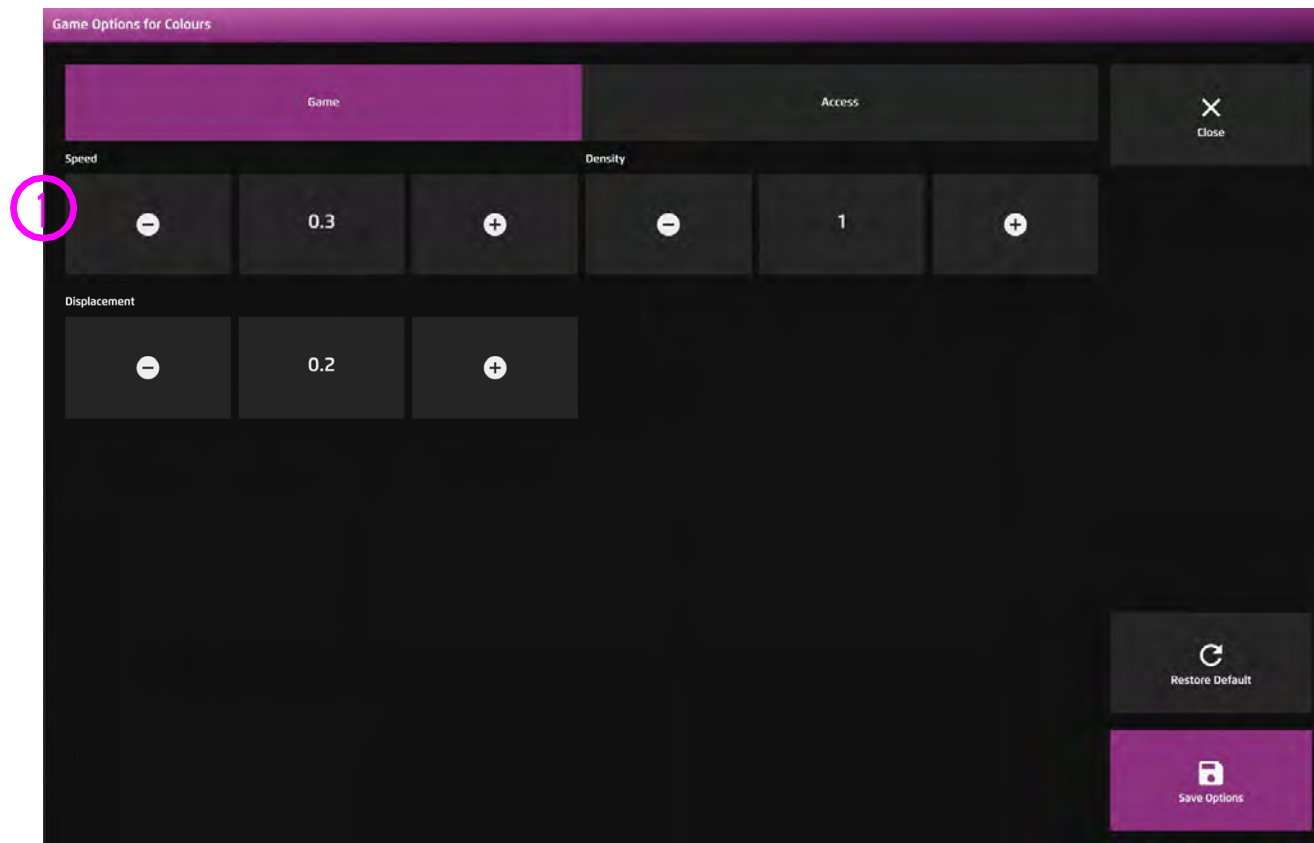
P キーでスクリーンショットを撮ることができます。このアプリケーションは、画面へのアクセス領域を探ったり、ユーザーの色彩知覚・理解能力を判断するのに役立ちます。画面上で起こっていることを言葉で補強すると効果的です。





カラー - ゲームオプション

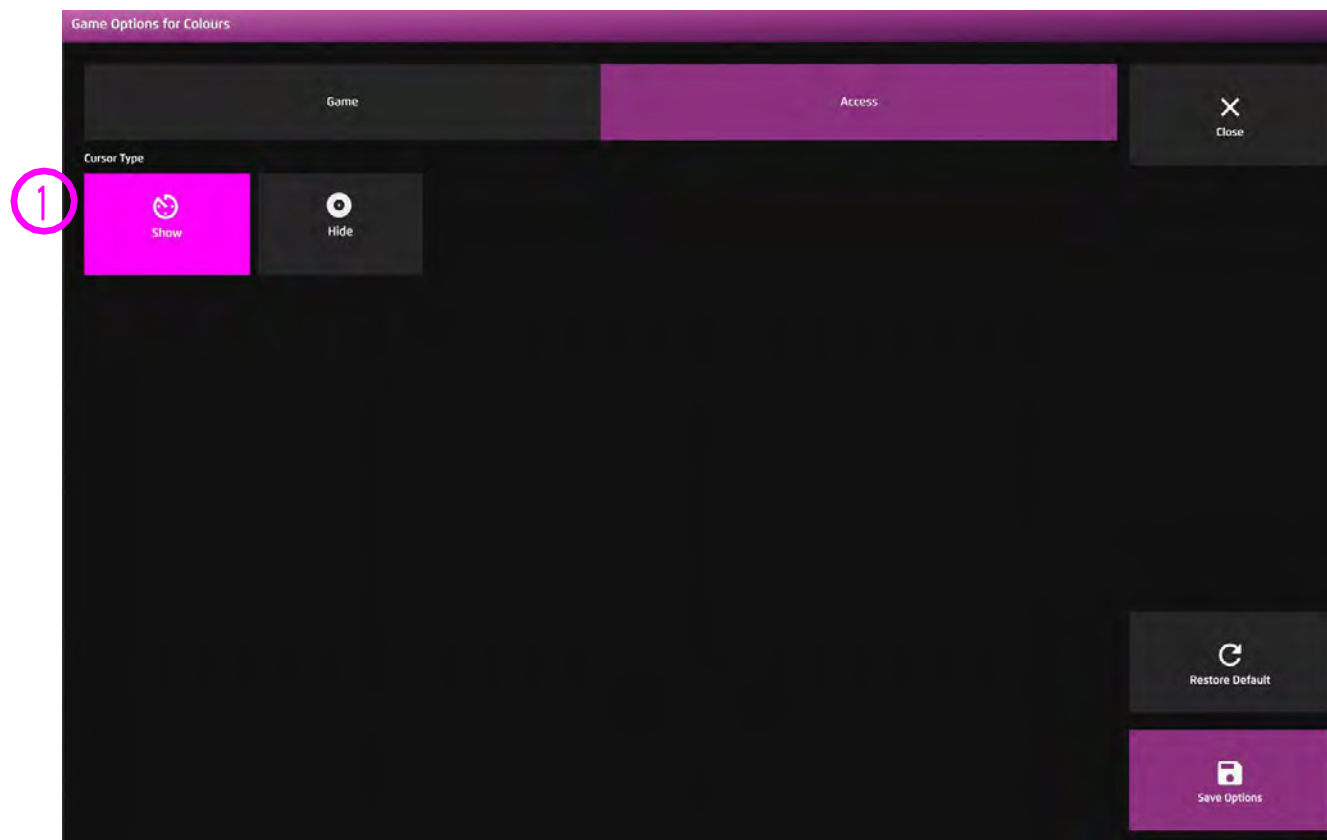
- ① スピード - カラーモーフィング（変形）のスピードを 0.1 - 1（最速）の間で調整します。デフォルトは0.3です。
- ② 密度 - カラーのリングの量を1 - 5の間で増加/減少させます。デフォルトは1です。
- ② 変位 - 視線がスクリーンを探索するときの色の変化の速度です。0.1 - 1の間で選択します。0.1では、より緩やかな色の変化、1では、より大きな色の変化を作成します。デフォルト=0.2





カラー - アクセス・オプション

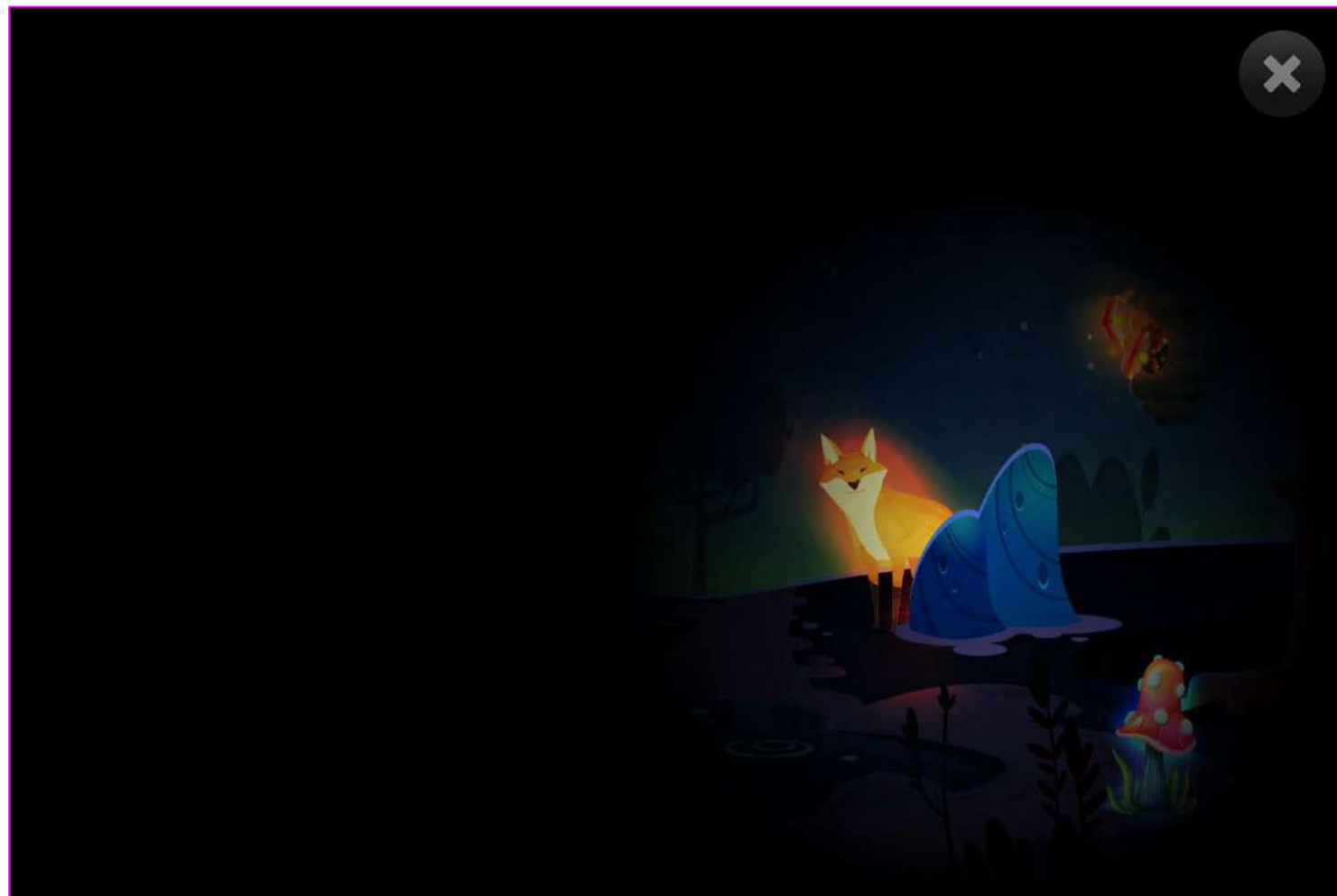
- ① カーソルタイプ - カーソルの表示/非表示を選択します。
デフォルトは表示です。





かいちゅうでんとう

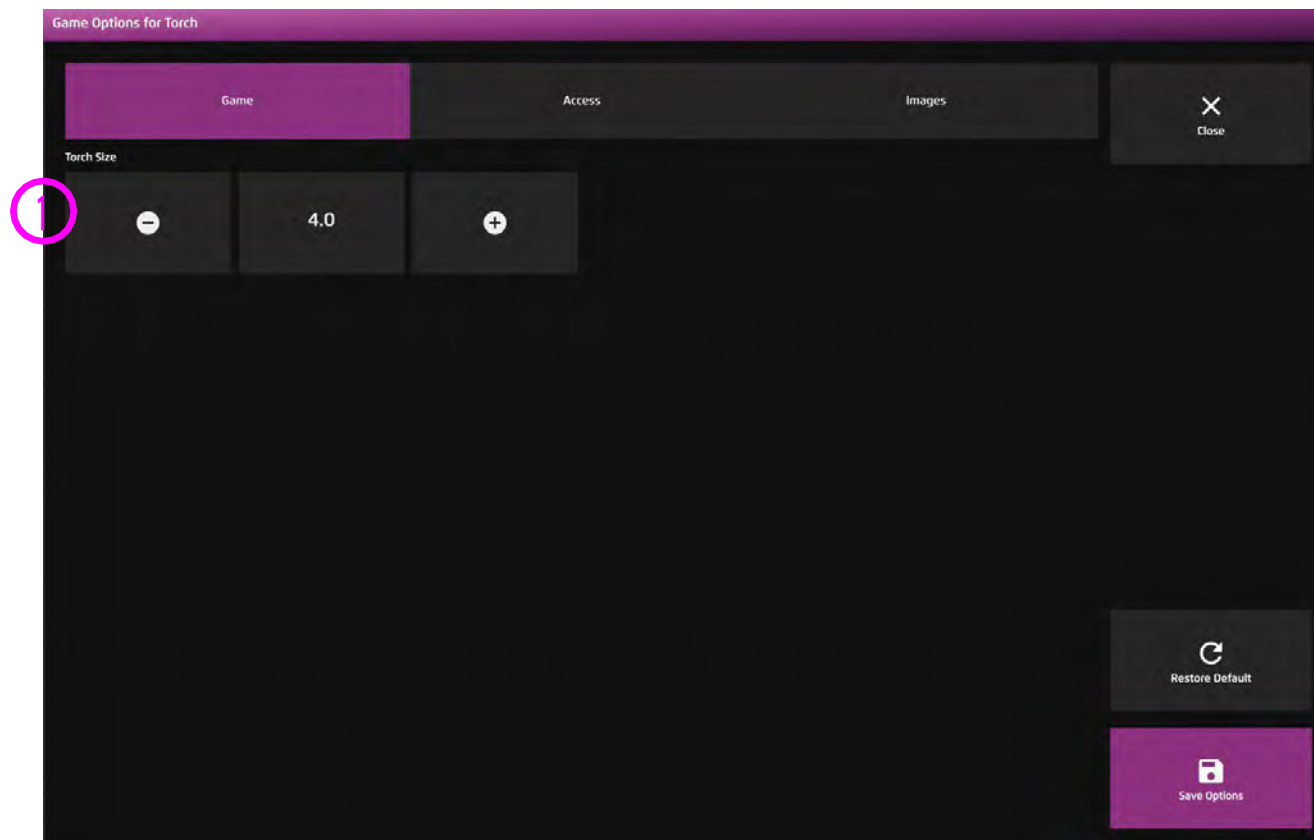
黒い前景に懐中電灯の光が差し込むと、夜の風景が浮かび上がります。ユーザーが画面内を探すと、さまざまな映像が現れます。あなたはフクロウを見つけることができますか？このアクティビティは、ユーザーが場面内のオブジェクトの位置を認識・記憶する能力を探るのに最適です。独自の背景画像を追加して、他のシナリオでの視覚的な探索を試してみてください。





かいちゅうでんとう - ゲームオプション

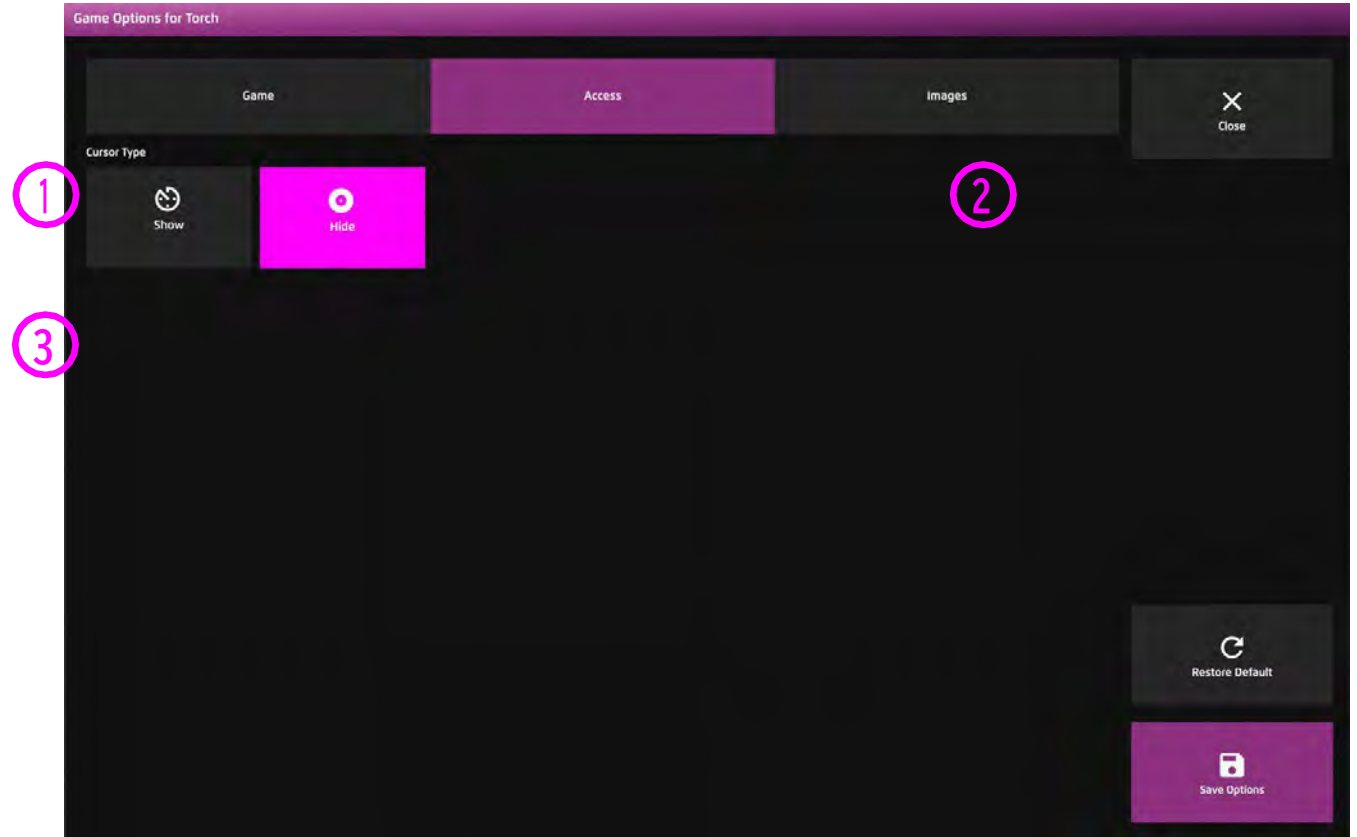
- ① 明かりの大きさ - 明かりの大きさと、明かりが照らす面積を調整します。0.2～5まで0.2刻みで選択できます。デフォルトは2です。





かいちゅうでんとう - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルを表示するか非表示にするかを選択します。
デフォルトは非表示です。

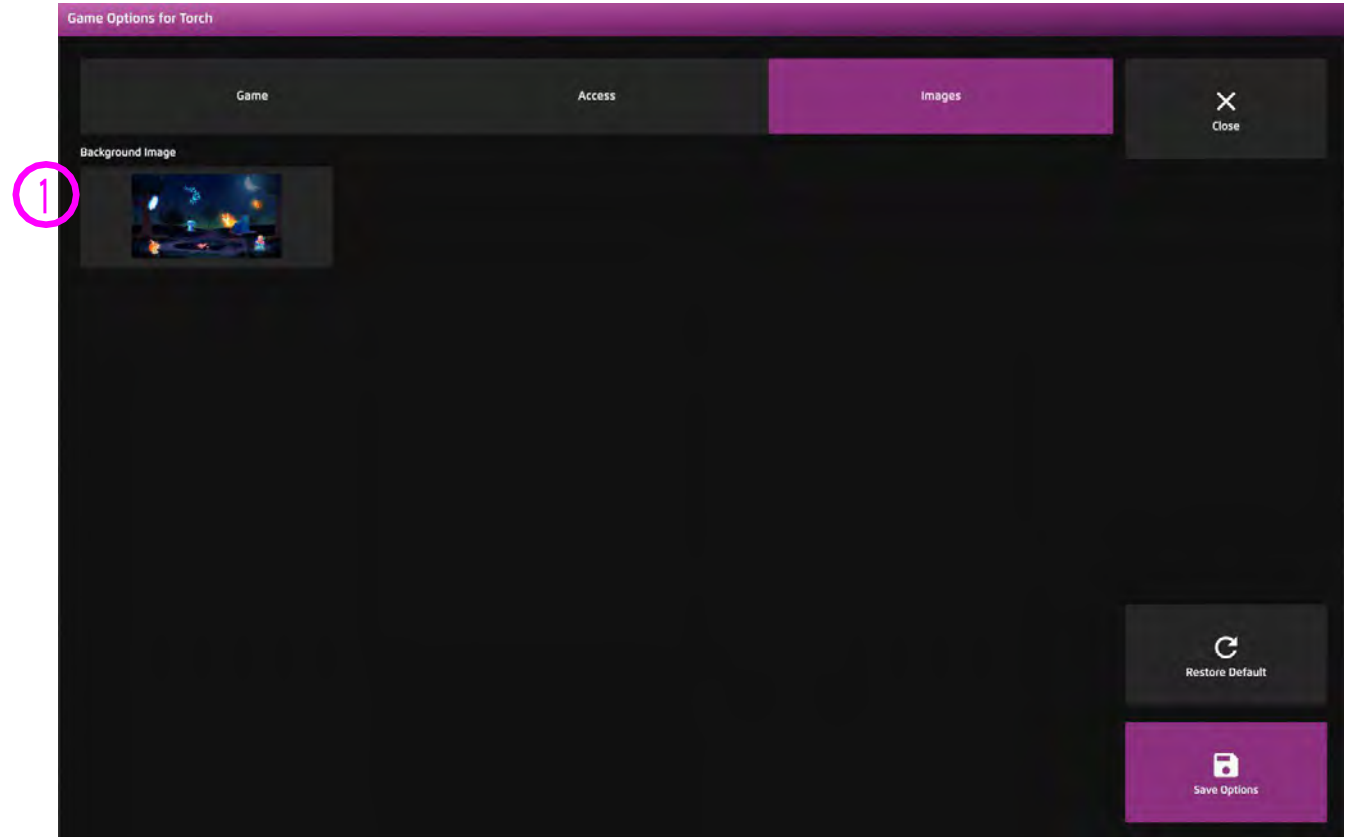




かいちゅうでんとう - 画像オプション

- ① 背景画像 - 懐中電灯の背景として使用したい画像を追加してください。センサリー アイFX 2のメディアライブラリから選択するか、または自分でアップロードします。

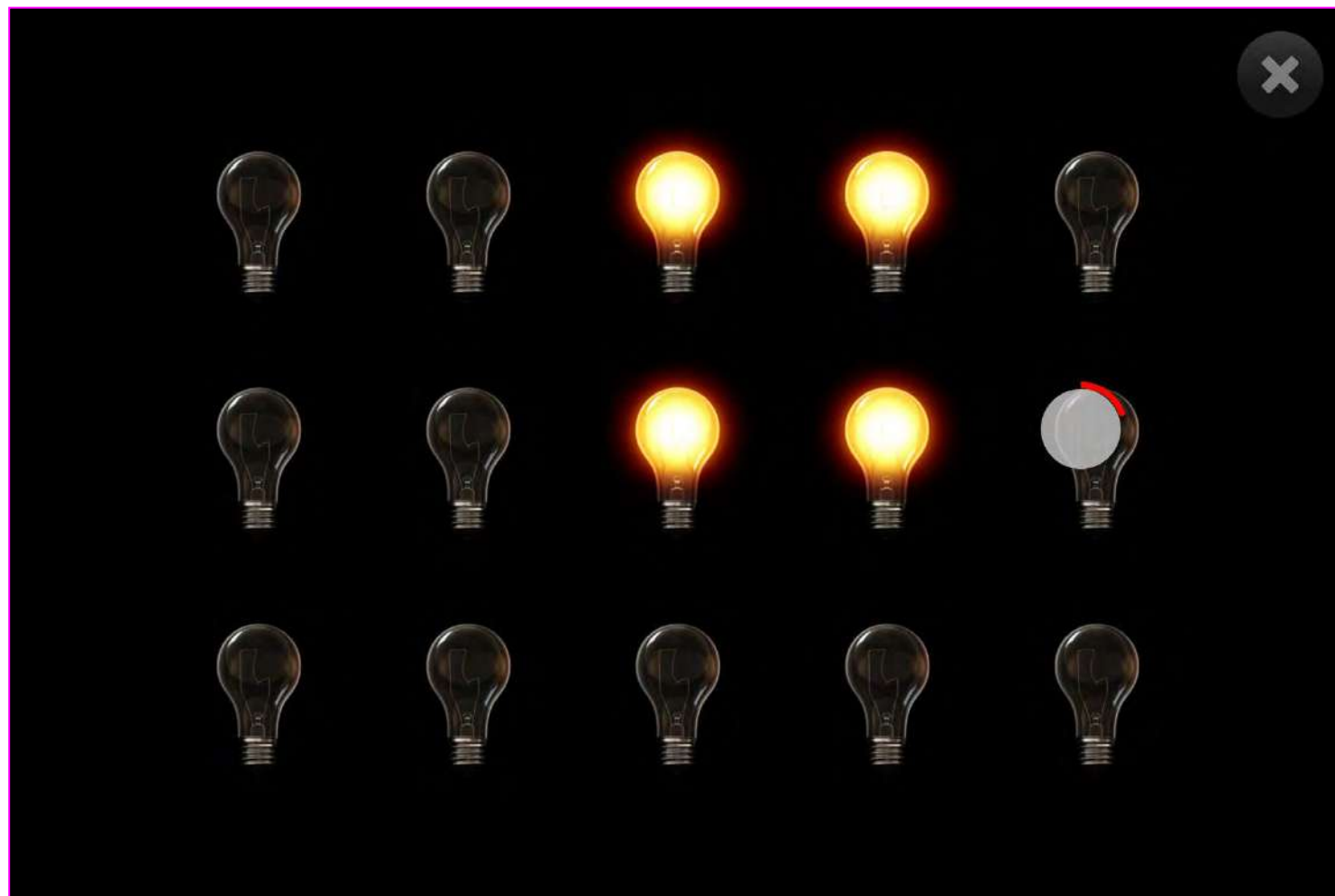
ヒント！ 視線で探索・発見できるオブジェクトの範囲が広い画像を選択します。





でんきゅう

電球が点灯し、作動すると音符が鳴ります。電球は異なる音楽の音色を奏で、ユーザーはさまざまなメロディーフレーズを作ることができます。このアイデアは、ユーザーがスクリーンのすべての領域にアクセスできるかどうかを確認することです。画面上のあらゆる場所で電球を点灯/消灯できるでしょうか？デフォルトの停留時間は1秒です。上下キーで停留時間を+/- 0.1秒ずつ増減できます。





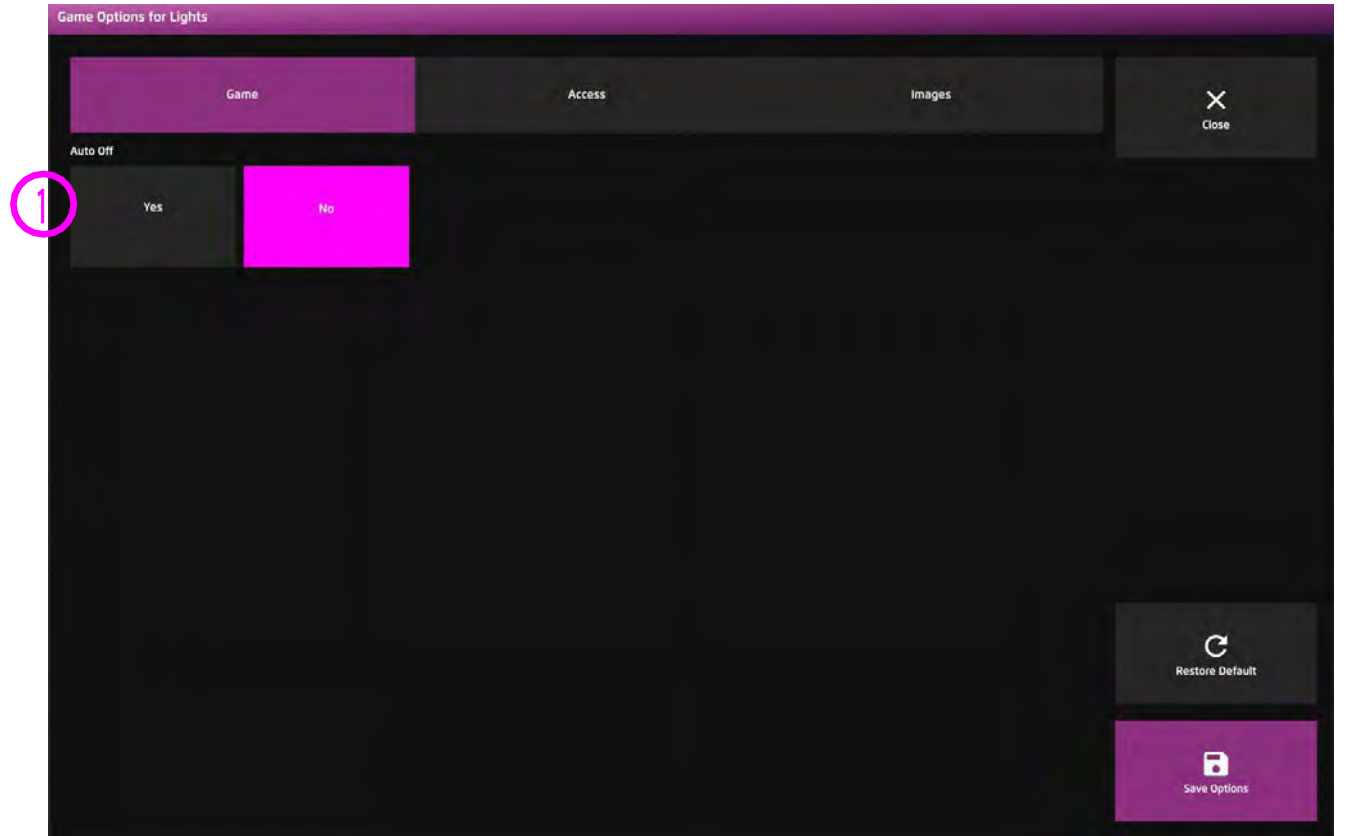
でんきゅう - ゲームオプション

① 自動消灯

はい - ライトは何秒後に消灯します。

選択すると、ライトがオフになるまでの秒数を増減するオプションが表示されます。

いいえ（デフォルト）- 選択後もライトは点灯したままです。





でんきゅう - アクセス・オプション

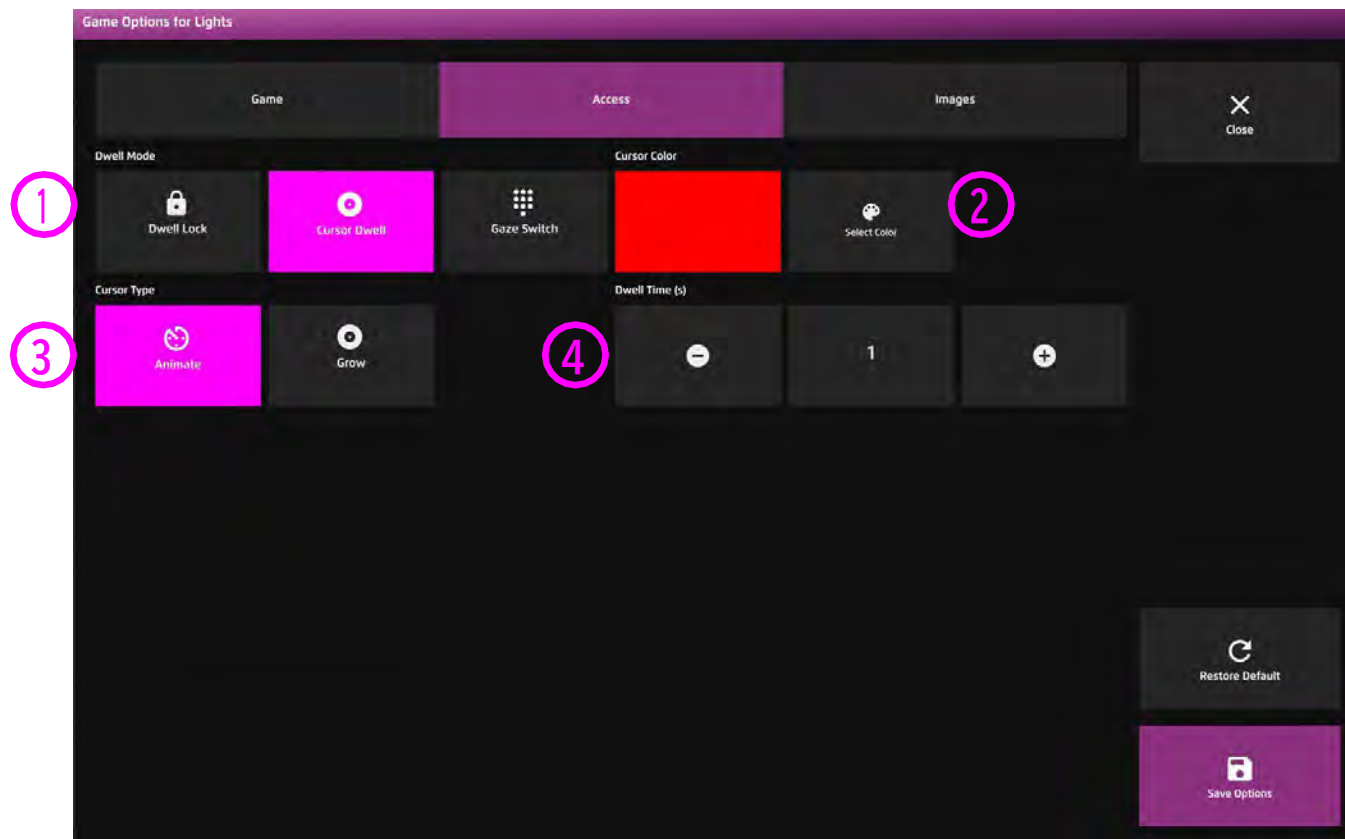
① 停留モード - 下記から選択

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留 (デフォルト) - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは赤です。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ (拡大) させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

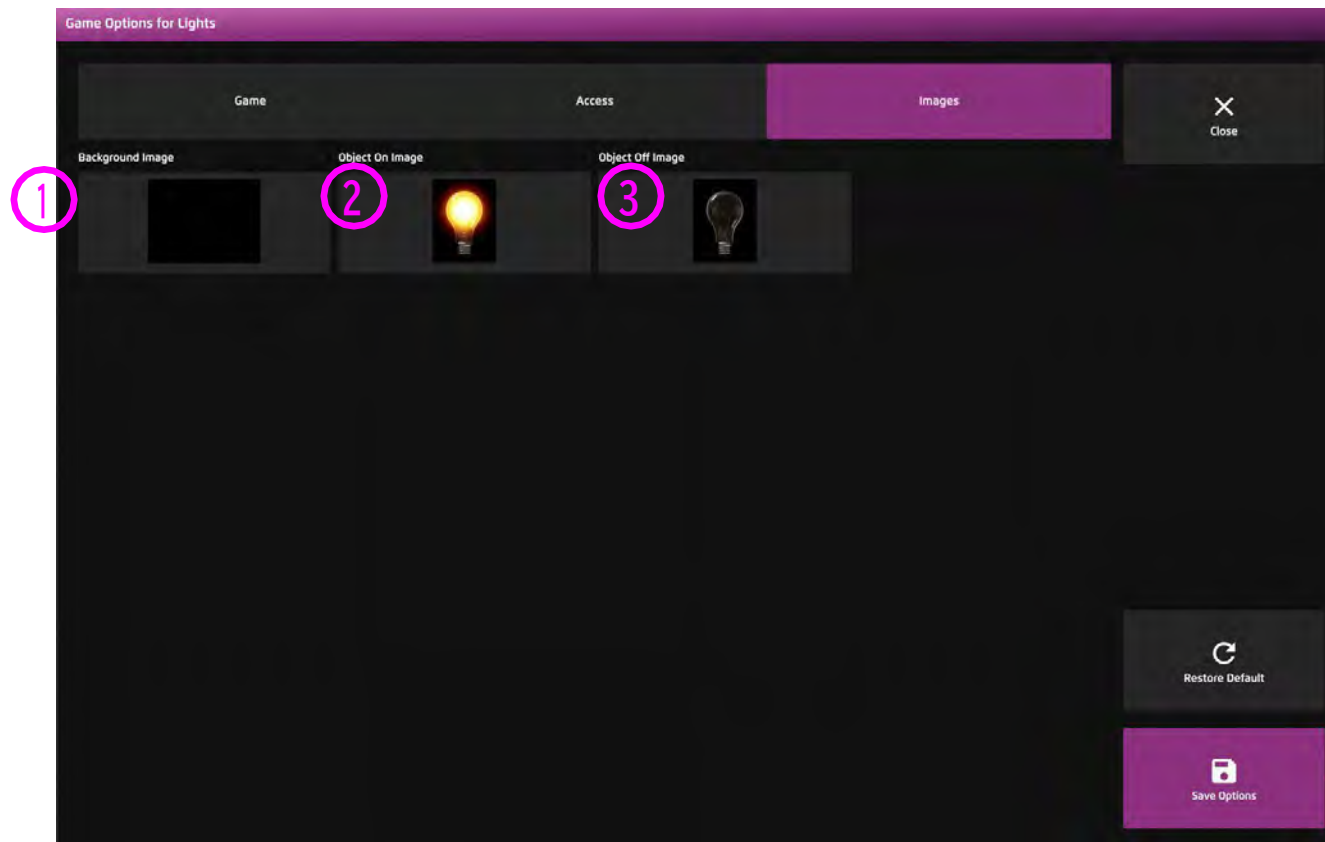
④ 停留時間 - 0~5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒





でんきゅう - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルト=なし。
- ② オブジェクトが オンの画像- インタラクションされたときにアクティブにしたいイメージを追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自のものをアップロードします。画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512 ピクセルの間のサイズである必要があります。
- ③ オブジェクトがオフの画像 - オフの状態にしたい画像を追加してください。センリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、自分でアップロードしてください。画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512 ピクセルの間のサイズである必要があります。





とまっているもの

とまっているものは、スクリーン上に1つのターゲット画像を表示するところから始まります。ユーザーがその画像を見ると、それが消え、0.5秒の遅延で、画面上に4つのターゲットがランダムに追加されます。私たちは今、ユーザーに固視移動のスキルを身につけてもらいたいと考えています。私たちの視野に何かが現れ、私たちはすぐにその刺激に視線を移します。

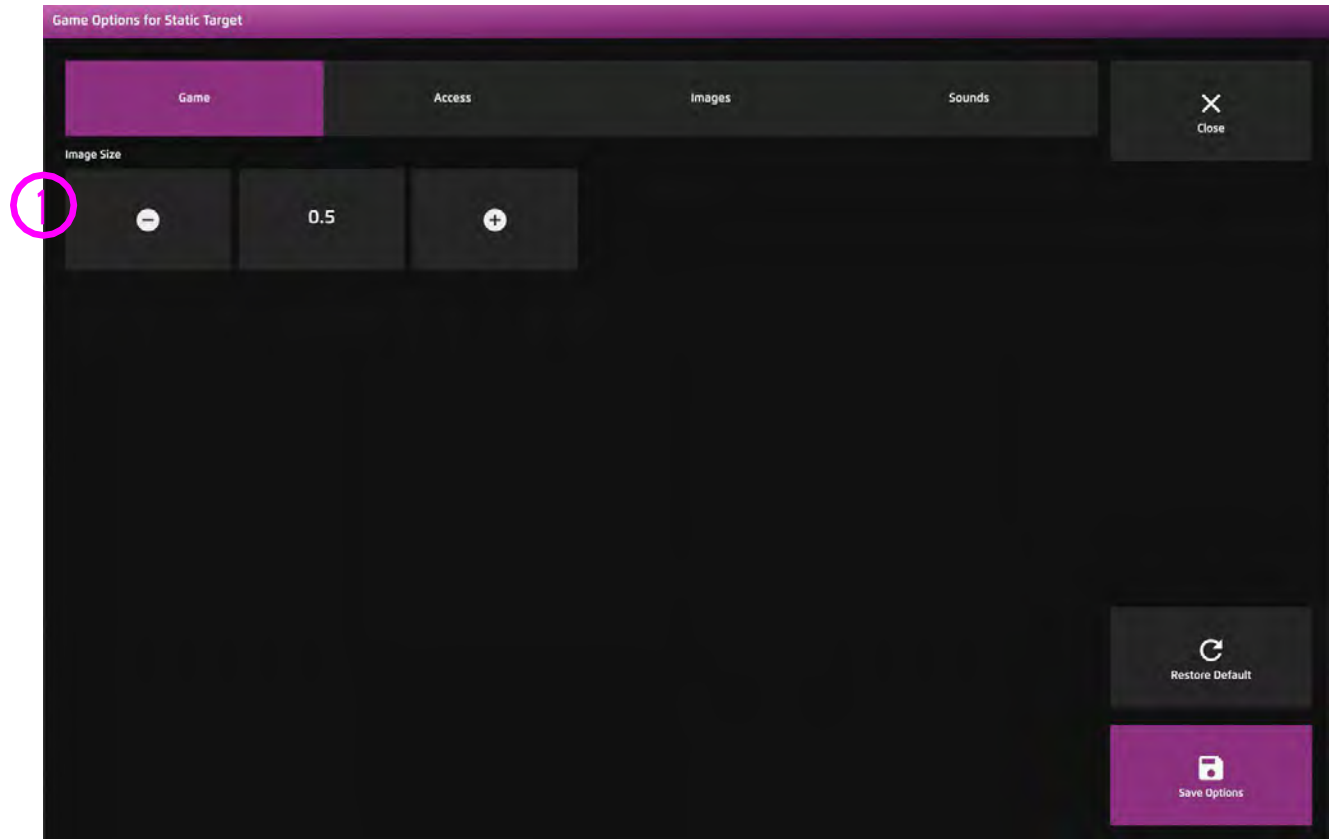
設定により、刺激や背景などを変えることができます。上下キーで停留時間を ± 0.1 秒単位で増減できます。





とまっているもの - ゲームオプション

- ① 画像サイズ - ターゲットの大きさを調整します。0.1～1の間で0.1刻みで選択します。1が最大のサイズです。デフォルト=0.5





とまっているもの - アクセス・オプション

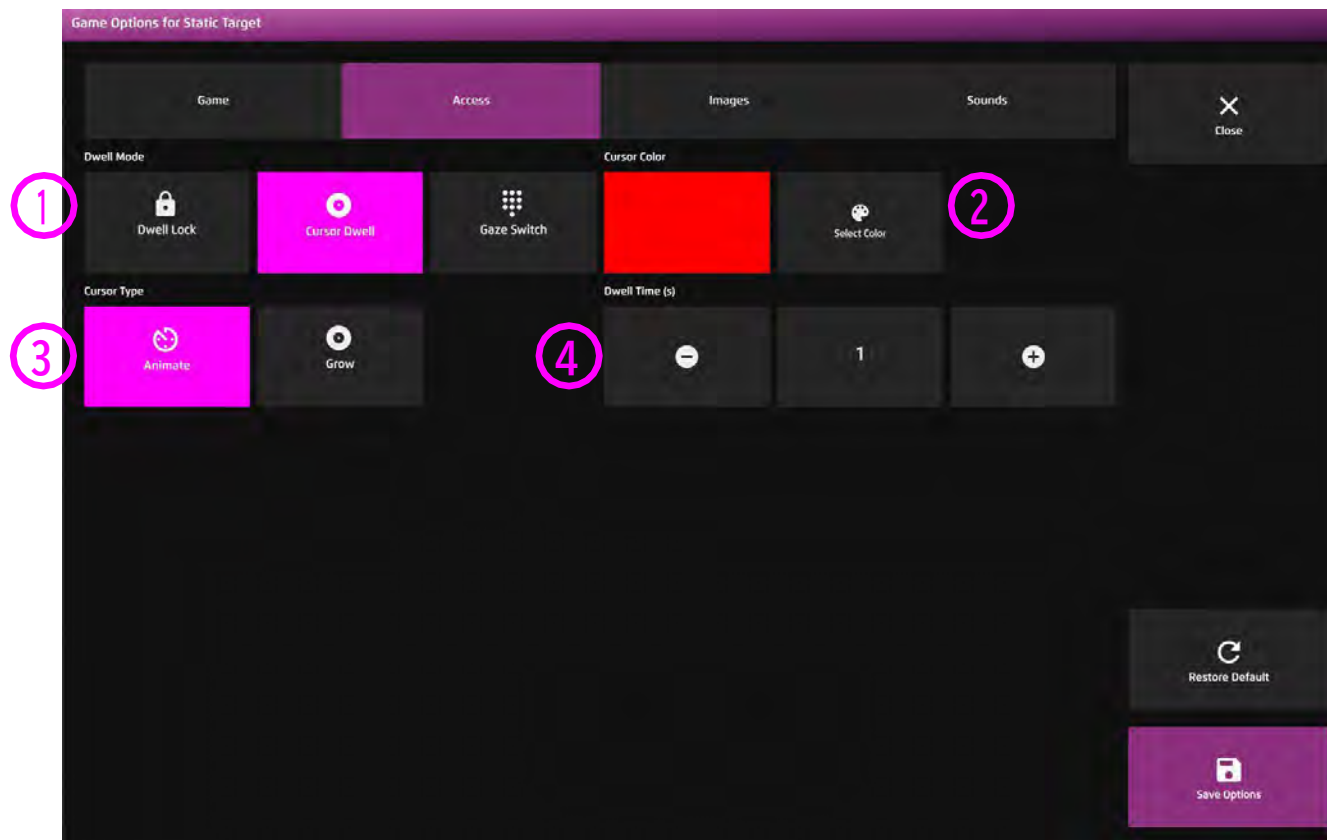
① 停留モード - 下記から選択

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは赤です。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

④ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒



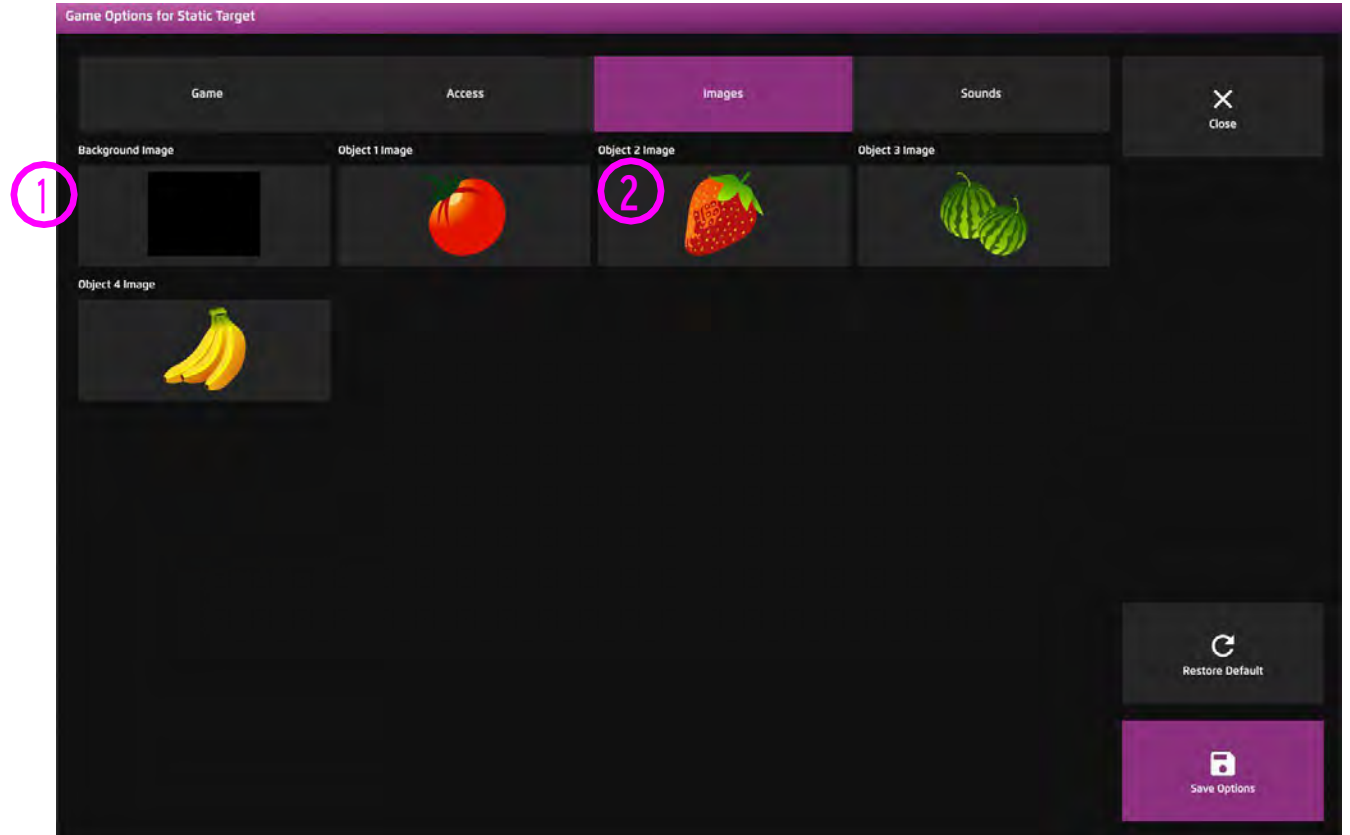


とまっているもの - 画像オプション

① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトはなしです。

② オブジェクト画像 - ターゲットオブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自のものをアップロードします。

画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512 ピクセルの間のサイズである必要があります。

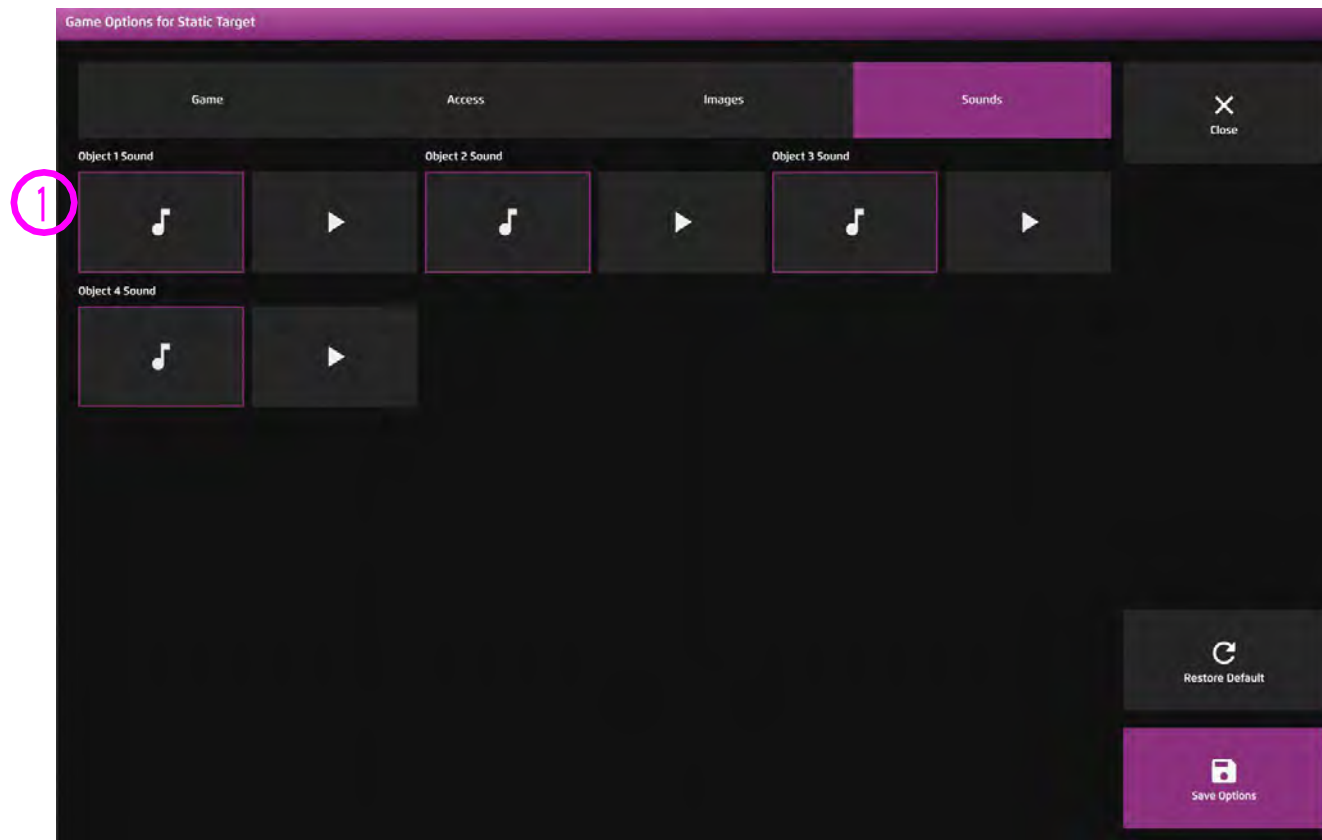




とまっているもの - サウンド・オプション

- ① オブジェクトサウンド - ターゲットが画面に表示されたときの、独自のサウンドを追加します。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。

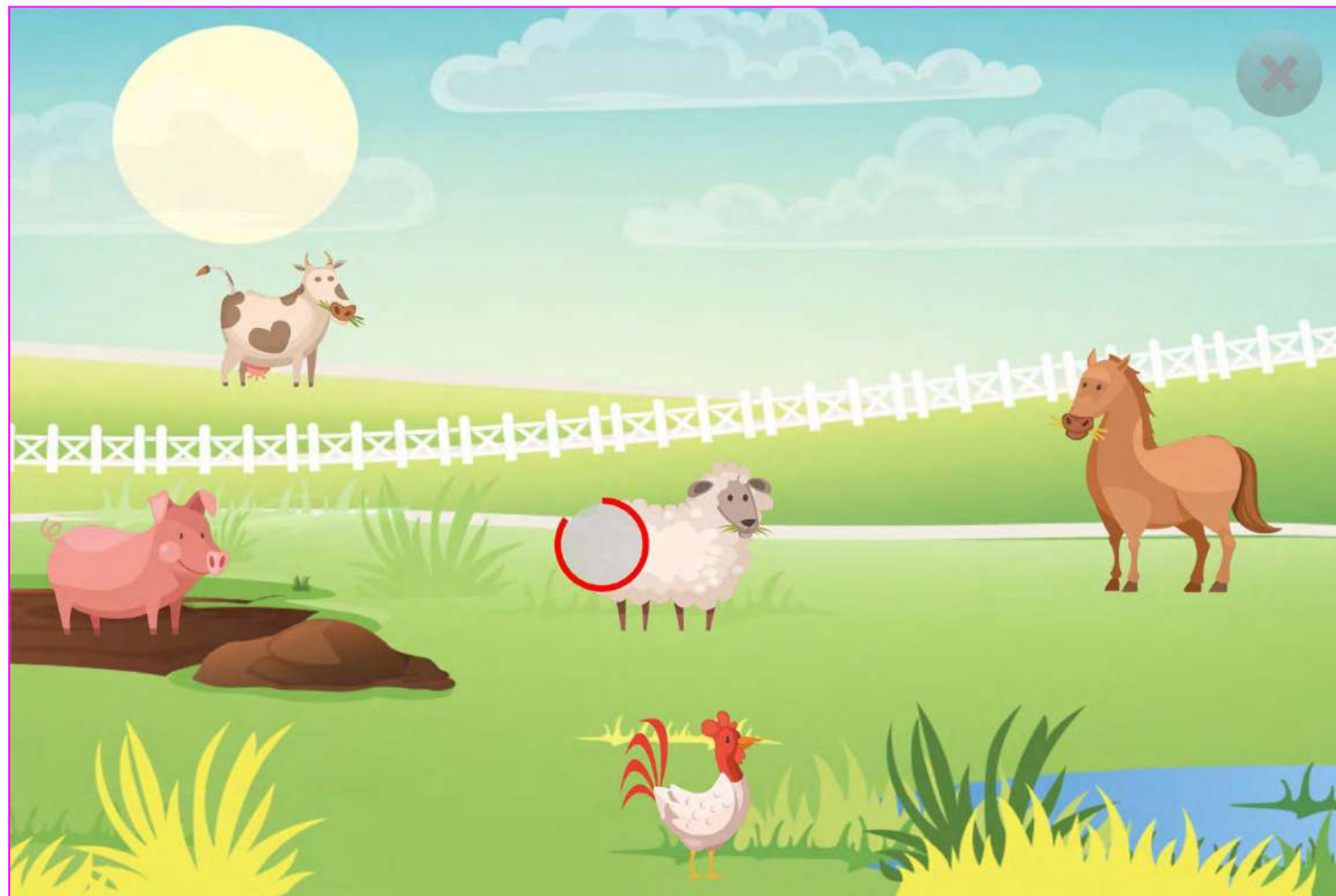
ヒント！ 1秒以下の短いサウンドクリップを選択することをお勧めします。





のうじょう

豚、馬、牛、ニワトリ、羊が登場し、ユーザーがそれらの動物を見ると、動物がアニメーションで反応し、鳴き声を出します。このアプリケーションは、特にコミュニケーションの相手からフィードバックや承認を得ることで、ユーザーのモチベーションを高めることができます。このアクティビティは、初期のコミュニケーションと刺激の認知に役立ちます。





のうじょう - アクセス・オプション

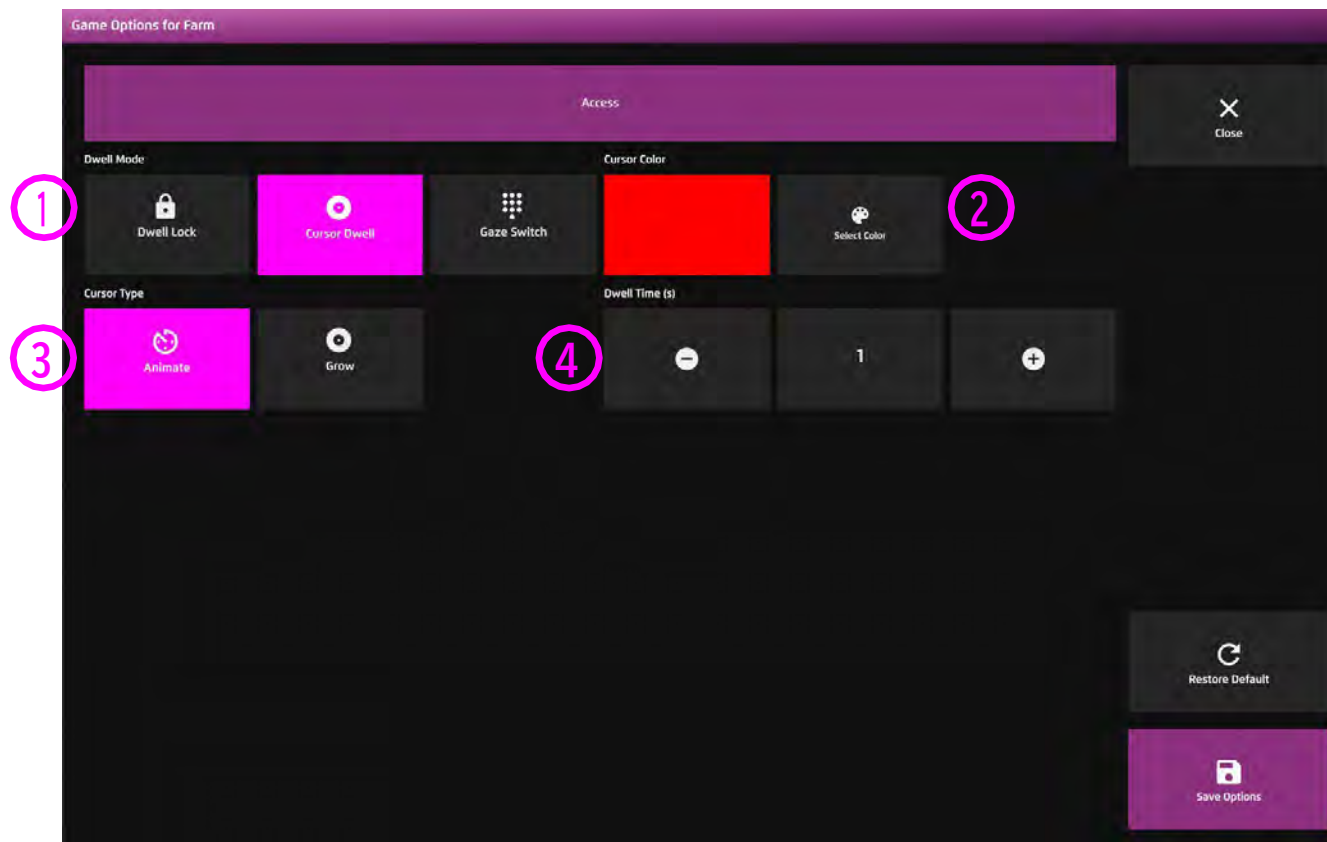
① 停留モード - 下記より選択

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは赤です。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

④ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒





レベル 4 視線で探索

視線で探索アクティビティは、探索と遊びを促進し、画面のより広い範囲への関与を促すように設計されています。

レベル 4: アクティビティの概観



ぬりえ



ピアノ



アーチェリー



シューティング



うごくターゲット



レトロキット



楽しく！

視線で探索は、創造性を発揮し、楽しみながら視線スキルを向上させるものです。

創造性

スプロッジ（画面をよごす）に描画イメージを導入することで、カラフルな絵を描きながら画面の探索を促進することができます。画像を保存して、進捗状況を記録したり、他の人と共有したりすることができます。

音楽

ピアノとレトロキットを使ったジャムセッションは、音楽を作りながらターゲティングと視線移動の練習をする楽しい方法です。これらのアクティビティはそれだけでも魅力的ですが、進行役の人が楽器を持って一緒に演奏すれば、さらに効果的です。

精度

シューティング、アーチェリー、動くターゲットは、正確さを養うための素晴らしい練習の場となります。動くターゲットは、停留時間0でもなかなか難しいですが、停留時間を長くすれば、本当に難しいものになります。

根気強さ

視線を使いこなすには、根気のいる作業が必要です。ユーザーのスキルが向上したら、停留時間や速度を上げたり、ターゲットサイズを小さくするなど、少しずつ挑戦してみてください。



レベル 4: 目的

レベル4の目標：画面使用時間を増やし、以前のレベルで達成されたコアスキルに基づく。キャリブレーションの精度を高め、視線によるインタラクションの楽しさを伝えることで、モチベーションを最大限に高めます。

キャリブレーションのための精度を向上させる

視線を使った操作でユーザーがイライラする主な理由のひとつは、選択するのに大変な労力を要することです。一般的に、これはキャリブレーションが不十分であることが原因です。この段階で、ユーザーは以前のスキルを活かして、自分用のキャリブレーションを行うことができるはずです。ここでは、キャリブレーションを行うためのヒントをご紹介します。

1. 練習用アクティビティー

すべてのレベルにおいて、キャリブレーションスキルの練習ができるアクティビティが用意されています。レベル1：ムービングスネーク、レベル2：かくれんぼ、レベル3：とまっているものなど。重要な点は、刺激に注目すること、刺激が移動しても注意を維持し、新しい場所まで追跡すること、アイトラッカーが必要なデータを収集するまで、刺激に集中し続けること、などです。コアスキルが身に付いていなければ、簡単にはいきません。

2. 視覚刺激画像

私たちは、ユーザーが好む刺激的な画像を使って練習することが役に立つことを発見しました。まず、かくれんぼをし、次にはねるままとスプラットを使います。ユーザーがキャリブレーションに必要な注意力を示すようになったら、同じ刺激画像をキャリブレーション用に読み込んで、2ポイントまたは5ポイントのキャリブレーションを試します。より多くのポイントを達成すればするほど、ユーザーは正確に注視できるようになります。

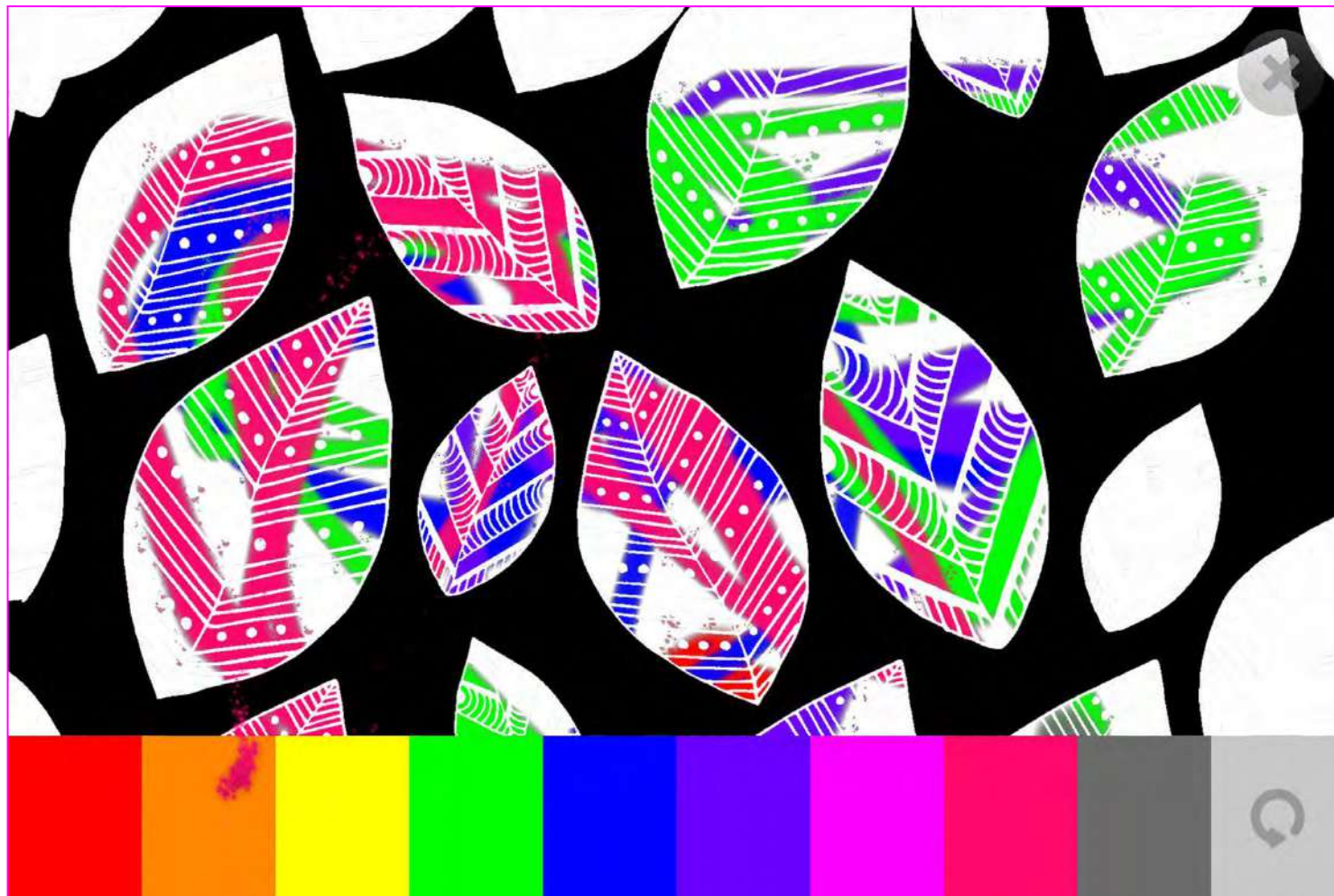
3. キャリブレーションのコツ

このトリックは、センリーアイFX 2の「かくれんぼ」のアクティビティで、ユーザーが良いレベルで参加しているところから、すぐにキャリブレーションに移行する、というものです。このトリックを効果的に行うには、気が散らないようにする必要があります。ユーザーとのセッションを開始する前に、視覚刺激を読み込んだ状態でタスクバーにキャリブレーションを開いておくことをお勧めします。これは、最小限の混乱で、すぐにキャリブレーションを開始できることを意味します。私たちはこれを何百回となく行っており、うまくいっています。また、ユーザーがポイント間で離脱する必要があると思われる場合は、ステップ スルー キャリブレーションを使用することもできます。



ぬりえ

ぬりえ（スプロッジ-色で画面をよごす）は、画面下のカラーパレットからさまざまな色を選び、カラフルな作品を作る楽しい塗り絵アクティビティです。塗り絵をする背景を選んだり、カラーパレットの停留時間を設定したり、「P」キーを押してスクリーンショットを撮るのを忘れないようにしてください。印刷して塗り絵した作品を壁に貼ることもできます。





ぬりえ - ゲームオプション

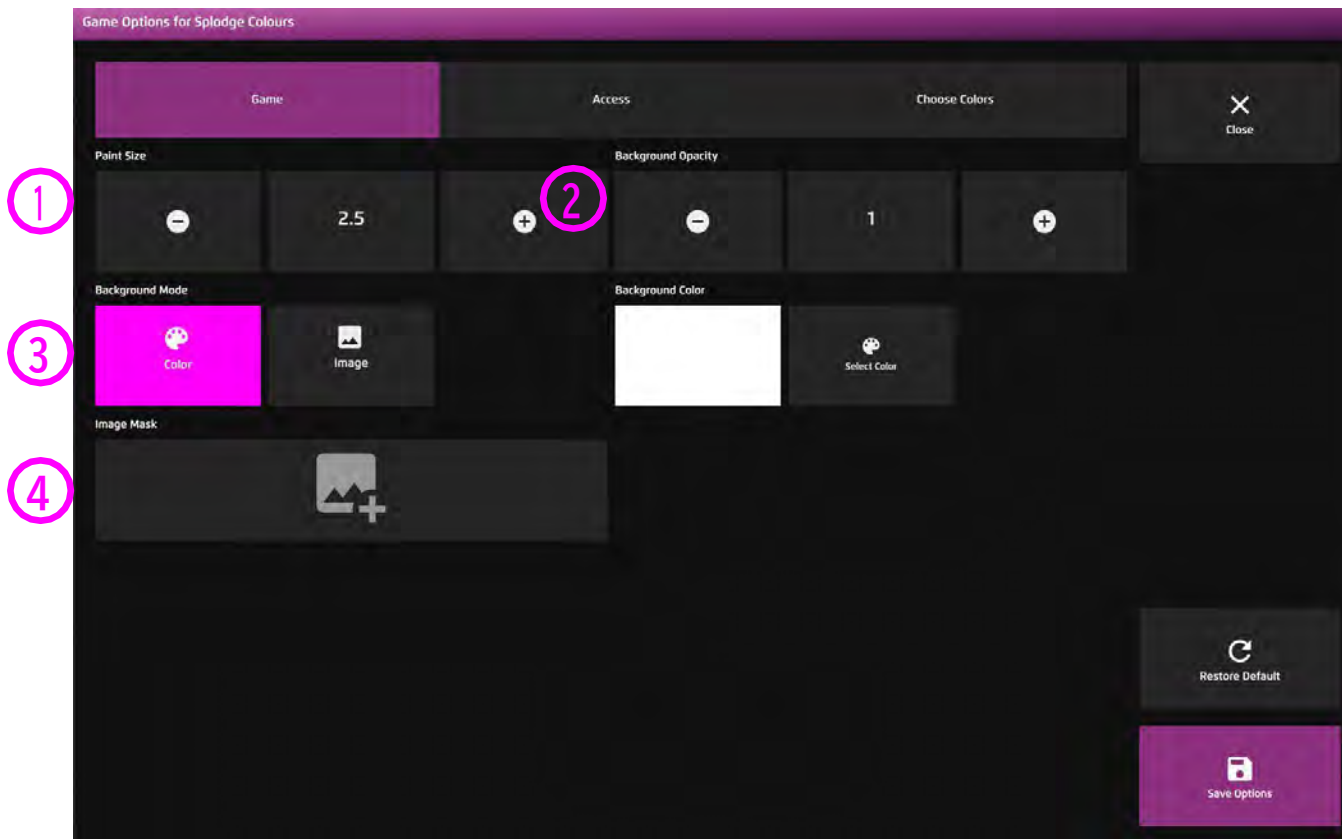
① サイズ - ペイントブラシのサイズを調整します。1～9の間で0.5刻みで選択可能です。デフォルトは2.5です。

② 不透明度 - ペイントの不透明度を0 - 1の間で調整します。デフォルトは1(不透明)です。

③ 背景モード - 背景を以下から選択して変更します。

1. カラー - カラーピッカーウィンドウから背景色を設定します。
2. イメージ - メディアライブラリから背景画像を追加するか、独自の画像をアップロードします。.jpgと.png形式をサポートします。

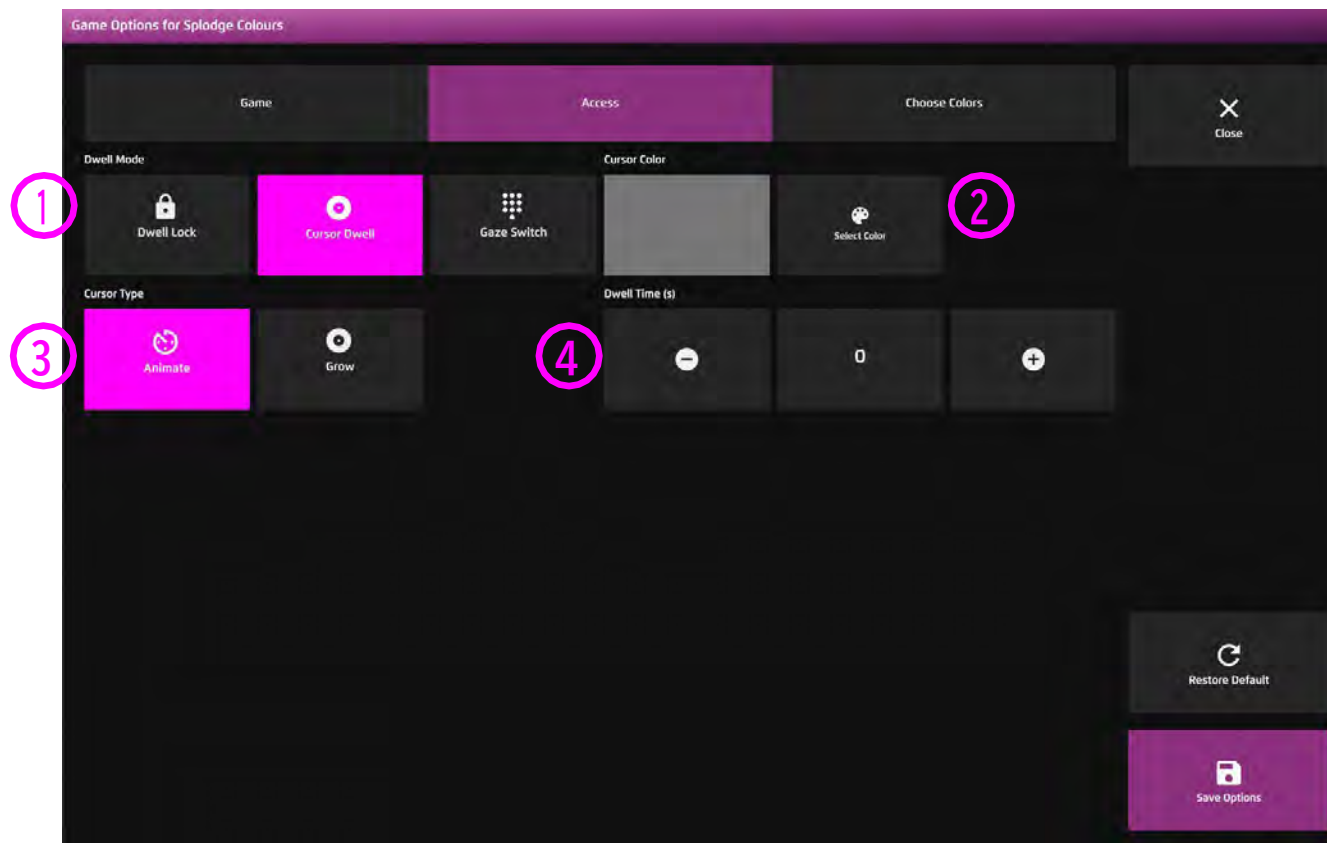
④ ぬりえ画像 - 画像を追加して、ただ色を塗るだけでなく、ぬりえに変身させることができます。メディアライブラリから選択するか、自分でアップロードしてください。
注記：ぬりえとして使用するには、画像は1920 x 1080のPNGで、透過性がある必要があります。





ぬりえ - アクセス・オプション

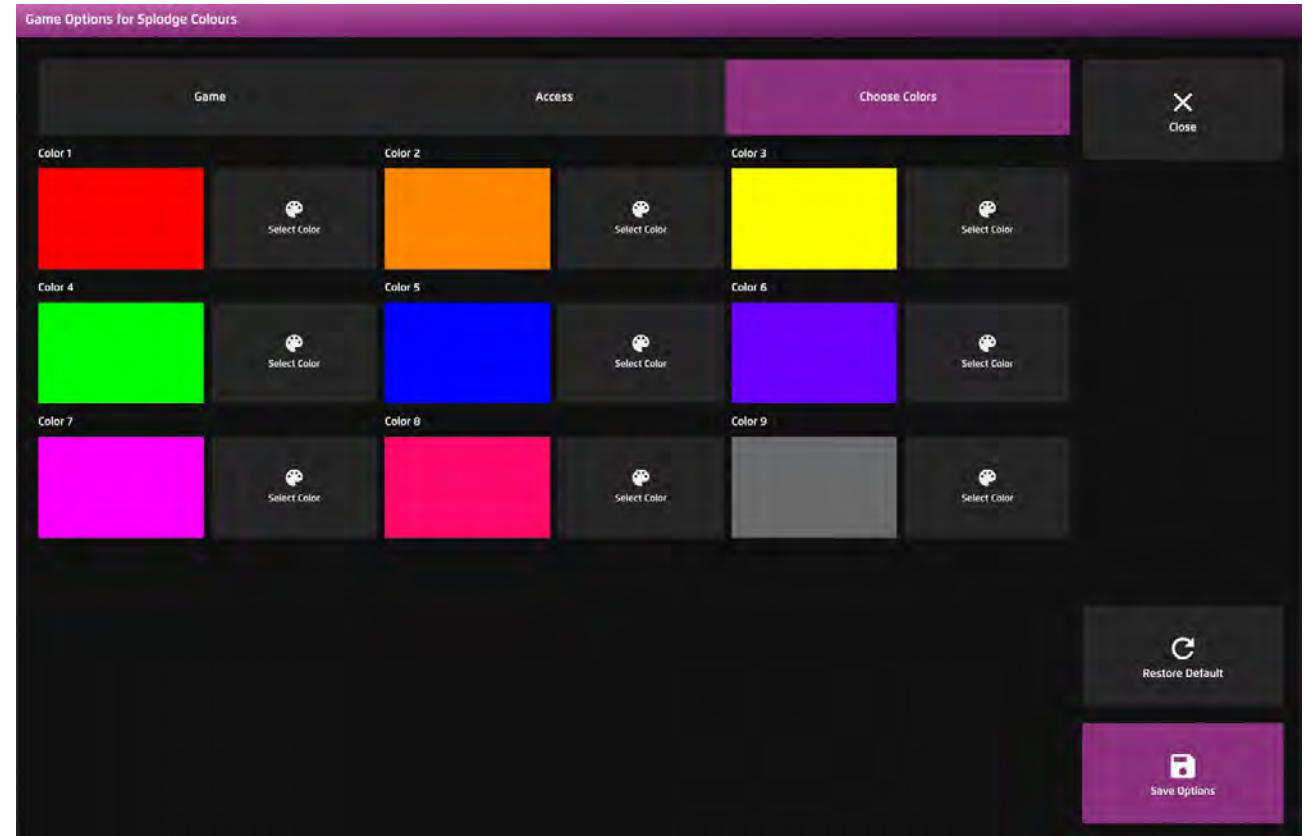
- ① 停留モード - 下記から選択
 1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
 2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
 3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。
- ② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトはグレーです。
- ③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ④ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒





ぬりえ - カラーオプション

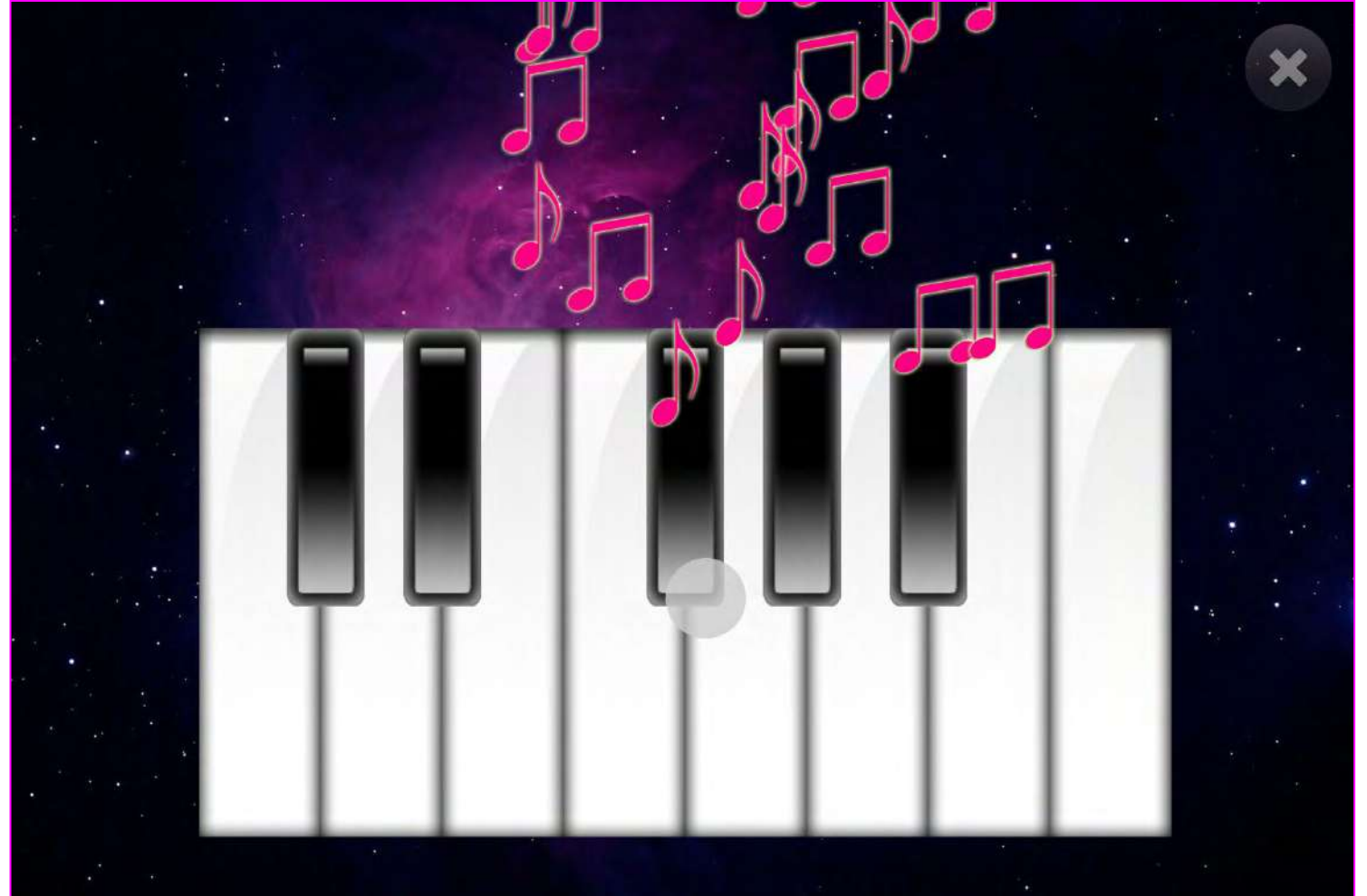
- ① カラー 1 - 9- セレクトカラーオプションから色を選択して、ペイントトレイルの色をカスタマイズします。





ピアノ

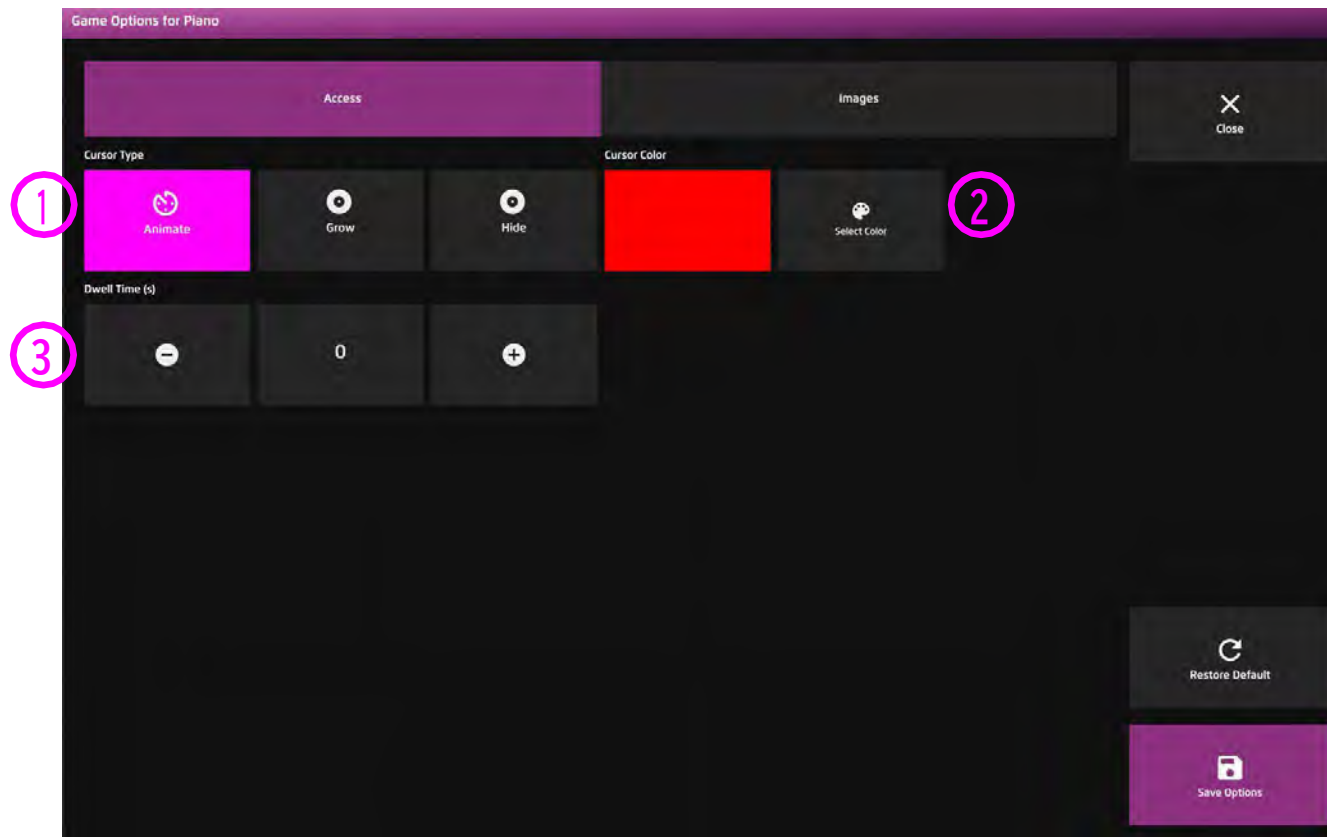
ピアノは、水平方向のスキャニングというテーマを継承しています。このゲームでは、ユーザーは目でピアノを演奏することができます。ピアノは大きなモチベーションになり、正確なスキルを身につけるのに役立ちます。ピアノは、すぐにフィードバックが得られるように、デフォルトで停留時間が0になっていますが、すぐにトリガーをかけずに別の音に移動できるように、停留時間を調整するのもよいでしょう。





ピアノ - アクセス・オプション

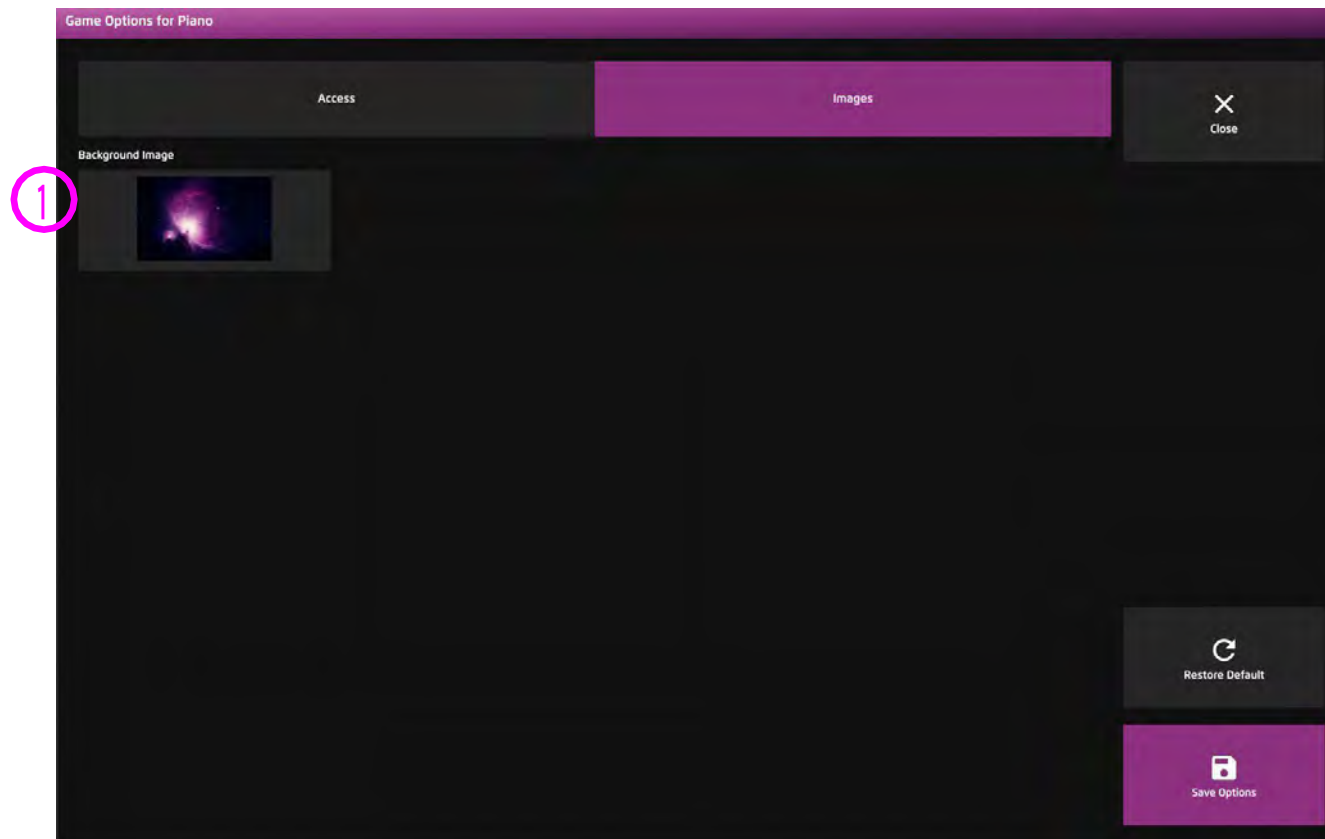
- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=0





ピアノ - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。

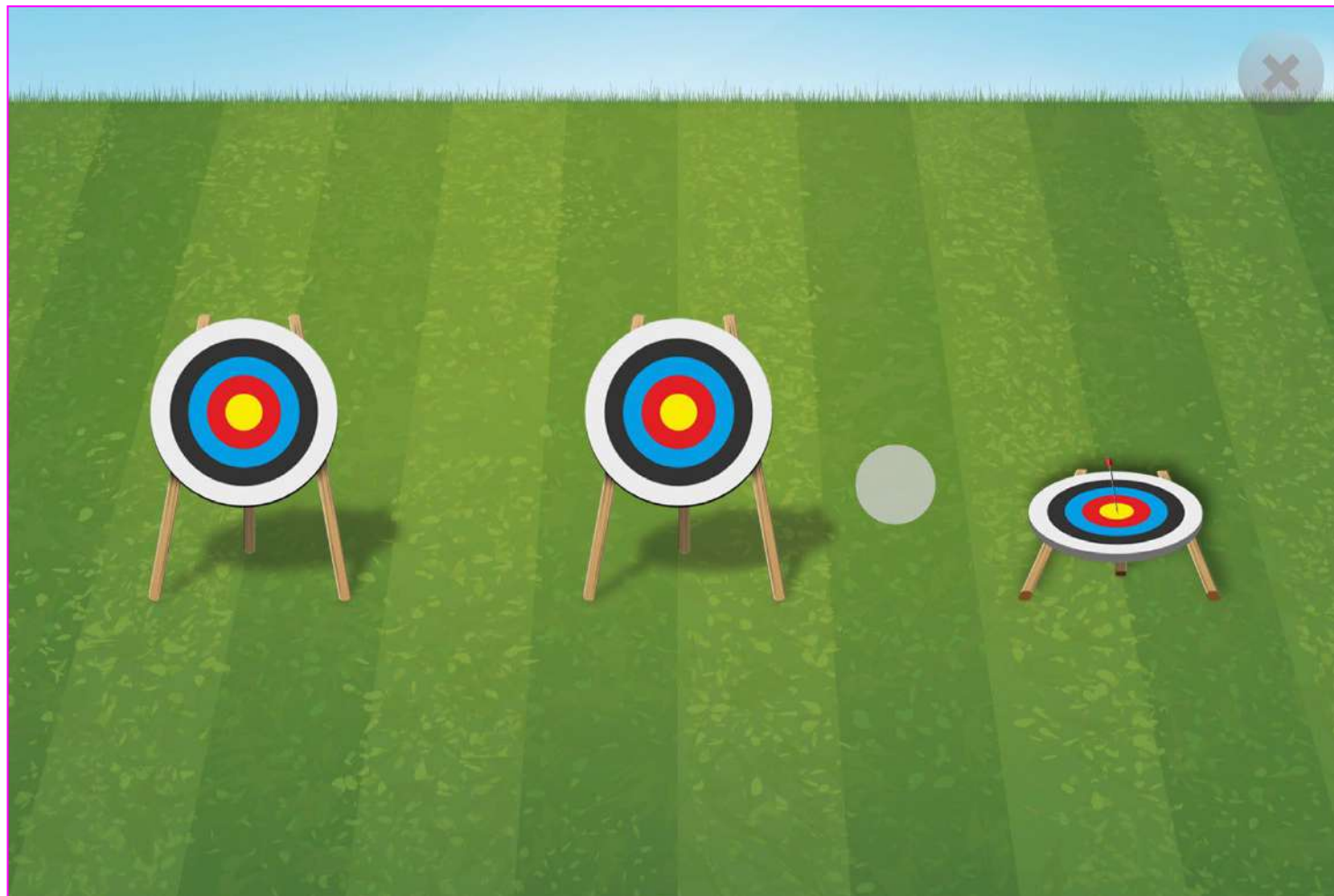




アーチェリー

アーチェリーは、ユーザーが画面の特定の領域に目を向けるように設計された、楽しいターゲティングアクティビティです。あなたは、ターゲットの最大数までやり遂げることができるでしょうか？デフォルトの停留時間は1秒です。

上/下キーで停留時間を ± 0.1 秒単位で増減できます。停留タイムを0に設定すると、見た瞬間に撃つことができます。

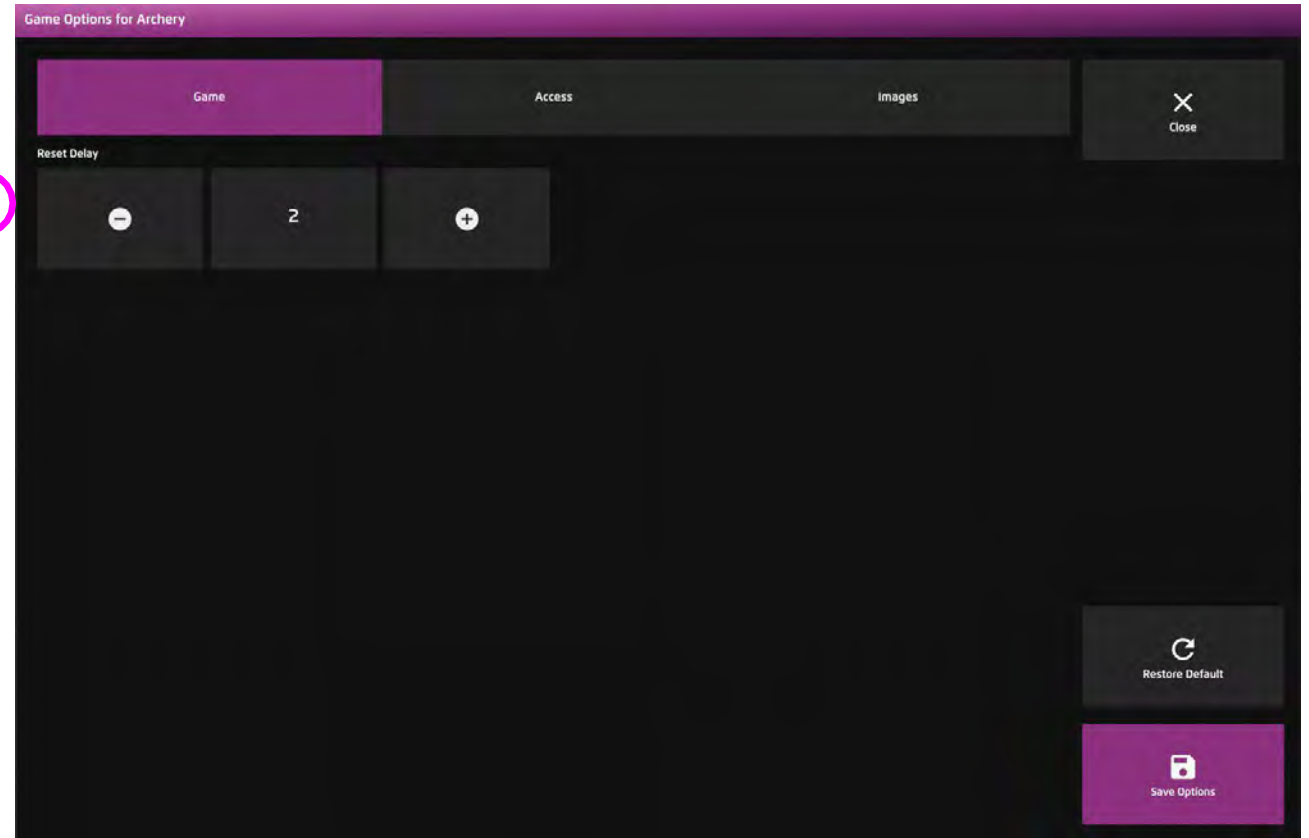




アーチェリー - ゲームオプション

- ① リセットの遅れ - リセットの遅れは、すべてのターゲットがヒットした後、次のレベルに移るまでの遅れ時間です。2～10秒の間で1秒単位で選択できます。デフォルトは2です。

①





アーチェリー - アクセス・オプション

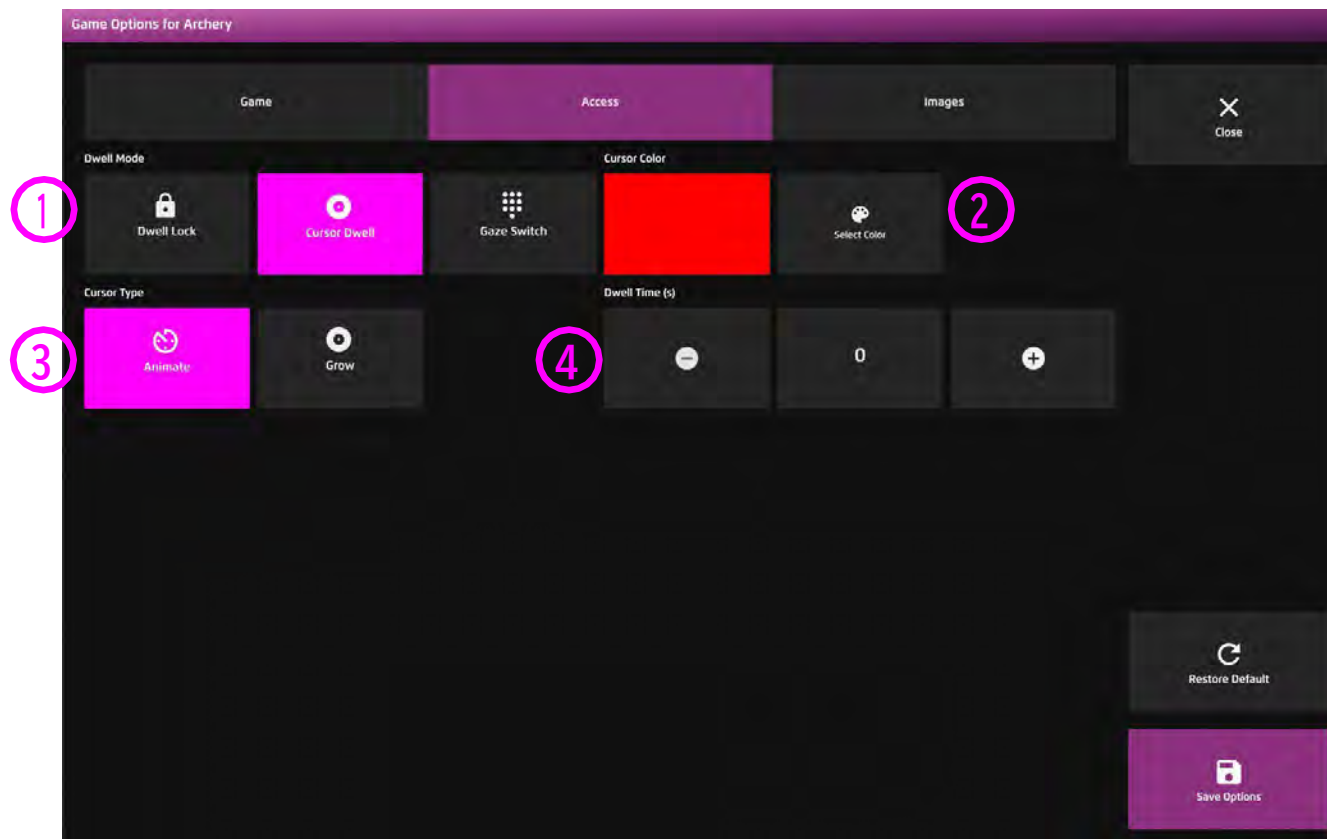
① 停留モード - 下記から選択:

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留 (デフォルト) - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトはグレーです。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ (拡大) させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

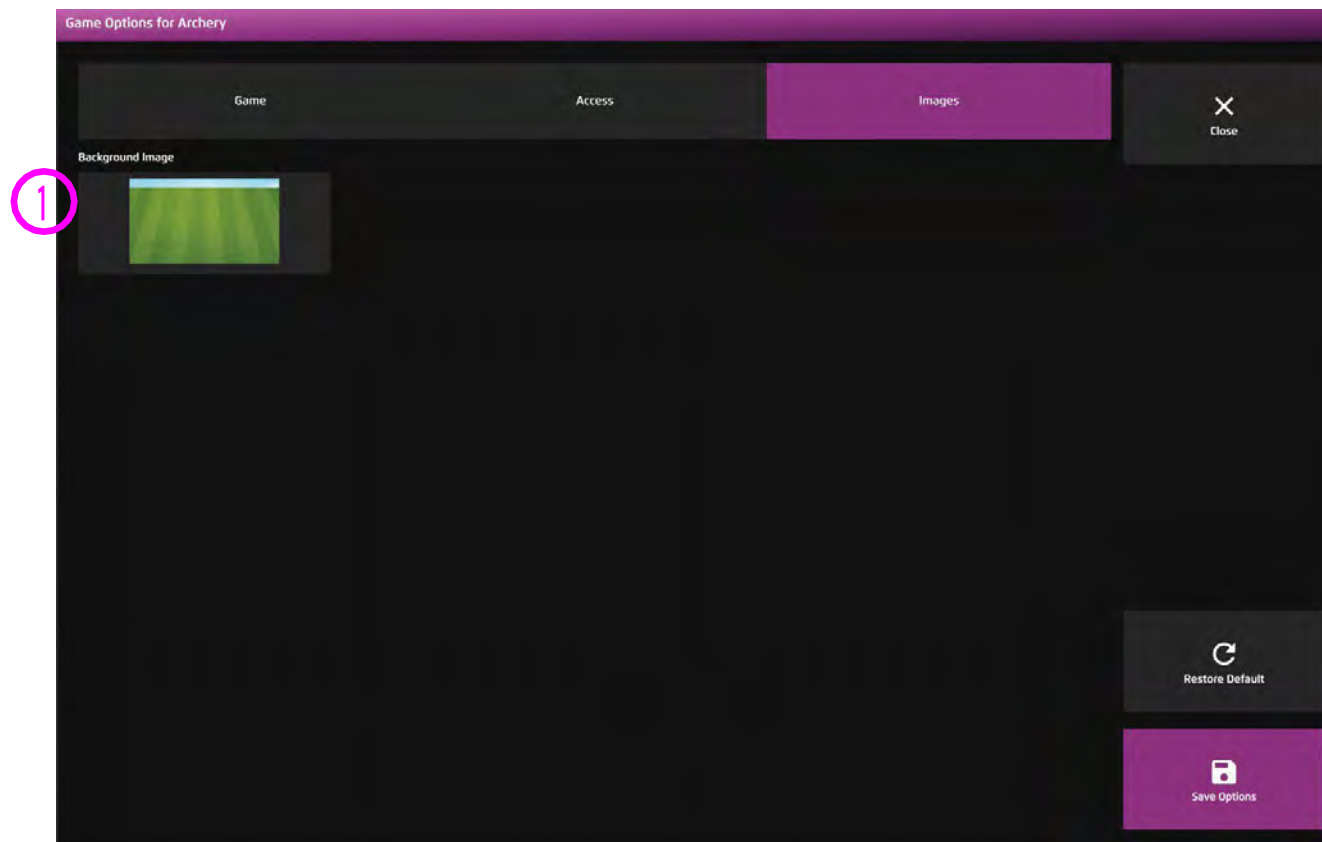
④ 停留時間 - 0~5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=0秒





アーチェリー - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。

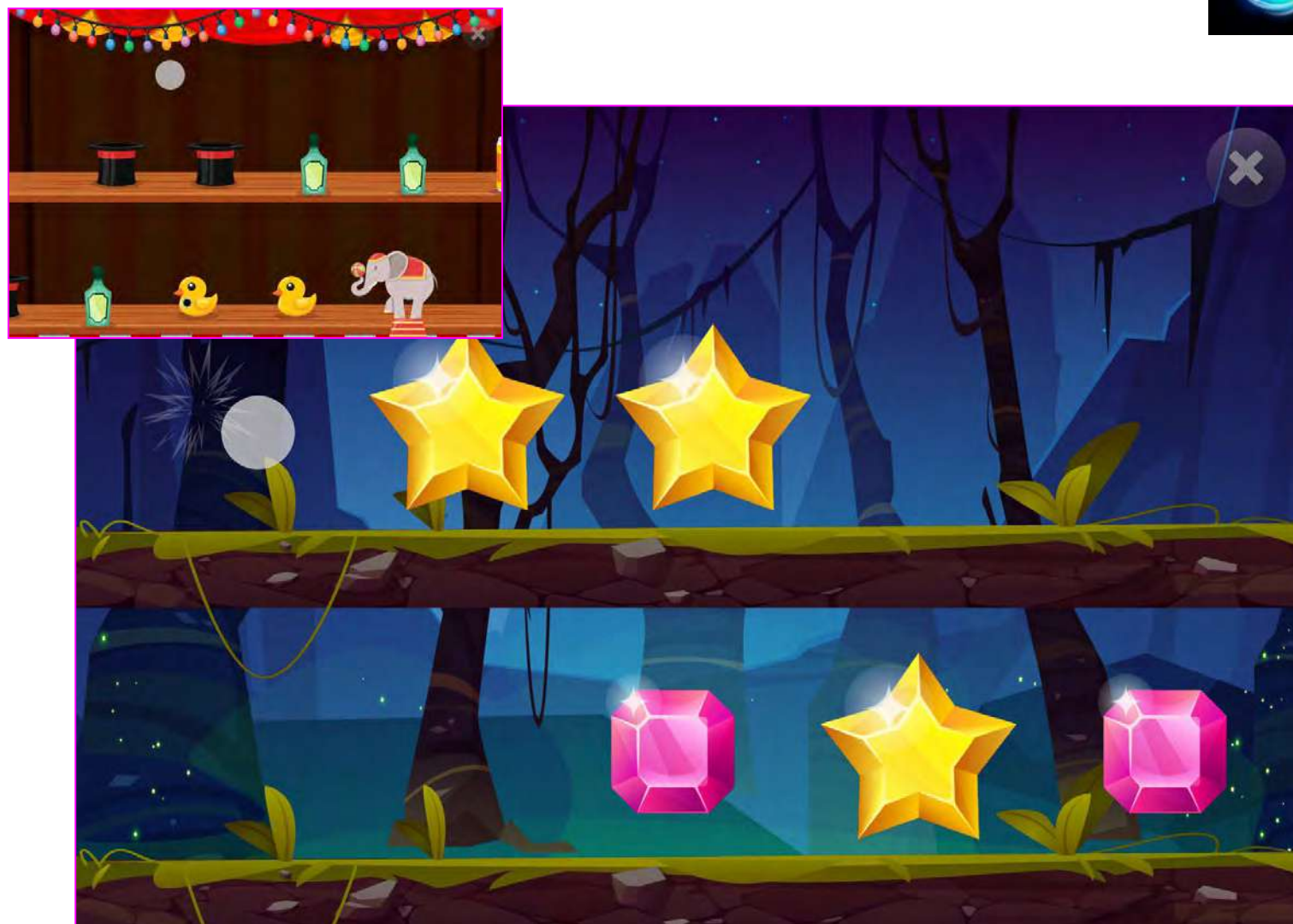




シューティング

視線を安定させて、各列のターゲットをすべて撃ち抜くことができますか？設定で宝石モードとサーカスモードを選択し、列の数を増やし、停留時間を増やすと、チャレンジ精神が高まります このアクティビティは、水平面に沿って視線をコントロールする力を養うことを目的としています。

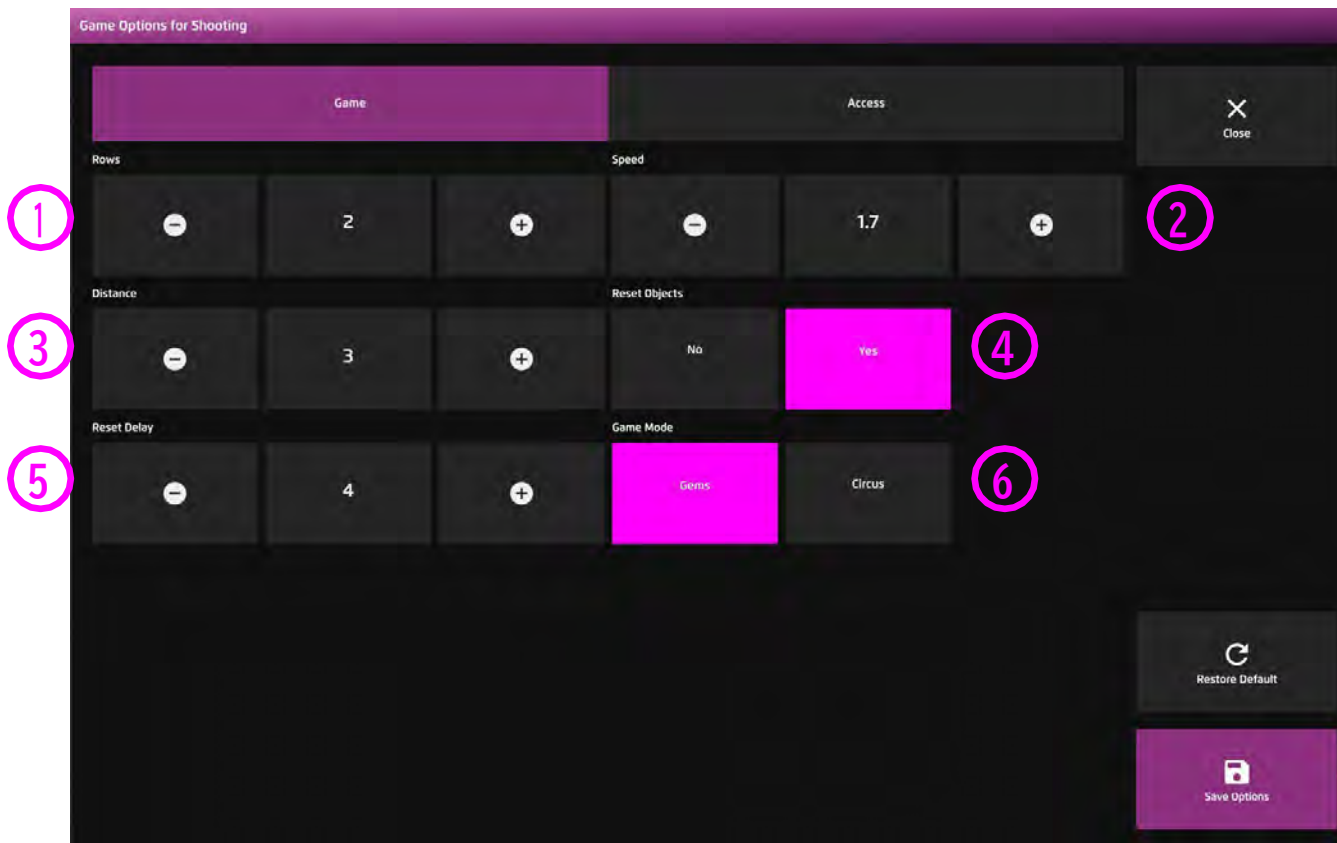
ランダムに上から下へ視線を移動させるのか、あるいは最小限の努力で最大の効果を得るには、すべての画像が表示されるまで待つてから列に沿って視線を移動させるのか、ユーザーがどのように戦略を立てるかは興味深い点です。





シューティング - ゲームオプション

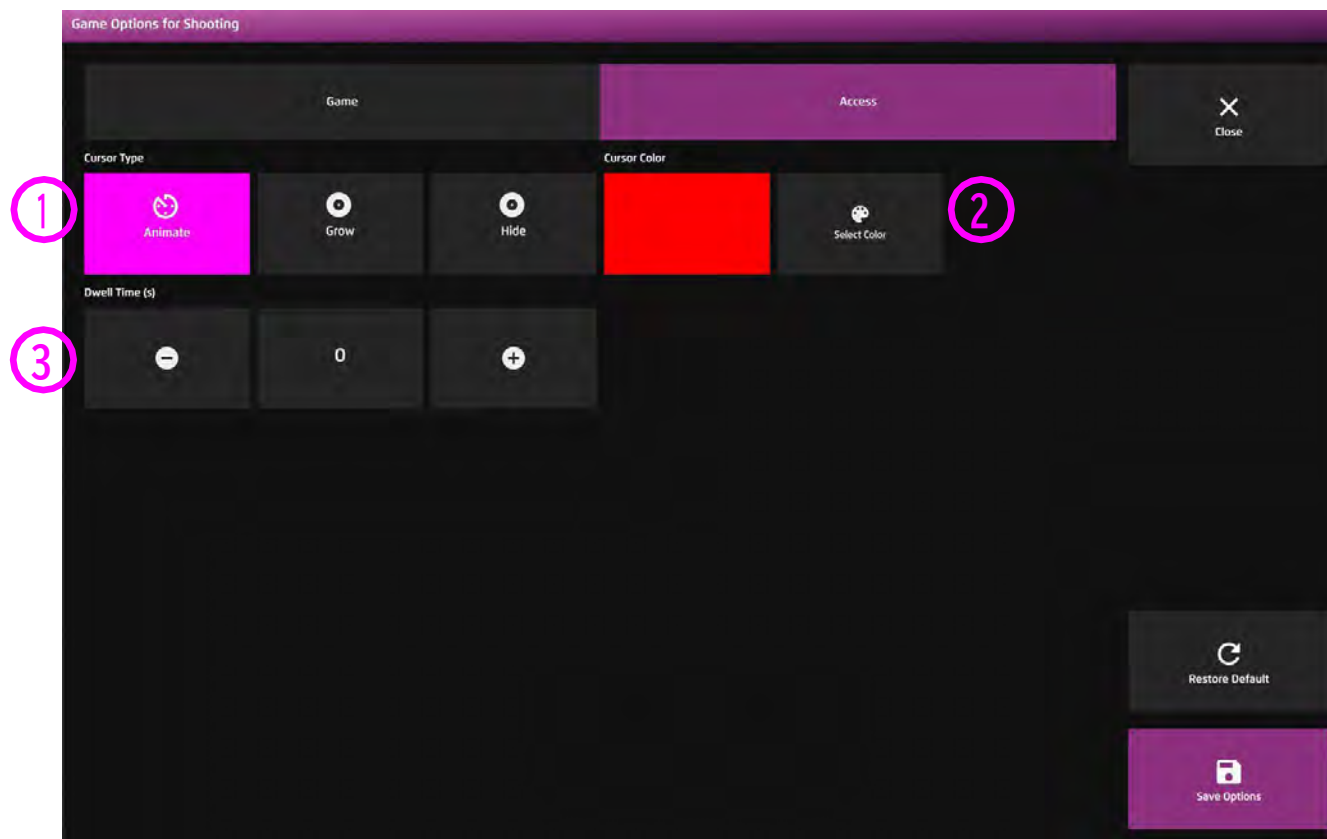
- ① 行数 - 1 - 4の間で行数を設定します。デフォルトは2です。
- ② スピード - オブジェクトを移動する速度を0.2 - 5（最速）の間で設定します。デフォルト = 1.7
- ③ 間隔 - オブジェクト間の間隔を1 - 10の間で設定します。1はオブジェクト同士が密着していることを意味し、10は大きな隙間ができることを意味します。デフォルト = 3
- ④ オブジェクトをリセット
はい（デフォルト） = オブジェクトが戻り、再度射撃できます。
いいえ = オブジェクトは元に戻りません。
- ⑤ リセットの遅れ - オブジェクトのリセットが ”はい ”の場合、撮影後にオブジェクトがリセットされるまでの時間を1秒から10秒の間で設定します。デフォルトは4秒です。
- ⑥ ゲームモード - 宝石のテーマとサーカスのテーマの2つのゲーム画面のどちらかを選択します。デフォルトは「宝石」です。





シューティング - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=0

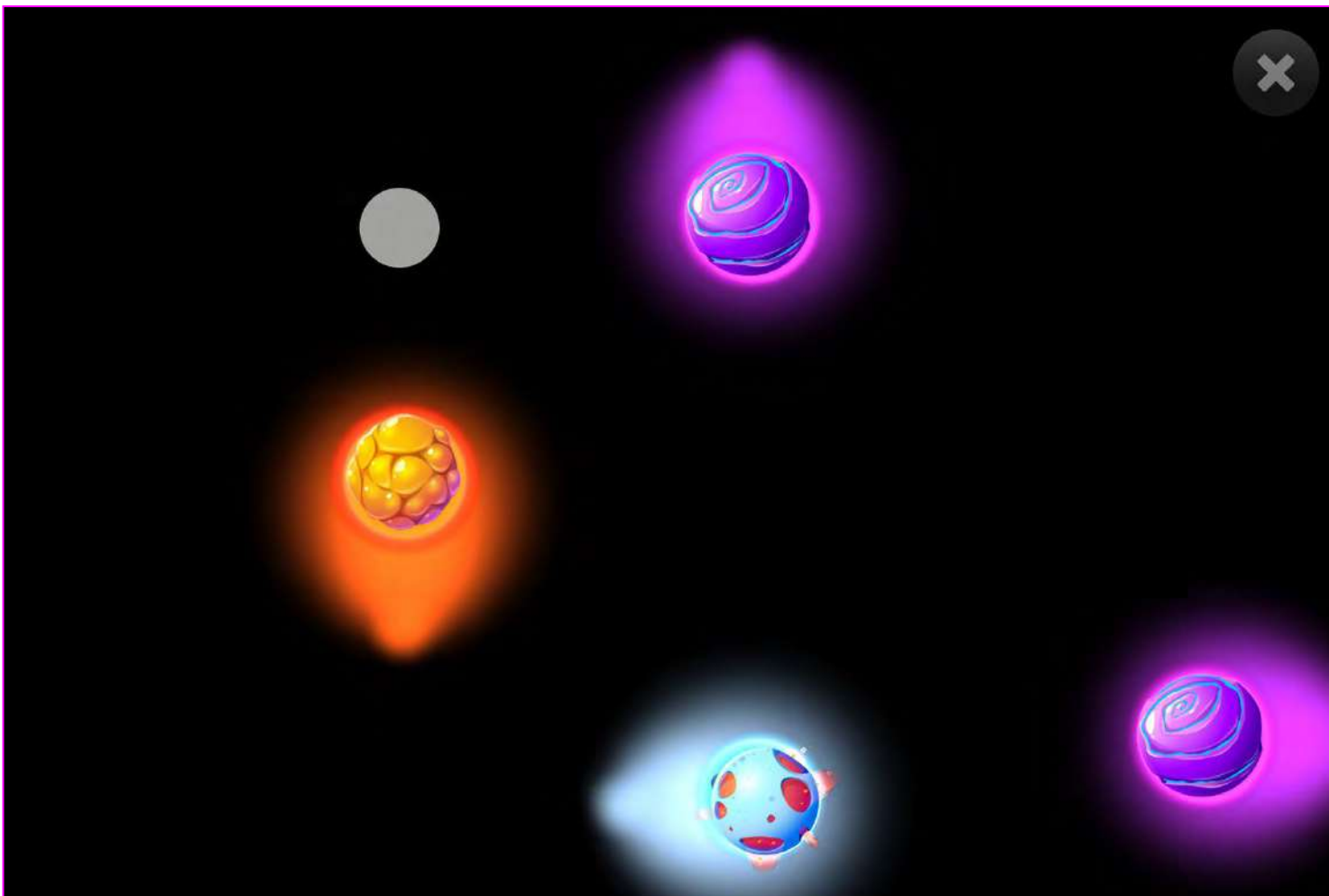




動くターゲット

カラフルな惑星が画面内を高速で移動します。ユーザーが惑星に狙いを定めると、惑星は消え、音が鳴ります。ここで重要なのは、必ずしもすべての惑星に当てることなく、ユーザーが惑星を追跡することの方がはるかに重要だということです。

視線カーソルと、ユーザーがどのように刺激を追跡しているかに注目してください - 簡単に気が散ってしまうのか、特定の刺激に集中して追跡できるのか？このアクティビティは高速で、ユーザーの注意をそらすようなことが視覚的にたくさん起こるため、視線制御の観点からは困難なアクティビティです。私たちは、ユーザーが注意を集中し、注意散漫に対処する方法を観察する必要があります。



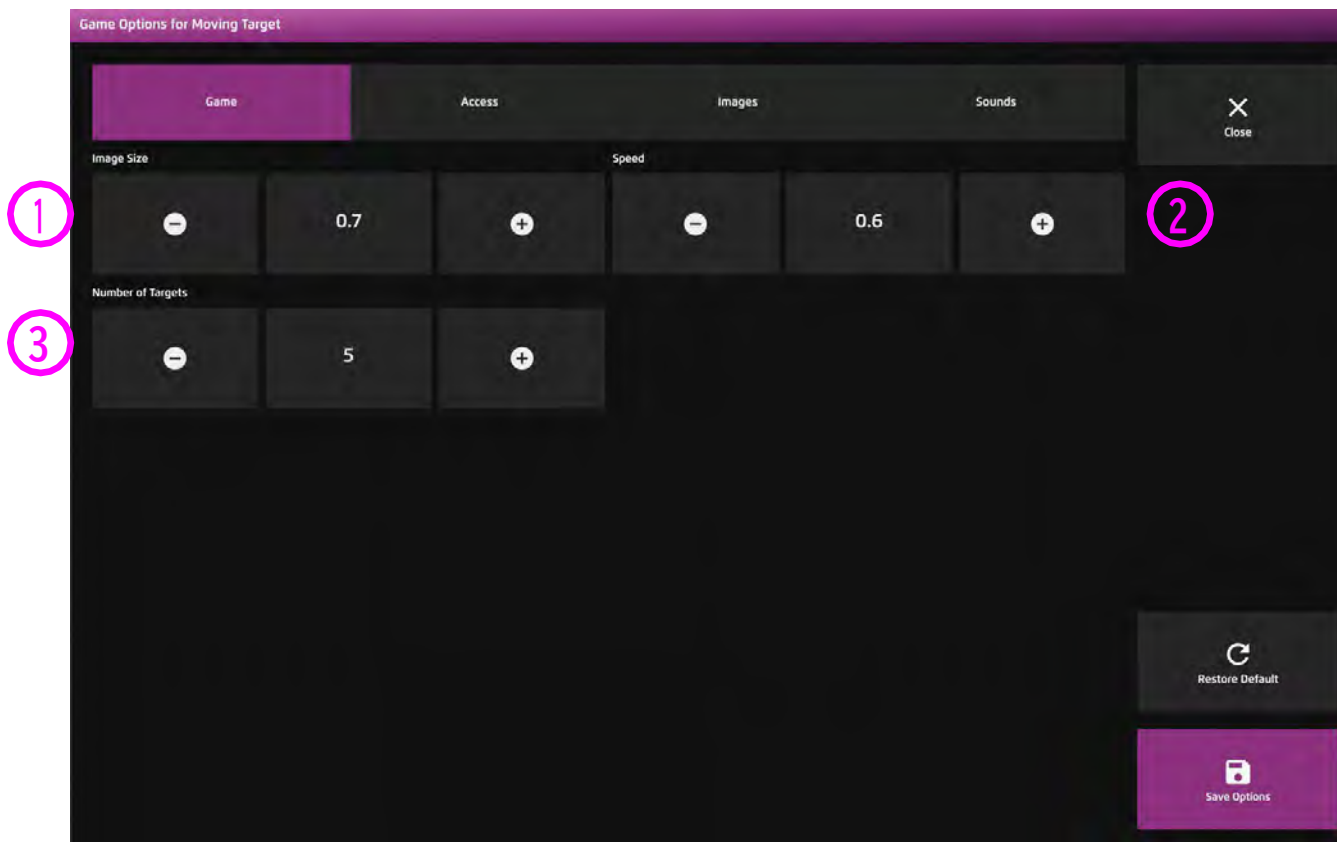


動くターゲット - ゲームオプション

① 画像サイズ - 刺激画像のサイズを 0.1 - 1 の間で 0.1 刻みで選択します。1が最大のサイズです。デフォルトは1です。

② 速度 - オブジェクトの移動速度を0.1 - 1（最速）の間で0.1刻みで選択します。デフォルトは0.6です。

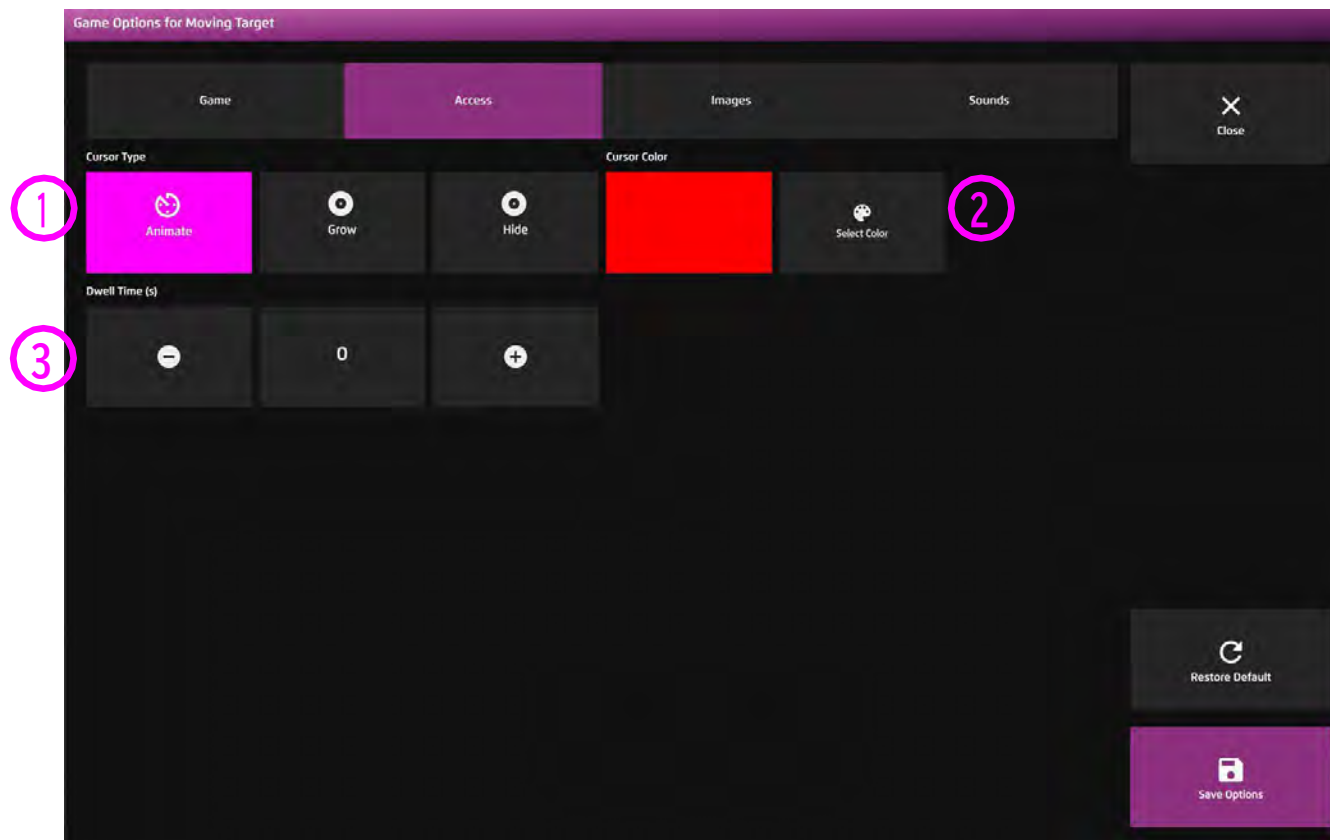
③ ターゲットの数 - 移動するターゲットの数を1 - 5の間で設定します。デフォルト = 5





動くターゲット - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=0

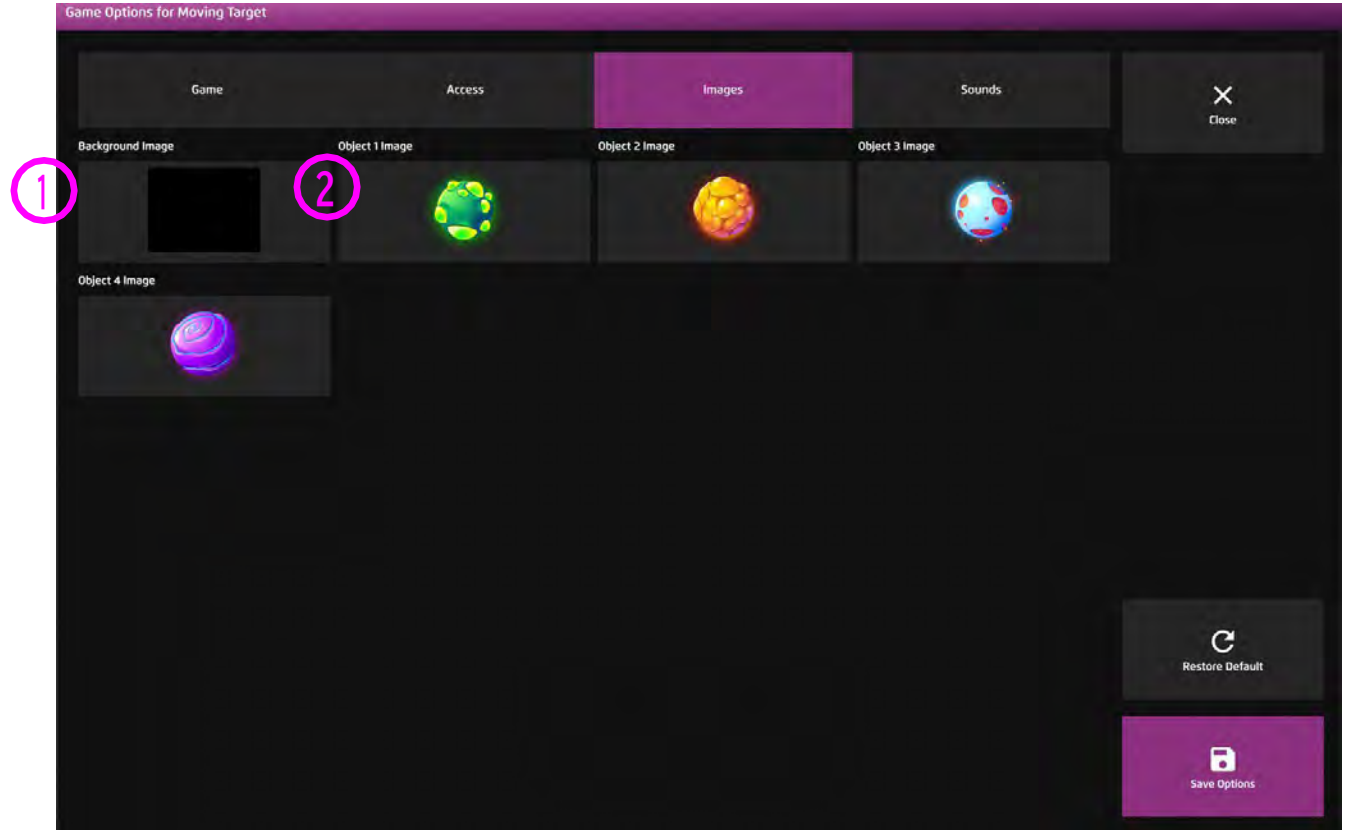




動くターゲット - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトはなしです。
- ② オブジェクト画像 - ターゲットオブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自のものをアップロードします。

画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512ピクセルの間のサイズである必要があります。

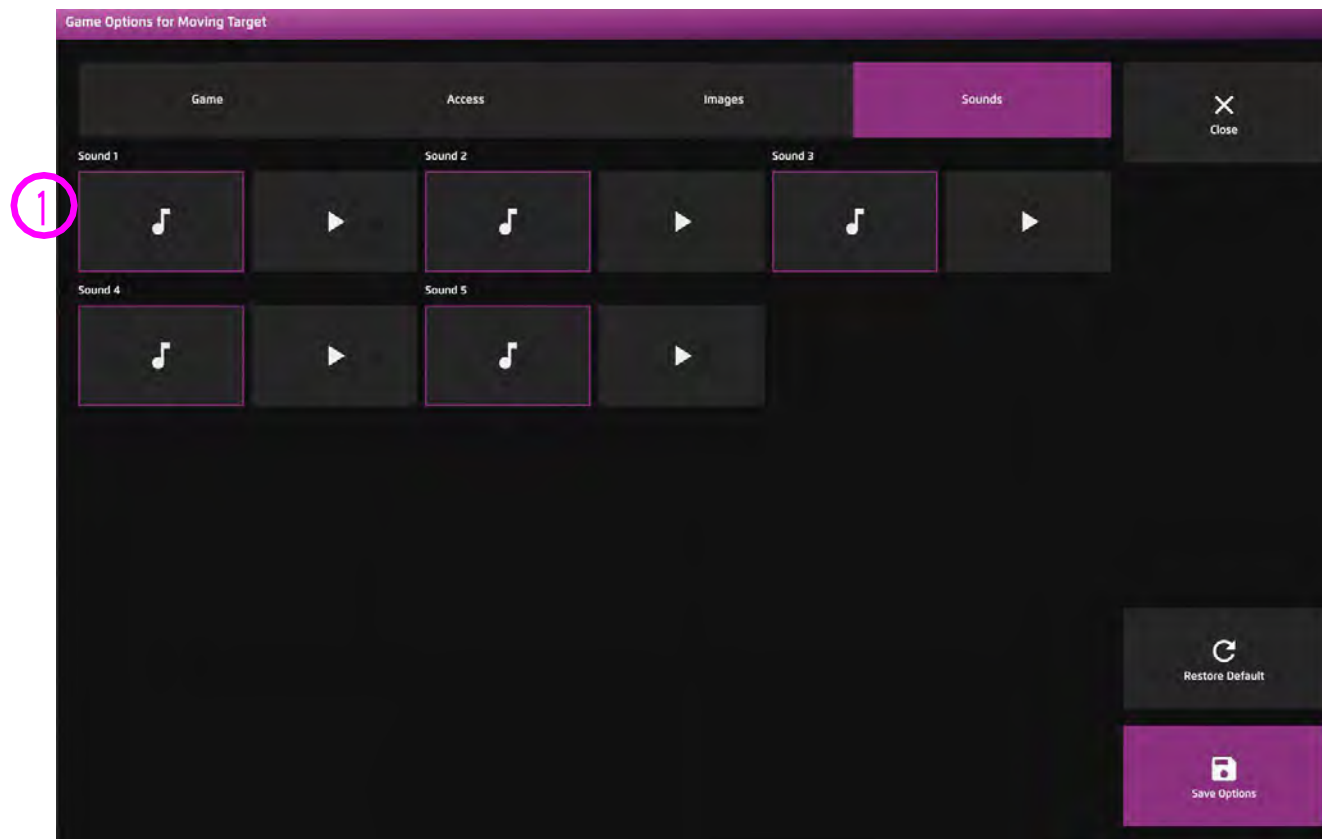




動くターゲット - サウンド・オプション

- ① サウンド - 動くターゲットを押したときのサウンドを追加できます。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。

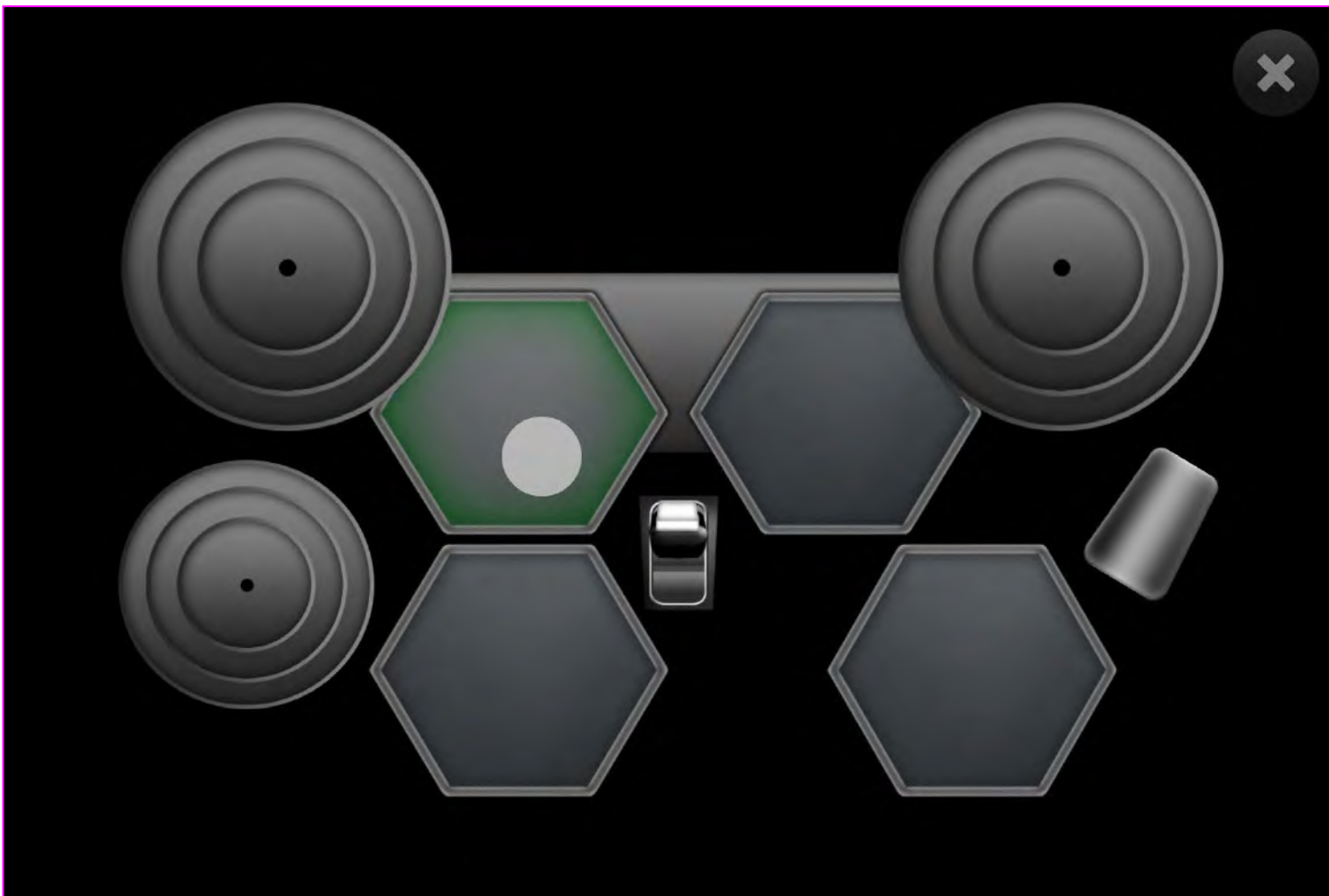
ヒント！ 1秒以下の短いサウンドクリップを選択することをお勧めします。





レトロキット

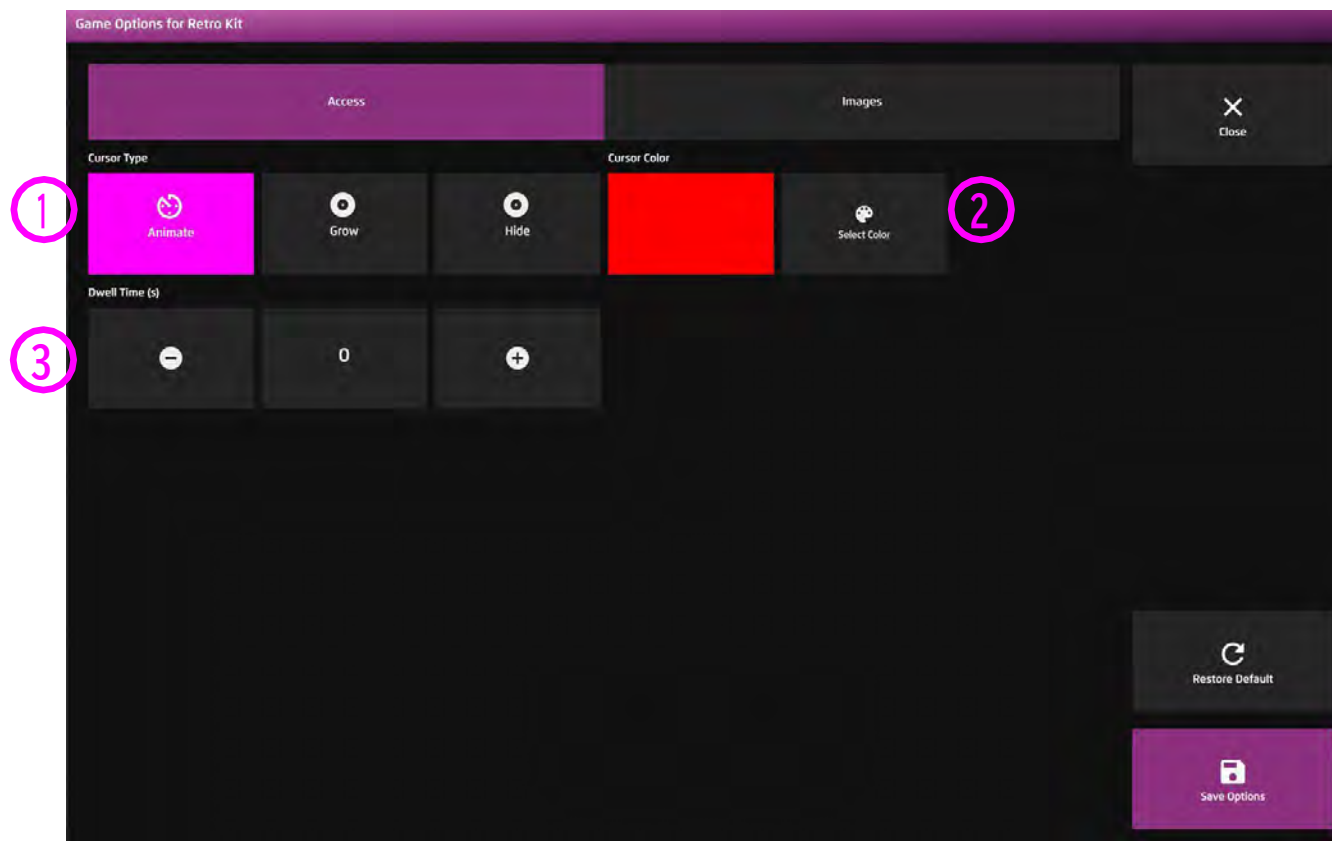
レトロキットでビートを刻みながら、画面を見回すとドラムの音が鳴り響きます。このアクティビティは、視線制御が楽しく、音楽的な表現ができることをユーザーに実感してもらうためにデザインされています。レトロキットは、音楽セッションの一部として、視線制御のユーザーが使用することができます。音楽は非常にモチベーションを高め、グループでの社会的な交流やコミュニケーションの方法を探るのに、素晴らしい方法となります。





レトロキット - アクセス・オプション

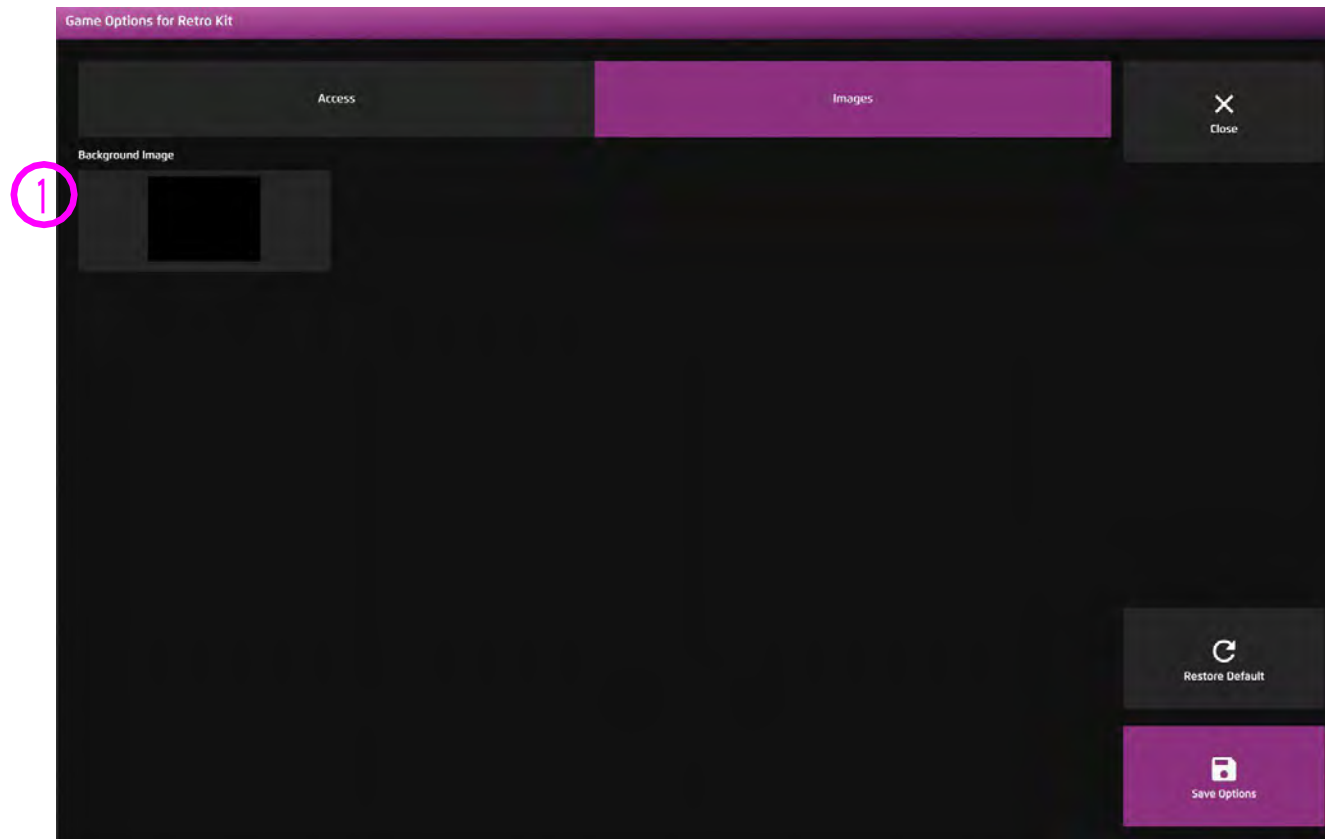
- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=0





レトロキット - 画像オプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトは「なし」です。





レベル 5 視線の制御

視線の制御アクティビティは、ユーザーが視線のより高いコントロール能力、より高い精度、そして停留とスイッチの起動機能をより詳細に理解するのに役立ちます

レベル 5: アクティビティーの概観



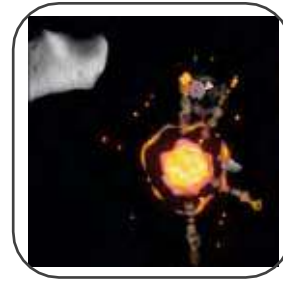
オブジェクト制御



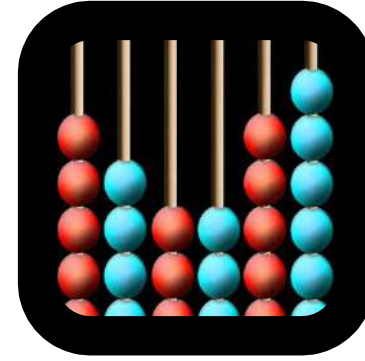
メモリー



キャッチ



アステロイド



そろばん



サウンドスクウェア



全てを1つにする

レベル 5

ラッチーつかむ

オブジェクト制御アクティビティのバルーン画像（またはアップロードしたカスタム画像）は、視線の停留によってカーソルをラッチ（しっかりつかんで）して移動するように設計されています。これは、ドラッグ&ドロップの機能を簡単に紹介するものです。ラッチを解除するには、画面から目を離してください。

記憶

メモリーでペアをマッチングさせることは、短期的な視覚的記憶を発達させるのに役立ちます。最初は1組のペアから始めて、インタラクションフィードバックに慣れさせ、次に2×2、といった具合に増やしていきます。重要単語などの概念を追加するために、独自の画像を使用してください。

正確さ

アステロイドのアクティビティでは、わざと軌道を乱したりして、新しいレベルのチャレンジをしています。このアイデアは、コミュニケーター5やTDスナップのような他のタイプのソフトウェアで行う必要があることよりも複雑なことを、ユーザーが目で行えるようにすることです。

コントロール

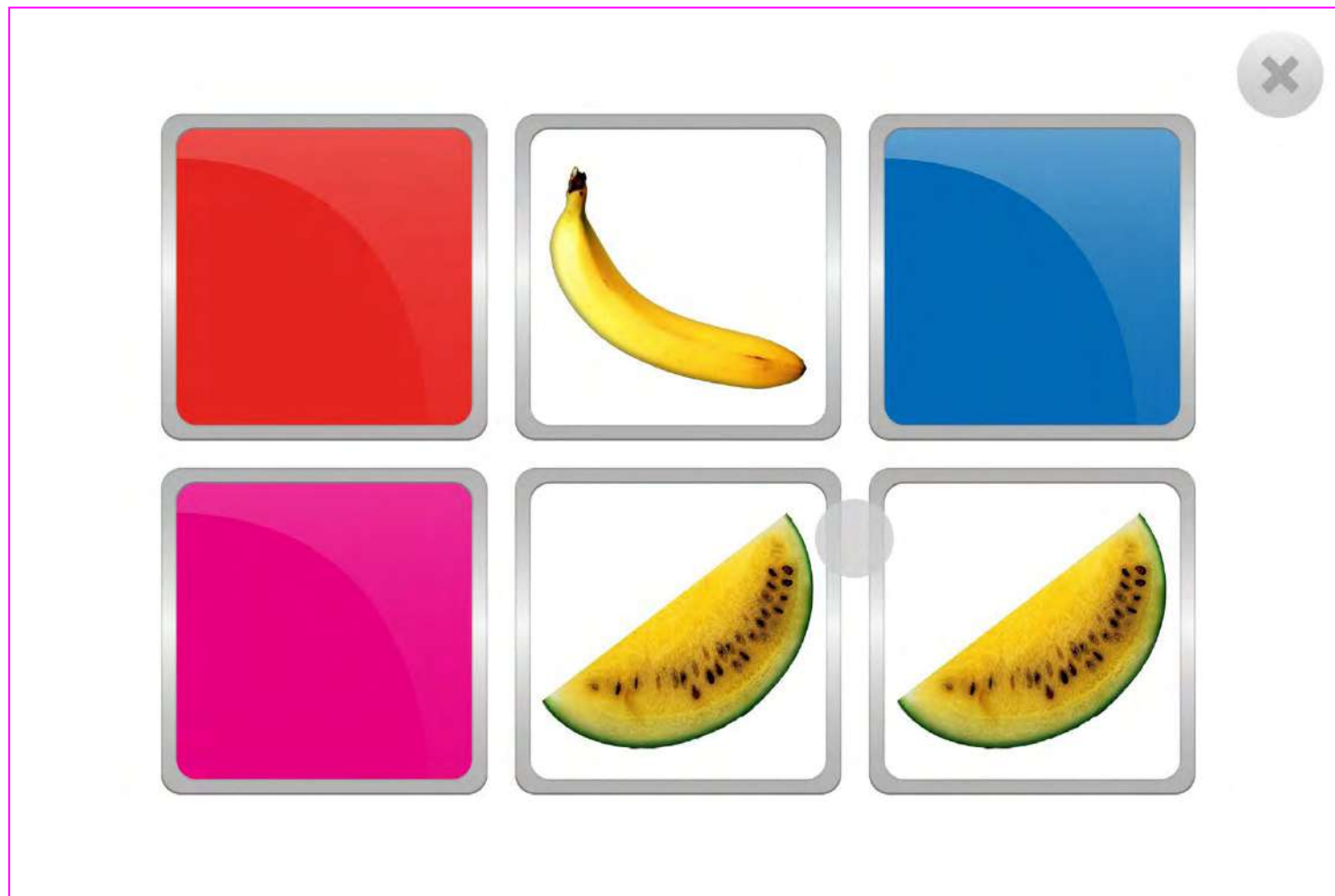
サウンドスクウェアには、ユーザーがさまざまな楽器をオン・オフできる「トラックビルディング」というモードがあります。ここでは、楽器を追加したり削除したりすることで、ユーザーはコントロールスキルを身につけることができます。モチベーションを維持するために、さまざまな音の組み合わせを試してみてください。



メモリー

メモリーは、ペアをすべて揃えると大きな歓声が上がる、楽しいマッチングゲームです。各サイクルごとに内容がランダムになるように設計されているので、2回目以降は同じ内容にはなりません。

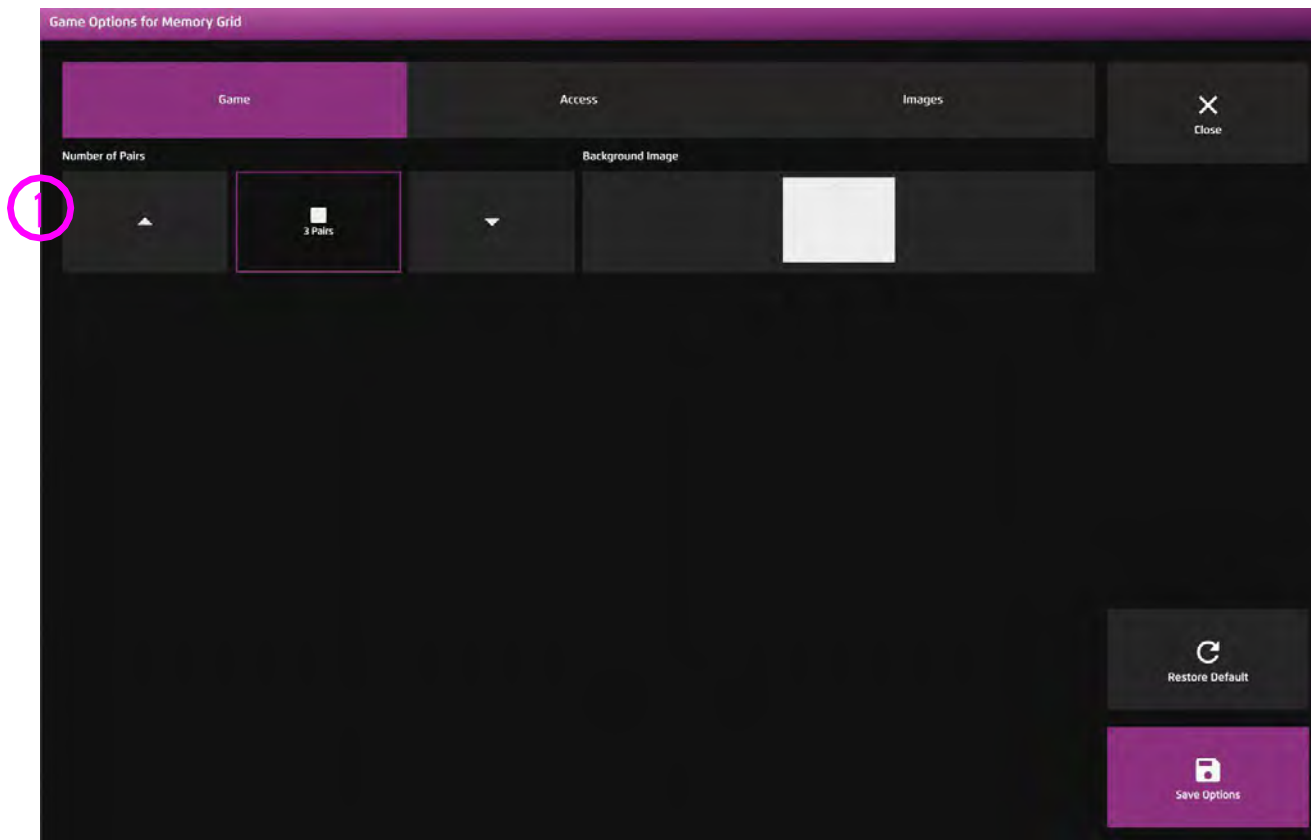
メモリーは、選択する力を養い、思い出す力や視覚的な記憶力を養うのに役立ちます。ユーザーの興味に合わせて、設定で画像を変更したり、プレイ中のペアの数を変更したりします。





メモリー - ゲームオプション

- ① ペア数-1~8ペアの間で定義します。デフォルトは3組です。
- ② 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2のメディアライブラリから選択するか、自分でアップロードします。デフォルト=なし。





メモリー - アクセス・オプション

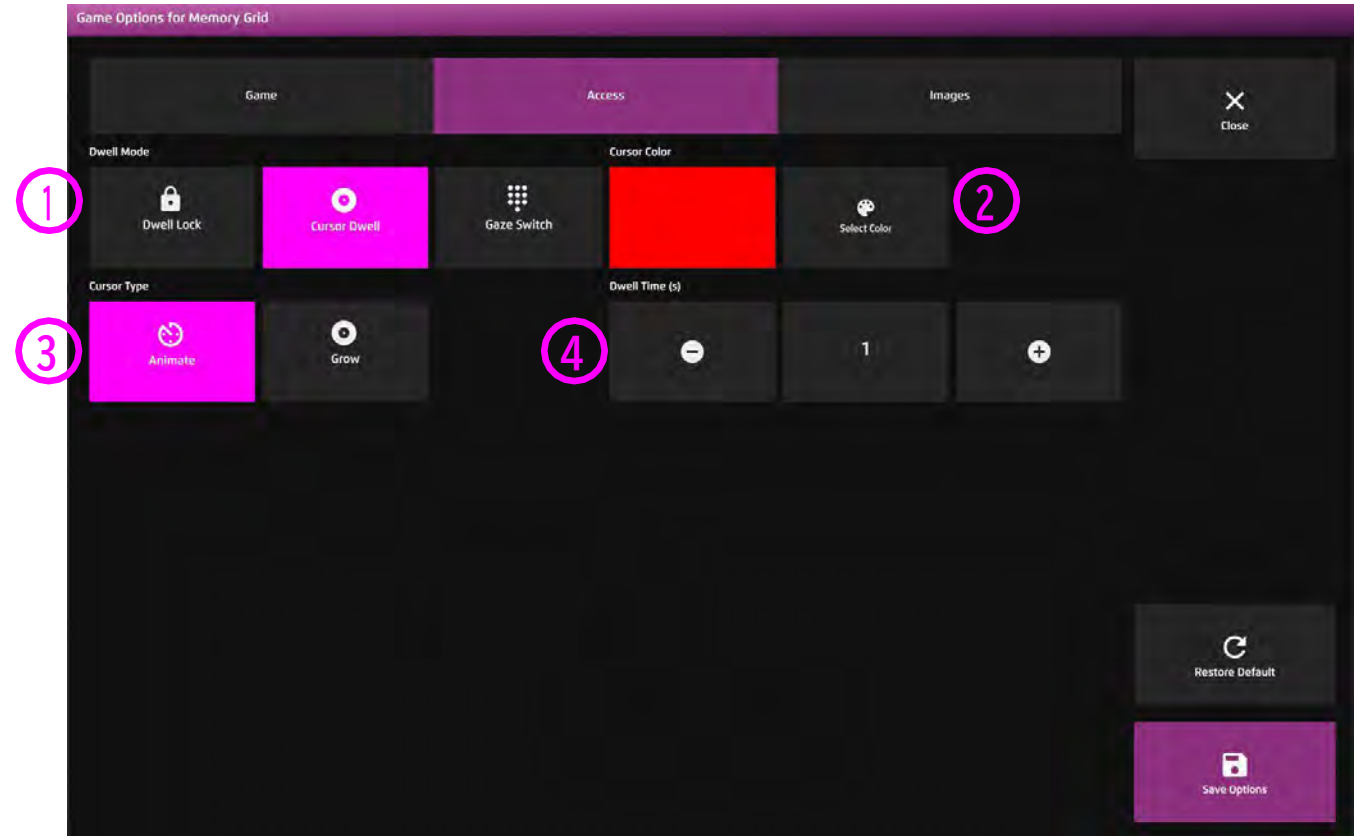
① 停留モード - 下記から選択

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見て、スイッチを使用して起動します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは赤です。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

④ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒

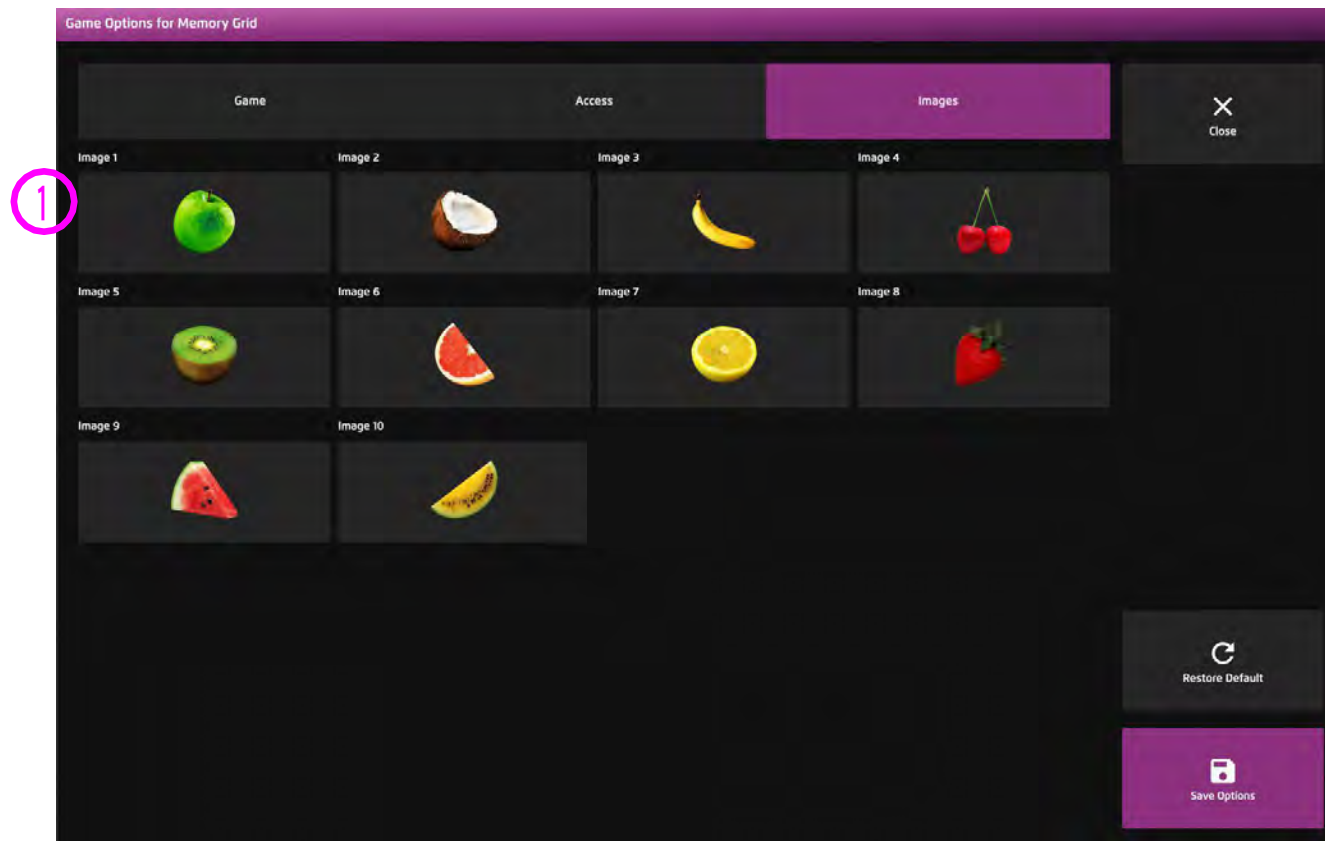




メモリー - 画像オプション

- ① 画像 - メモリーペアに使用する画像を追加します。センサー アイFX 2 メディア ライブラリから選択するか、自分でアップロードしてください。

画像は透明度のあるPNGで、サイズは126×126～512×512ピクセルである必要があります。





キャッチ

空飛ぶ円盤やハチのオブジェクトが、あなたの視線を避けて画面内を飛び回るのを、あなたはキャッチできますか？オブジェクトは、画面の片側に入り、反対側に浮いて上下に動きながら移動します。動きの軌跡は毎回異なります。ユーザーがオブジェクトにぶつかると、アニメーションで画面下に落下します。停留時間を長くすると難易度が上がります。



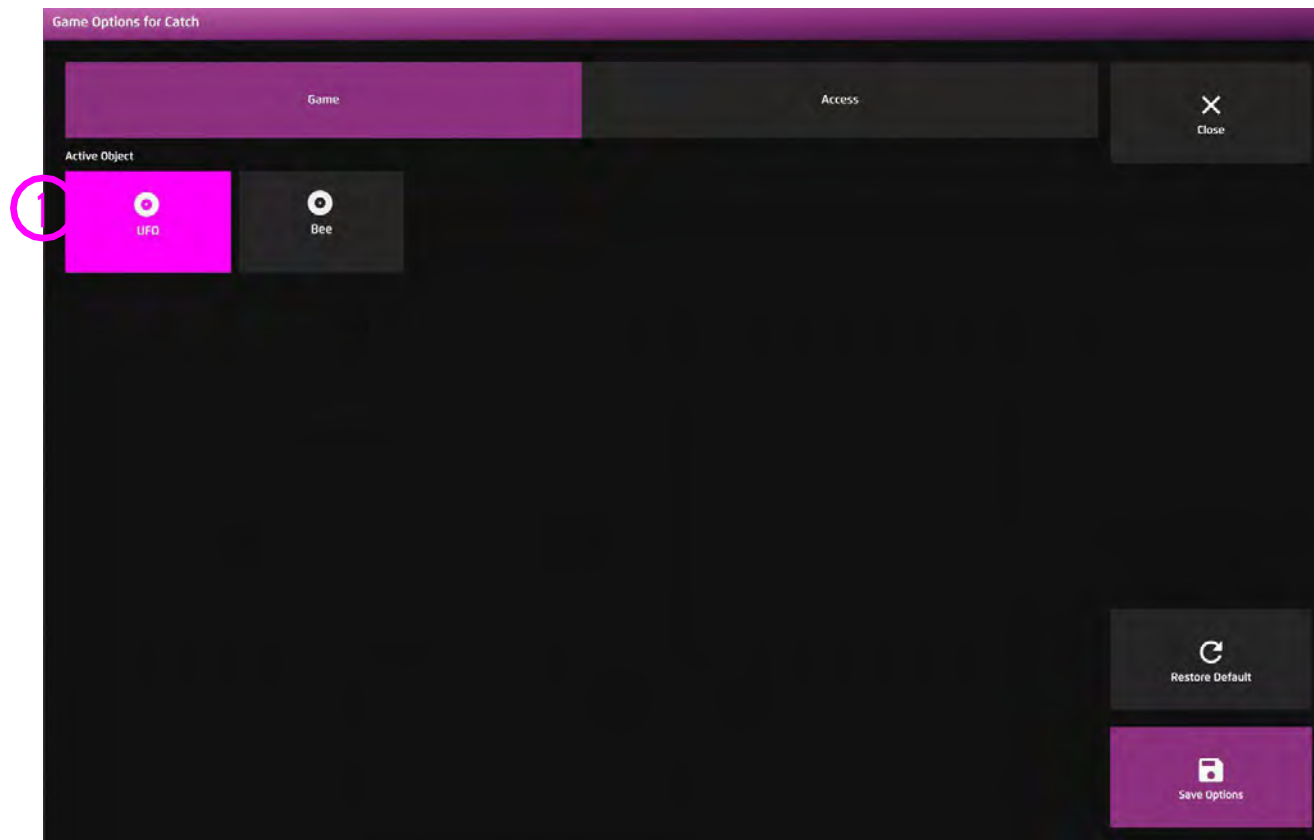


キャッチ - ゲームオプション

- ① アクティブオブジェクト - 2つのアクティビティテーマから選択します。

UF0（デフォルト） - 地球に到達するUF0を停止します。

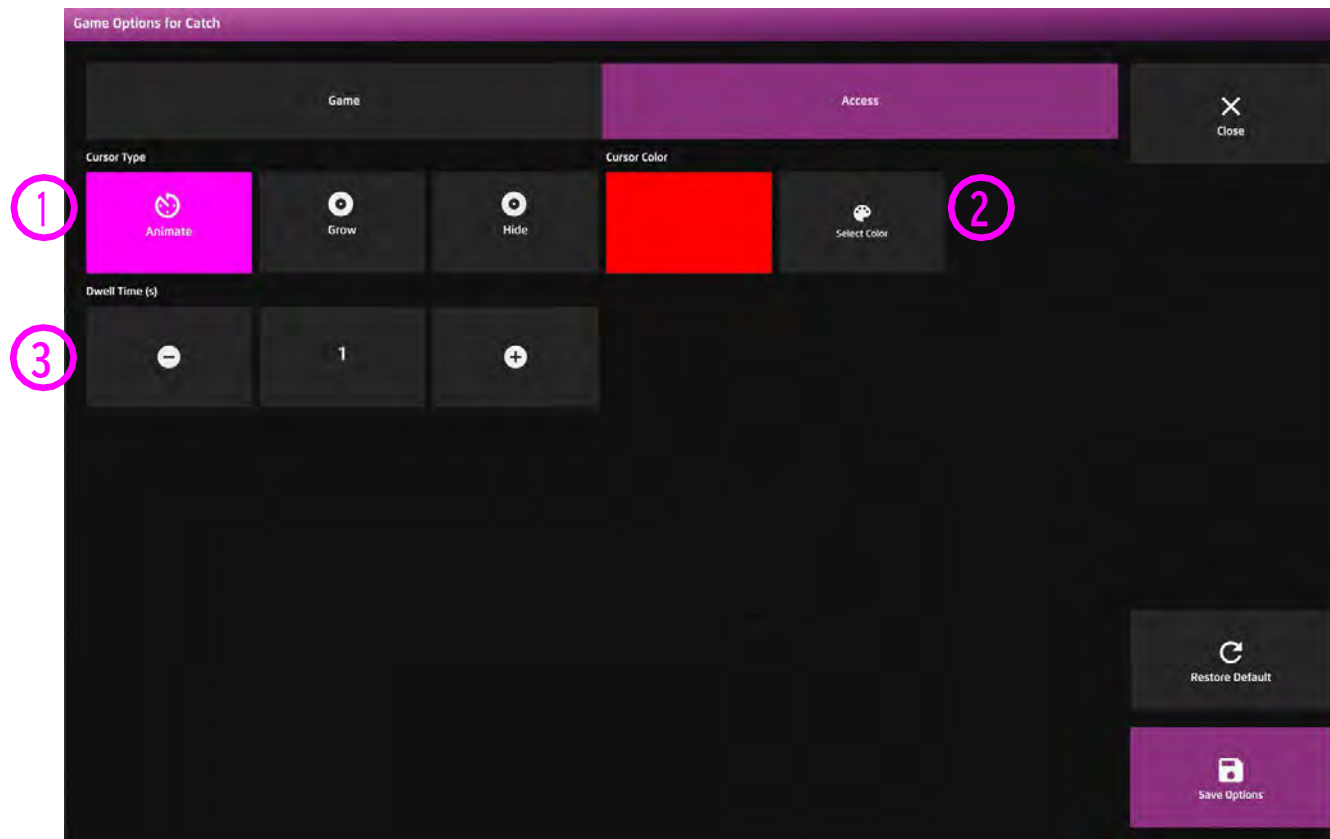
ハチ - ハチを捕まえる





キャッチ - アクセス・オプション

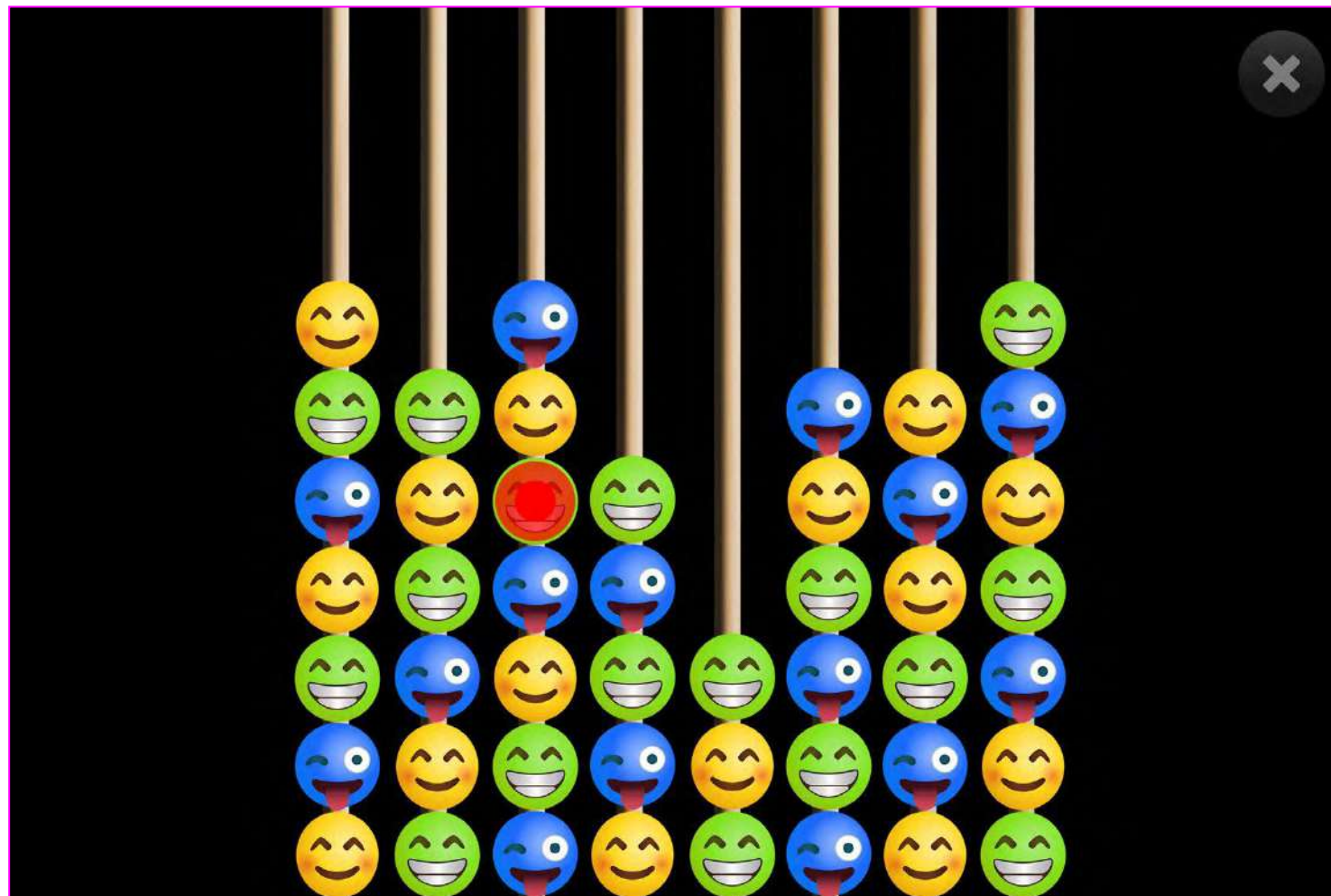
- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=0





そろばん

そろばんは、「停留時間」と「根気」が大切です。ここでは、1秒間の停留時間と56個のイメージターゲットを紹介します。このアイデアは、すべてのターゲットが消えるまで、各ターゲットに1秒間注意を集中させるというものです。これは非常に反復的なものですが、他の活動とは異なり、停留の概念を強化するのに役立ちます。刺激画像、停留方法などは設定で変更可能です。





そろばん - アクセス・オプション

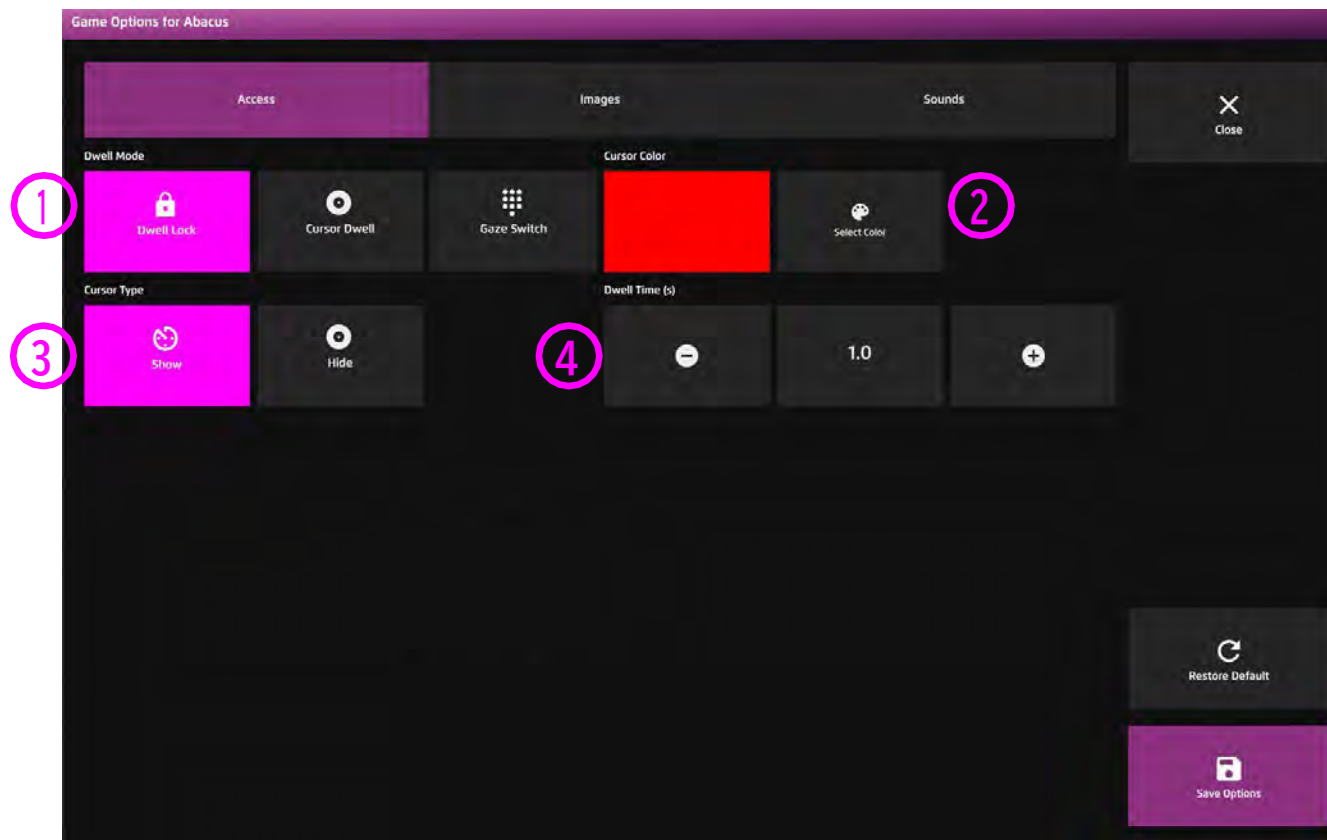
① 停留モード - 下記から選択

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見て、スイッチで決定します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは赤です。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロー（拡大）させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

④ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒

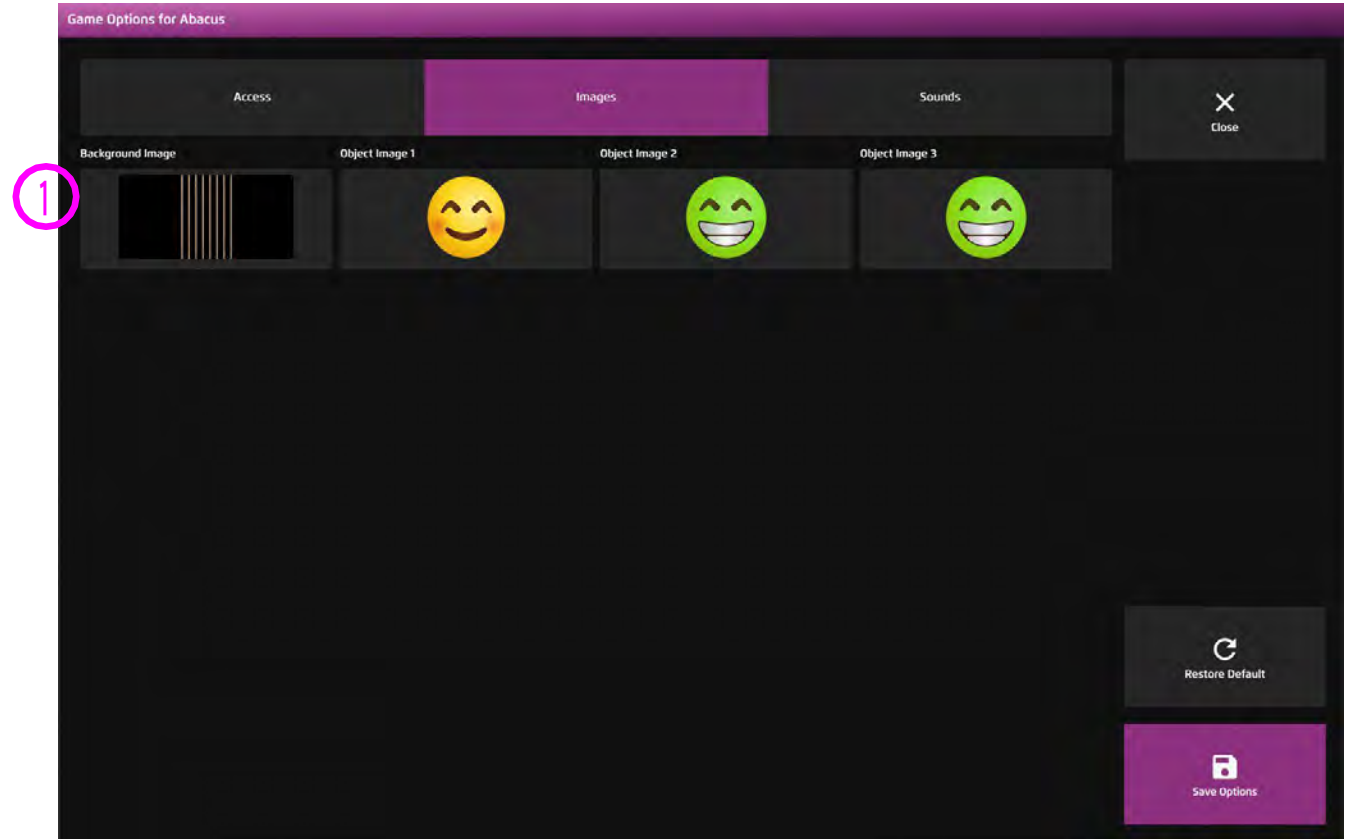




そろばん - 画像オプション

① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトはなしです。

② オブジェクト画像 - ターゲットオブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自のものをアップロードします。
画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512 ピクセルの間のサイズである必要があります。

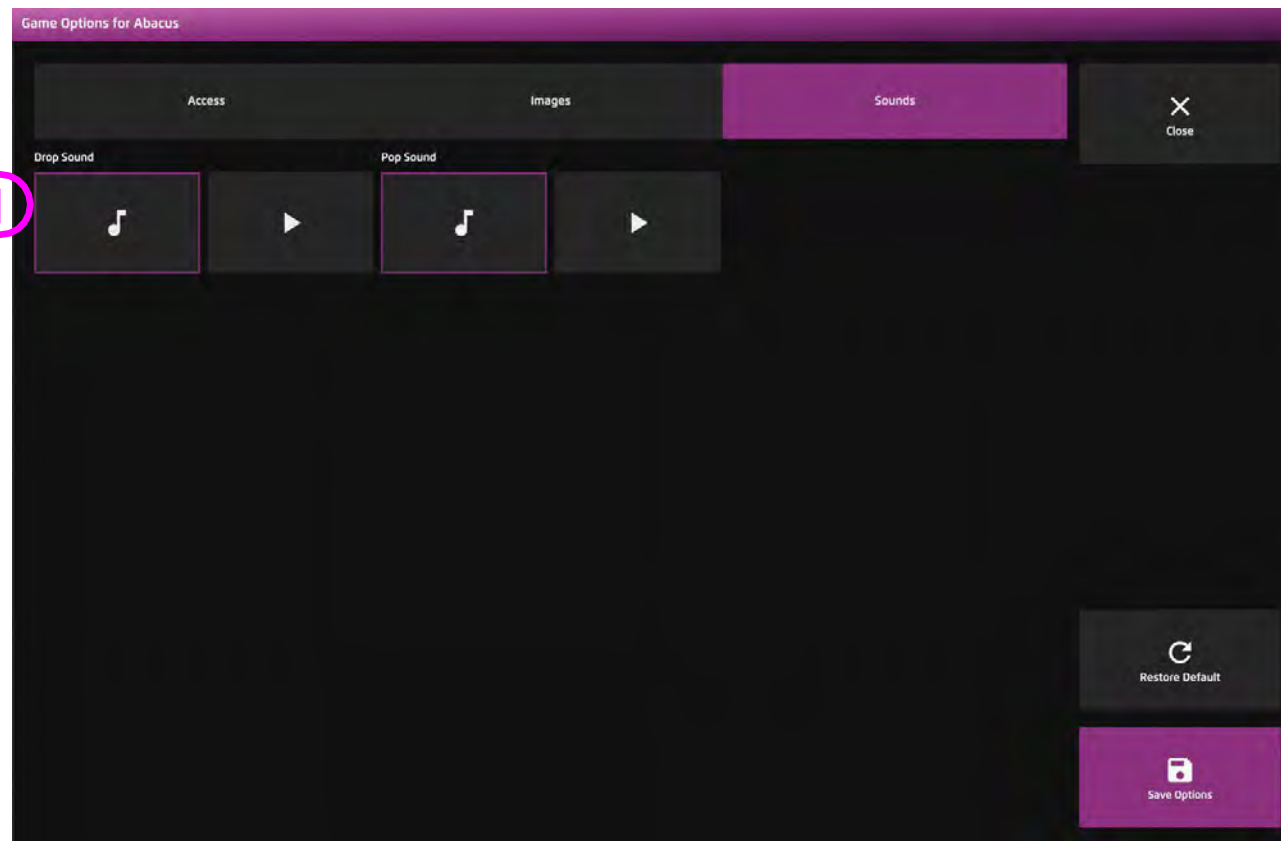




そろばん - サウンド・オプション

- ① ドロップ音 - そろばんの珠が落ちるときの音を追加します。メディアライブラリから選択するか、または自分で作成した.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。
- ① ポップ音 - 一番上の列でそろばんを見つめたときのポップ音を追加します。メディア・ライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオ・ファイルをアップロードしてください。

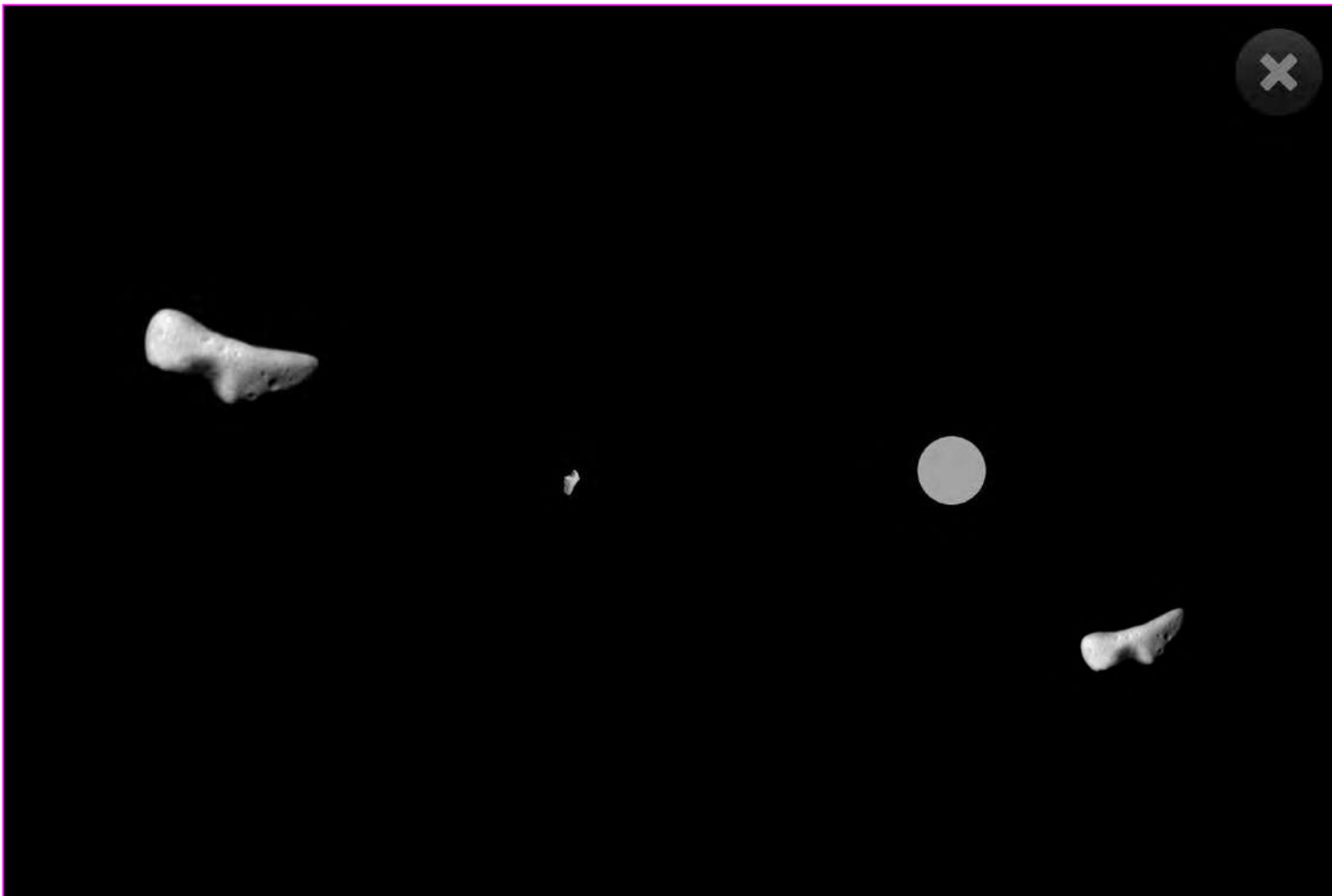
ヒント！ 1秒以下の短いサウンドクリップを選択することをお勧めします。





アステロイド

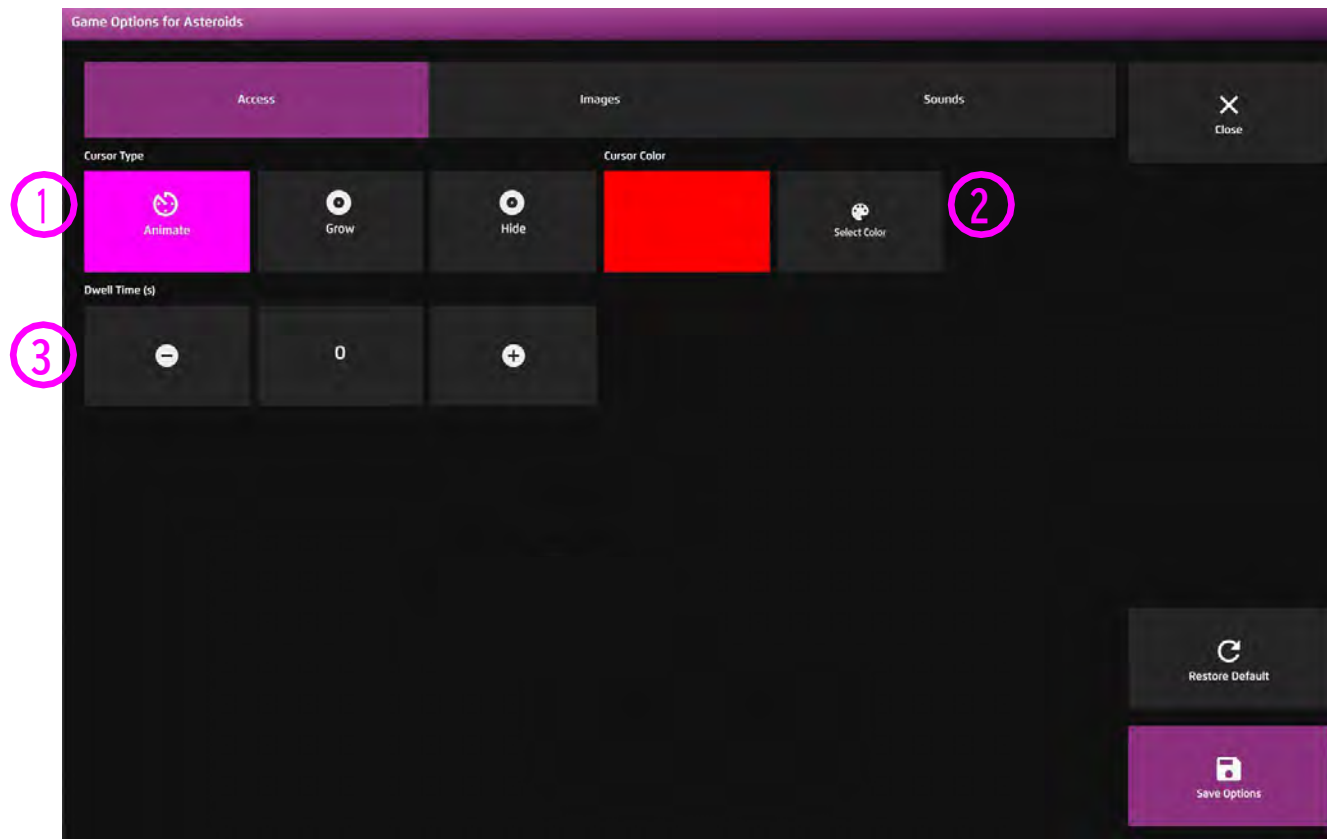
アステロイド - 小惑星は画面中央に現れ、ユーザーに向かって大きくなっていきます。あなたは、小惑星が通り過ぎる前に撃ち落とすことができますか？アステロイドが描く軌跡は、ターゲティングアプリの中で最も難しいかもしれません。正確なターゲティングスキルが要求されます。小惑星は、画面のあらゆる場所をカバーし、視線が衝突すると爆発するようにプログラムされています。難易度を上げるには、停留時間を長くします。小惑星の画像は設定により変更可能です。





アステロイド - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトは赤です。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=0



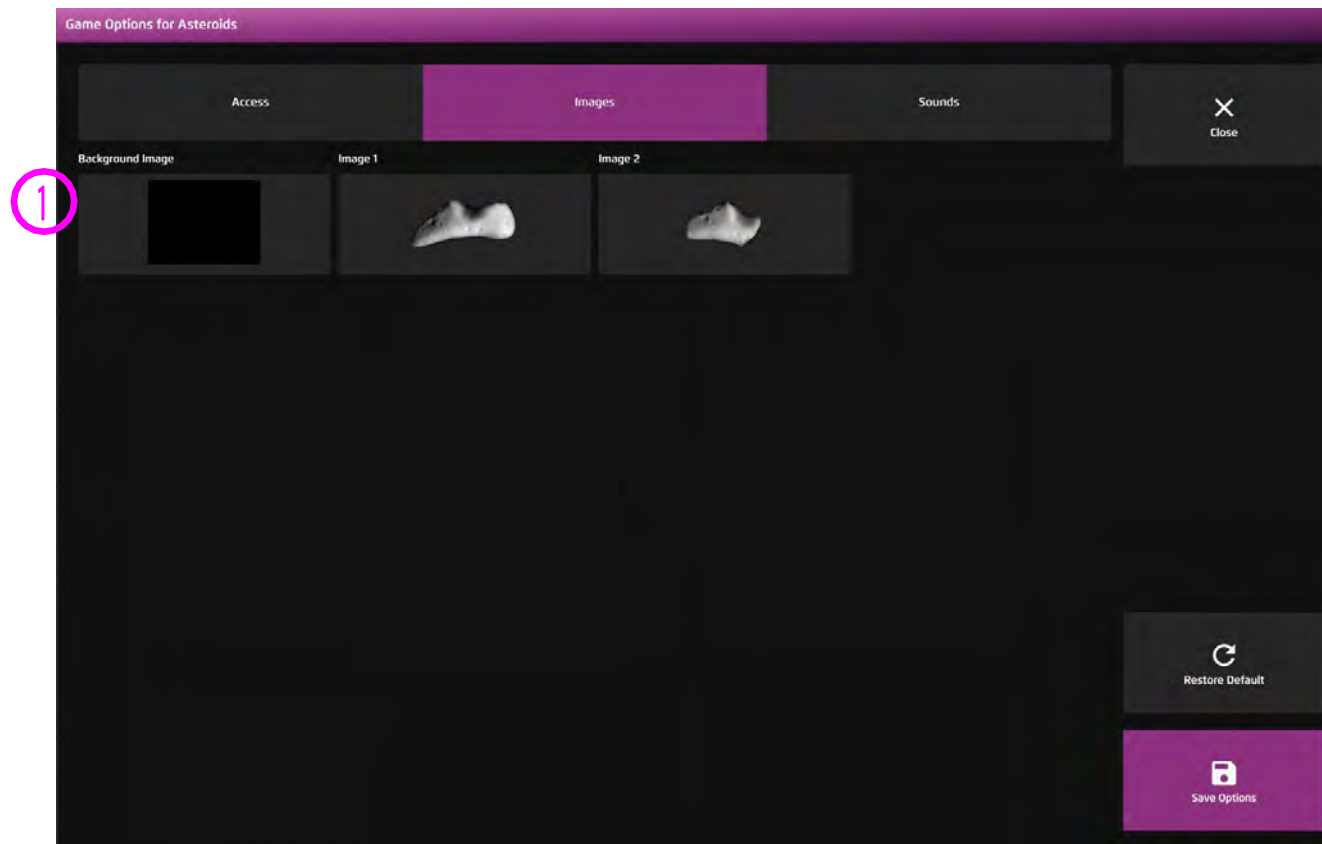


アステロイド - 画像オプション

① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトはなしです。

② オブジェクト画像 - ターゲットオブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自のものをアップロードします。

画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512ピクセルの間のサイズである必要があります。

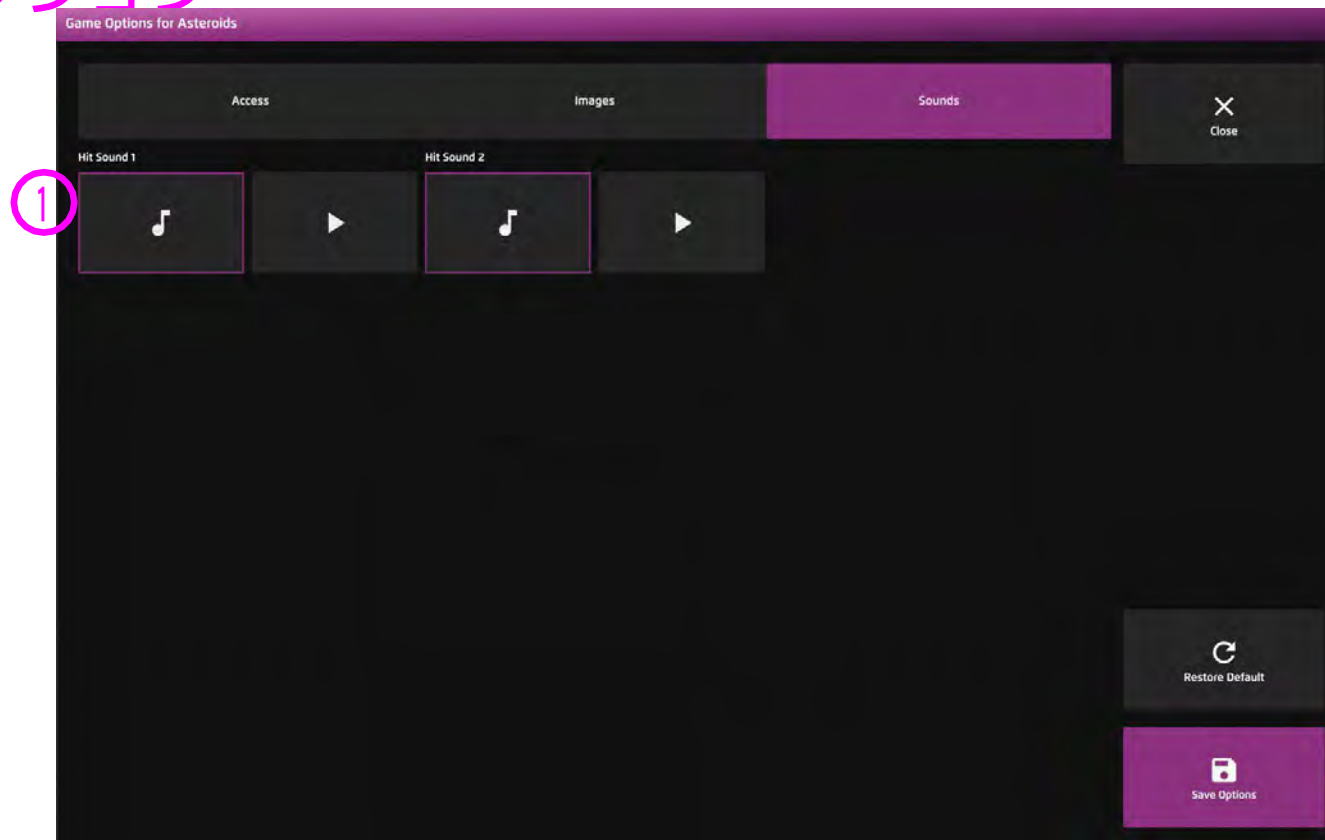




アステロイド - サウンド・オプション

- ① ヒット音 - オブジェクトが破壊されたときのサウンドを追加できます。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。

ヒント！ 1秒以下の短いサウンドクリップを選択することをお勧めします。





オブジェクト制御

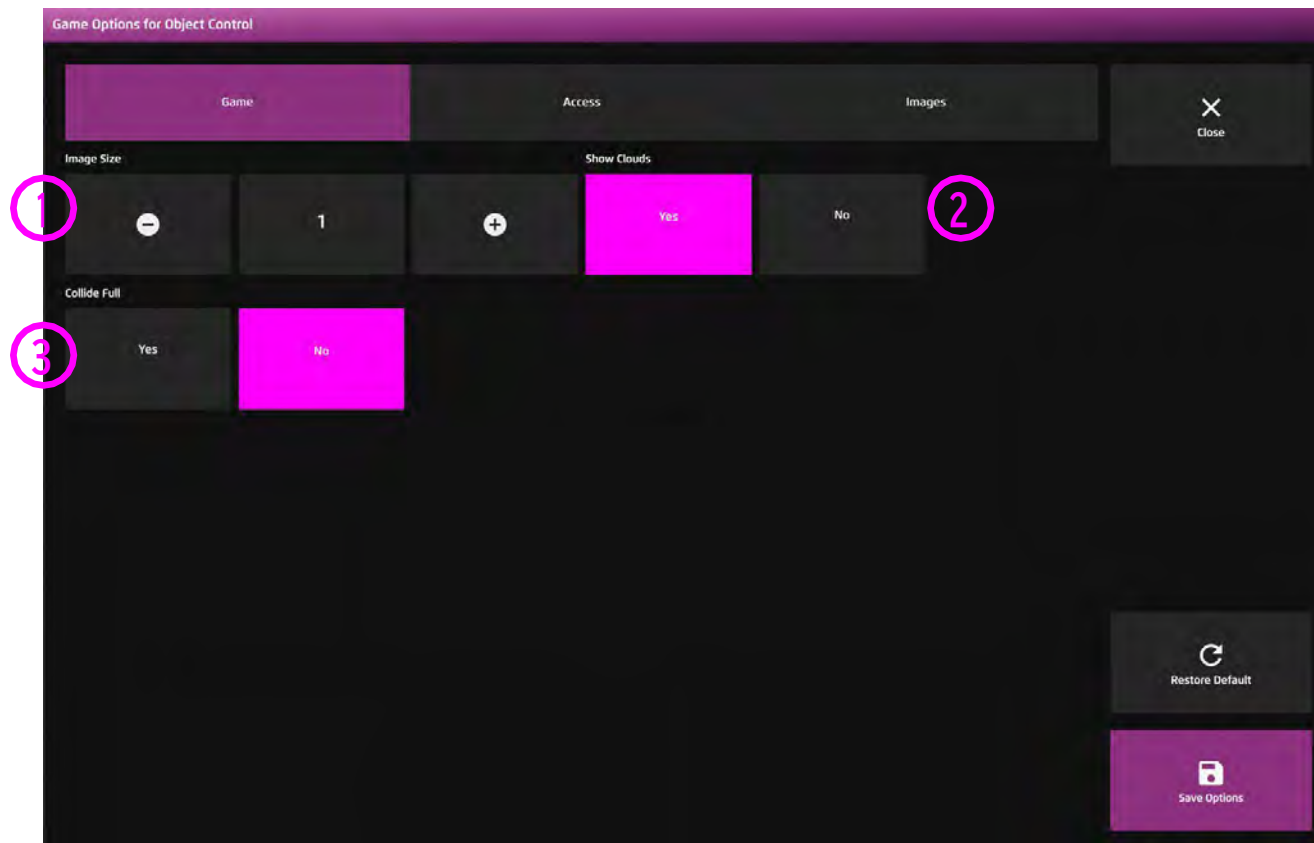
風船が画面の外に流れてしまわないように、ターゲットを定めてコントロールすることは可能ですか？ユーザーが風船を見ると、視線カーソルが風船に固定され、画面内を移動することができます。ユーザーが視線をずらすと、風船は注視カーソルから外れ、画面の下に浮きます。ユーザーが風船に再び注目しない場合、画面の下端にぶつくと風船は弾け、すぐに画面の上部に現れます。このアニメーションによる視覚的な変化は、ユーザーの注意を再び引きつけるように設計されています。視覚刺激画像や背景は、設定で変更できます。





オブジェクト制御 - ゲームオプション

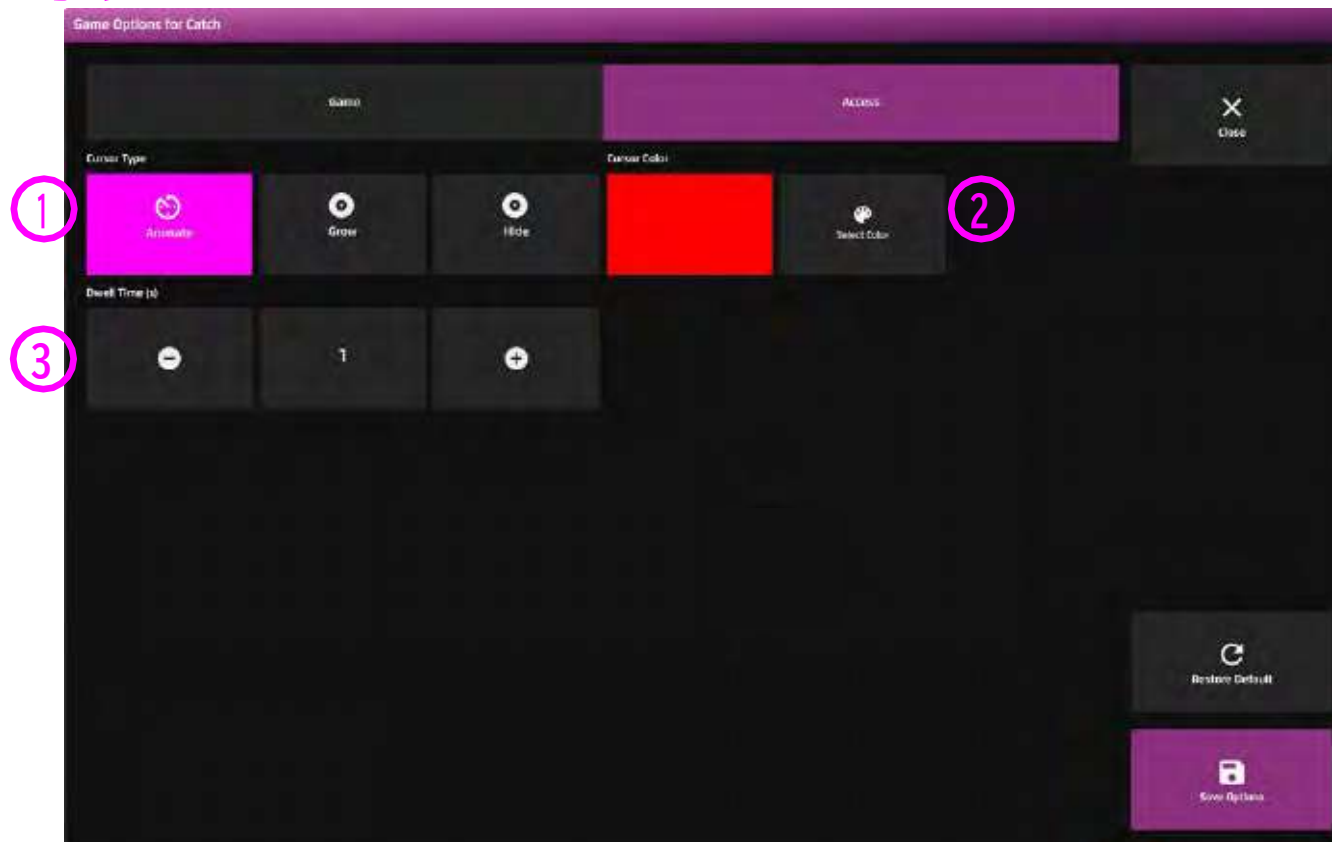
- ① 画像サイズ-刺激画像のサイズを 0.1 ~ 1 の間で 0.1 刻みで選択します。1が最大のサイズです。デフォルトは 1 です。
- ② 雲を表示-雲のオン/オフを切り替えます。デフォルト = はい (オン)
- ③ 完全衝突 - C





オブジェクト制御 - アクセス・オプション

- ① カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるか、隠すかを選択します。デフォルトはアニメーションです。
- ② カーソルカラー - カーソルの色をカスタマイズするために、色の選択をクリックします。デフォルトはグリーンです。
- ③ 停留時間 - 停留時間を-0～5秒の間で0.1秒刻みで選択します。デフォルト=1

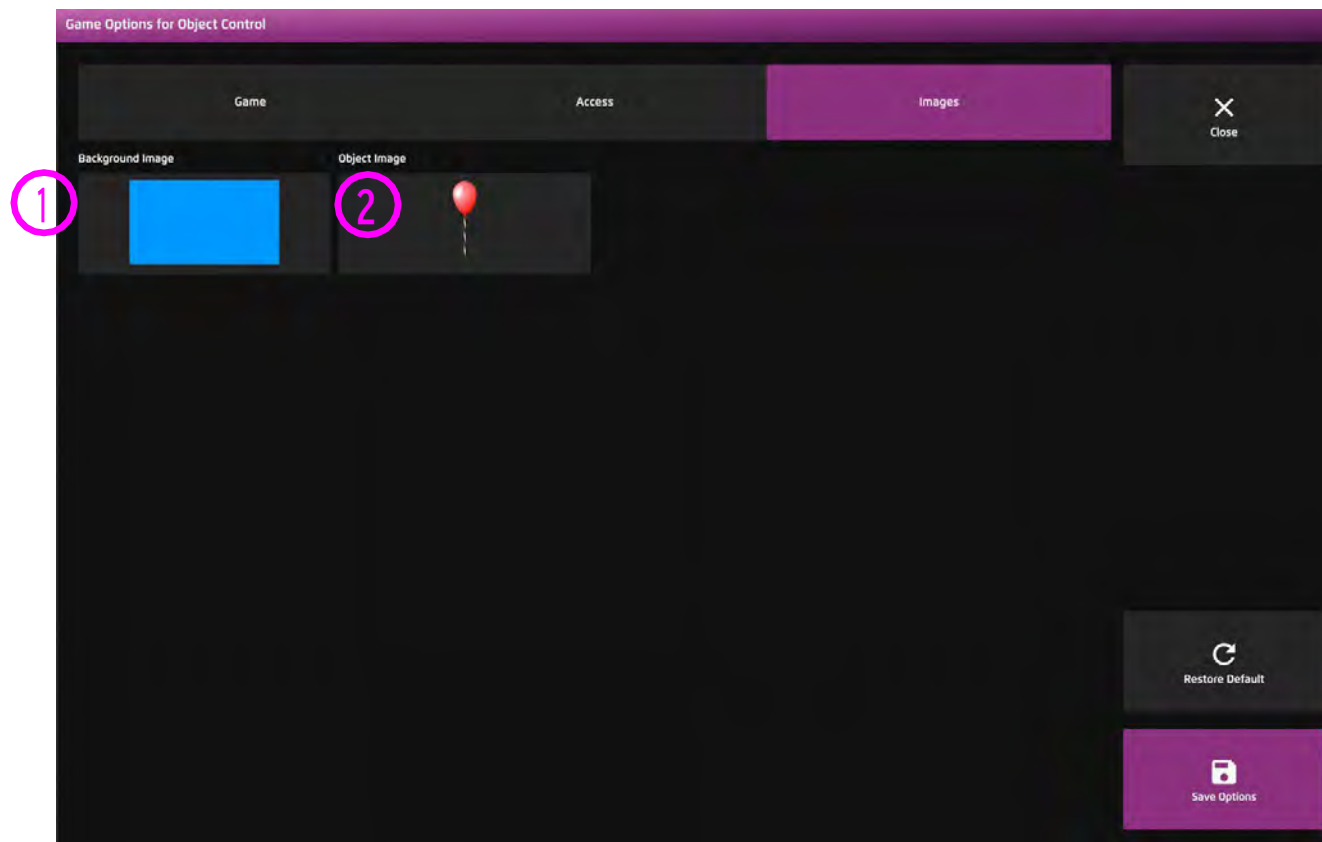




オブジェクト制御 - 画像オプション

① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。デフォルトはなしです。

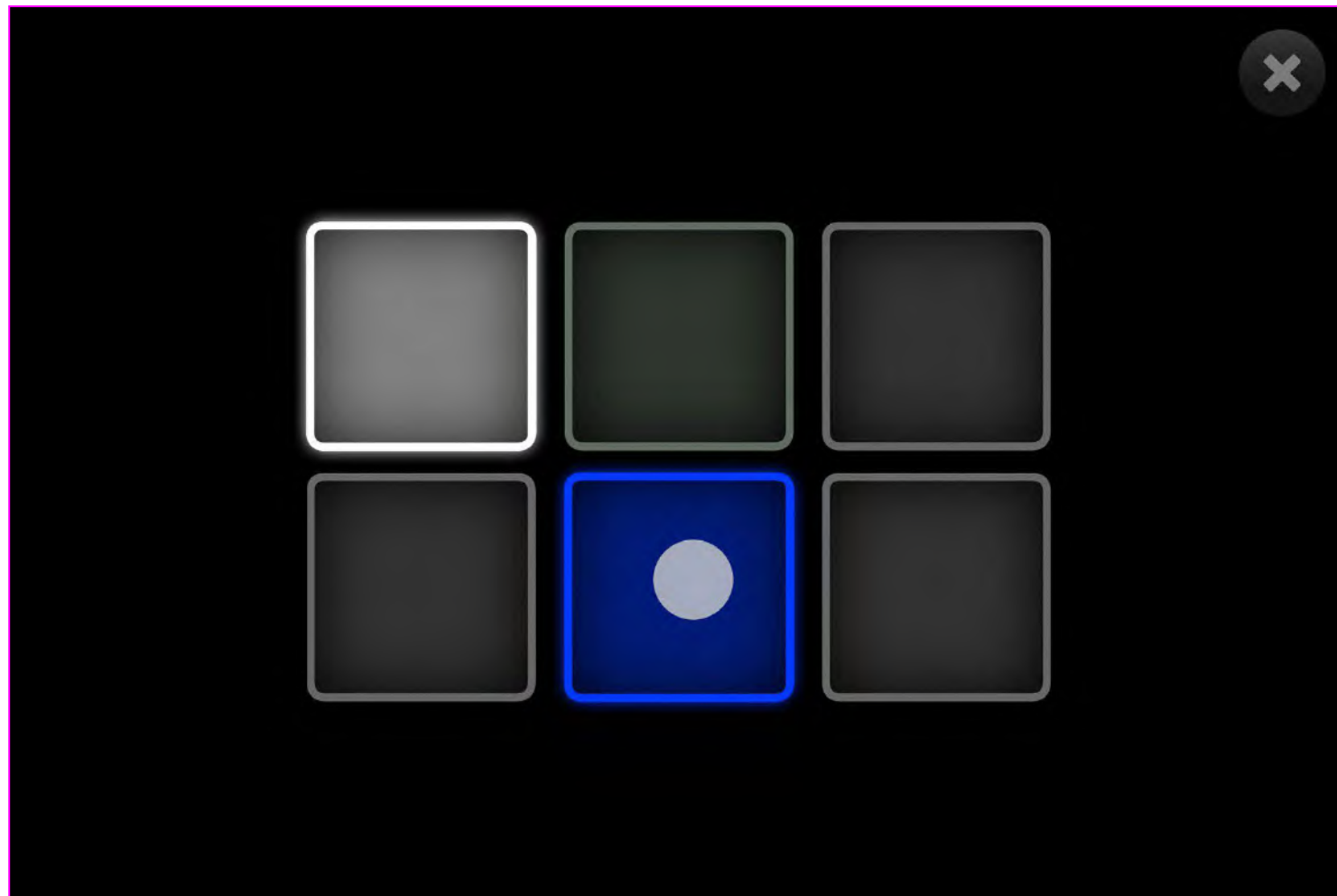
② オブジェクト画像 - ターゲットオブジェクトとして使用したい画像を追加します。センサリーアイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自のものをアップロードします。
画像は透明度のあるPNGで、126 x 126 - 512 x 512 ピクセルの間のサイズである必要があります。





サウンドスクウェア

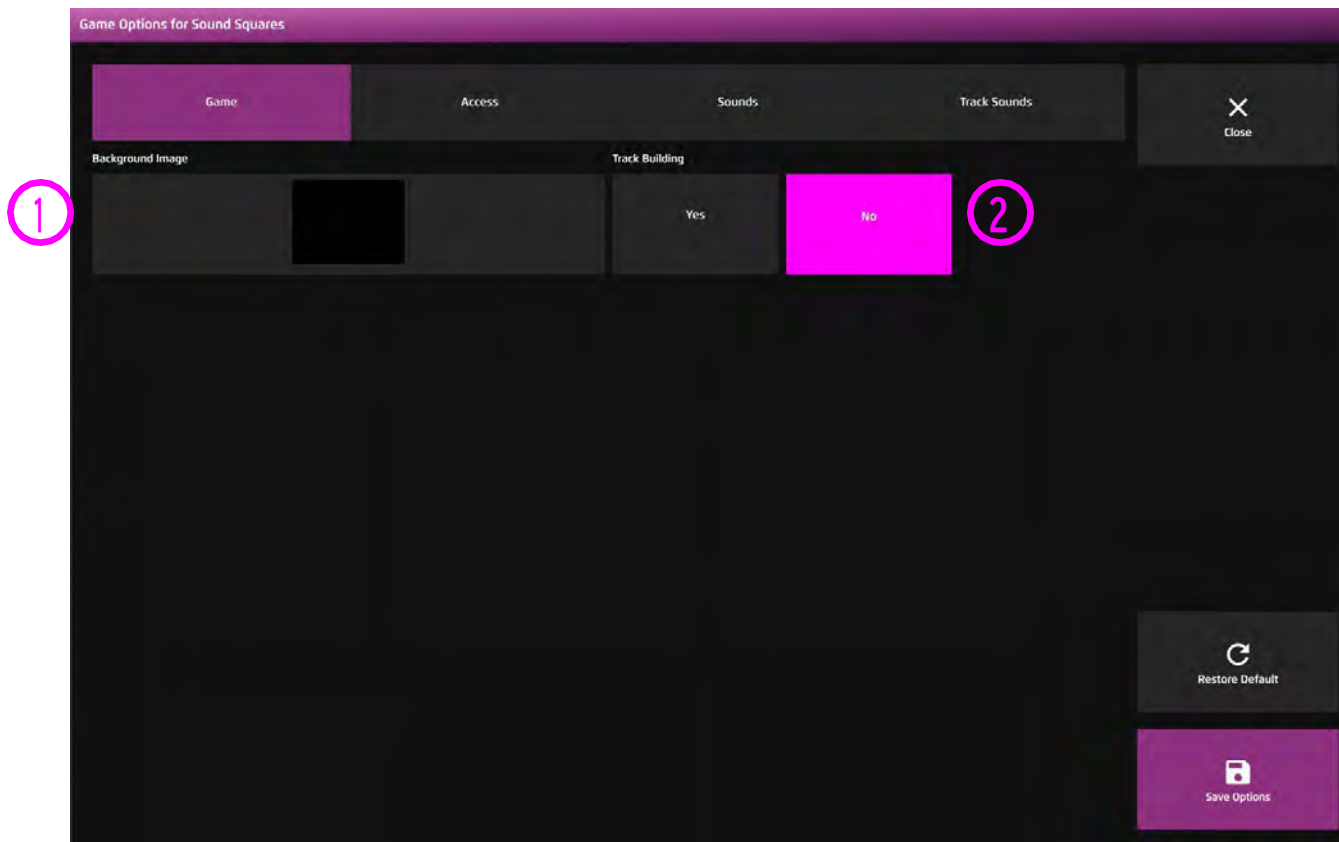
サウンドスクウェアは、6つのファンキーなサウンドパッドのセットです。各パッドには音と色が割り当てられています。一番左のパッドはトグルスイッチのような役割を果たす停留機能を持ち、これが起動するとドラムループのバックングトラックをトリガーします。トラックビルダーモードを選択すると、一連のサウンドを停止したり開始したりすることができます。独自のサウンドを追加して、このアクティビティを視線制御の楽器として使用することができます。





サウンドスクウェア - ゲームオプション

- ① 背景画像 - メインの背景として使用したい画像を追加します。センサリー アイFX 2メディアライブラリから選択するか、独自の画像をアップロードしてください。
デフォルトは「なし」です。
- ② トラック音設定
はい = トラックの音は一度選択されると継続されます。視線移動でオン/オフを切り替えます。これにより、マルチレイヤーの音楽を作成することができます。
いいえ = 視線がサウンドスクエアの上にある間だけ、トラックを再生します。





サウンドスクウェア - アクセス・オプション

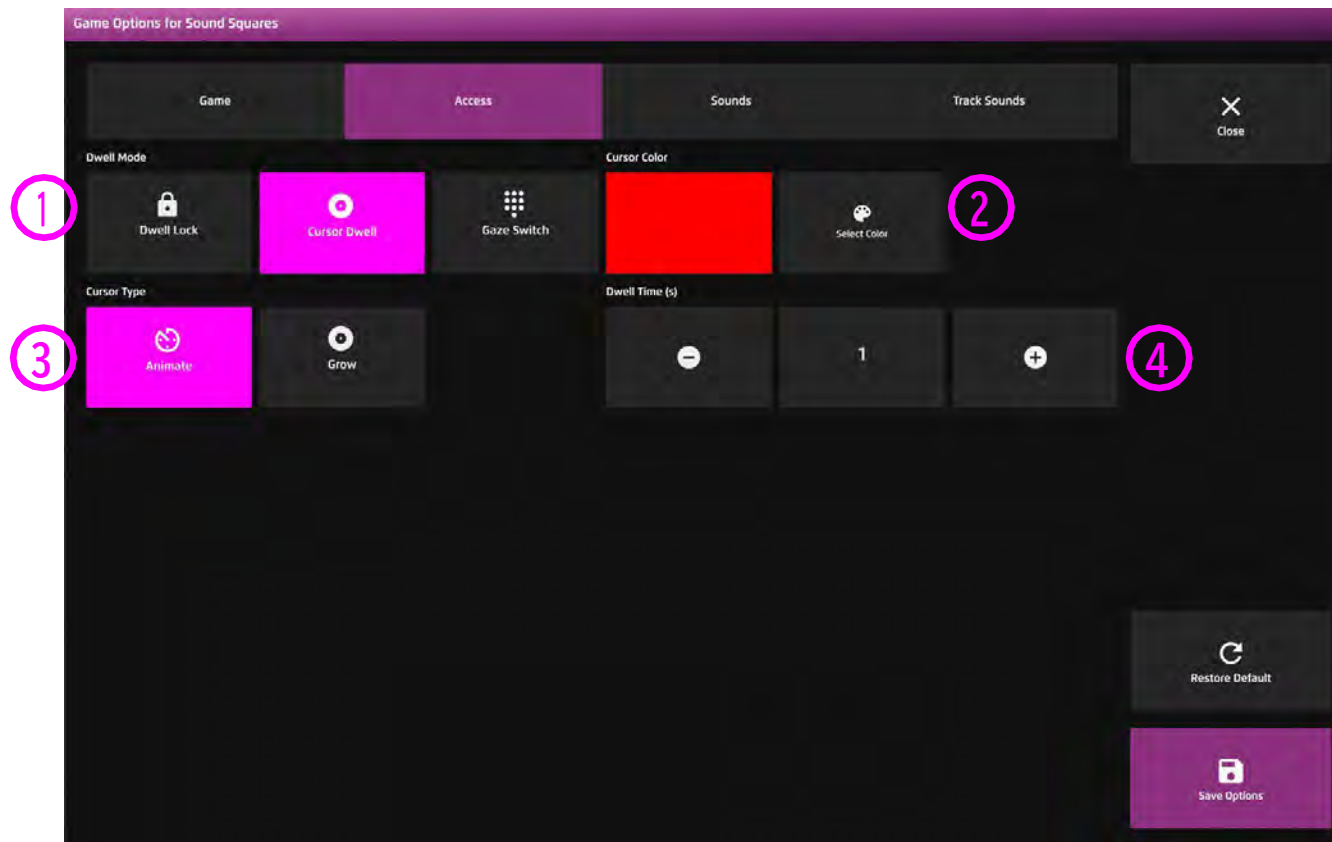
① 停留モード - 下記から選択

1. 停留ロック - 視線がオブジェクトの近くにあるとき、カーソルがオブジェクトにくっつきます。
2. カーソル停留（デフォルト） - カーソルは視線と一緒に移動し、オブジェクトにくっつきません。
3. 視線スイッチ - オブジェクトを見てスイッチで決定します。

② カーソルカラー - クリックして色を選択し、カーソルカラーをカスタマイズします。デフォルトは赤です。

③ カーソルタイプ - カーソルをアニメーションさせるか、グロウ（拡大）させるかを選択します。デフォルトはアニメーションです。

④ 停留時間 - 0～5秒の間で0.1秒刻みで停留時間を選択します。デフォルト=1秒

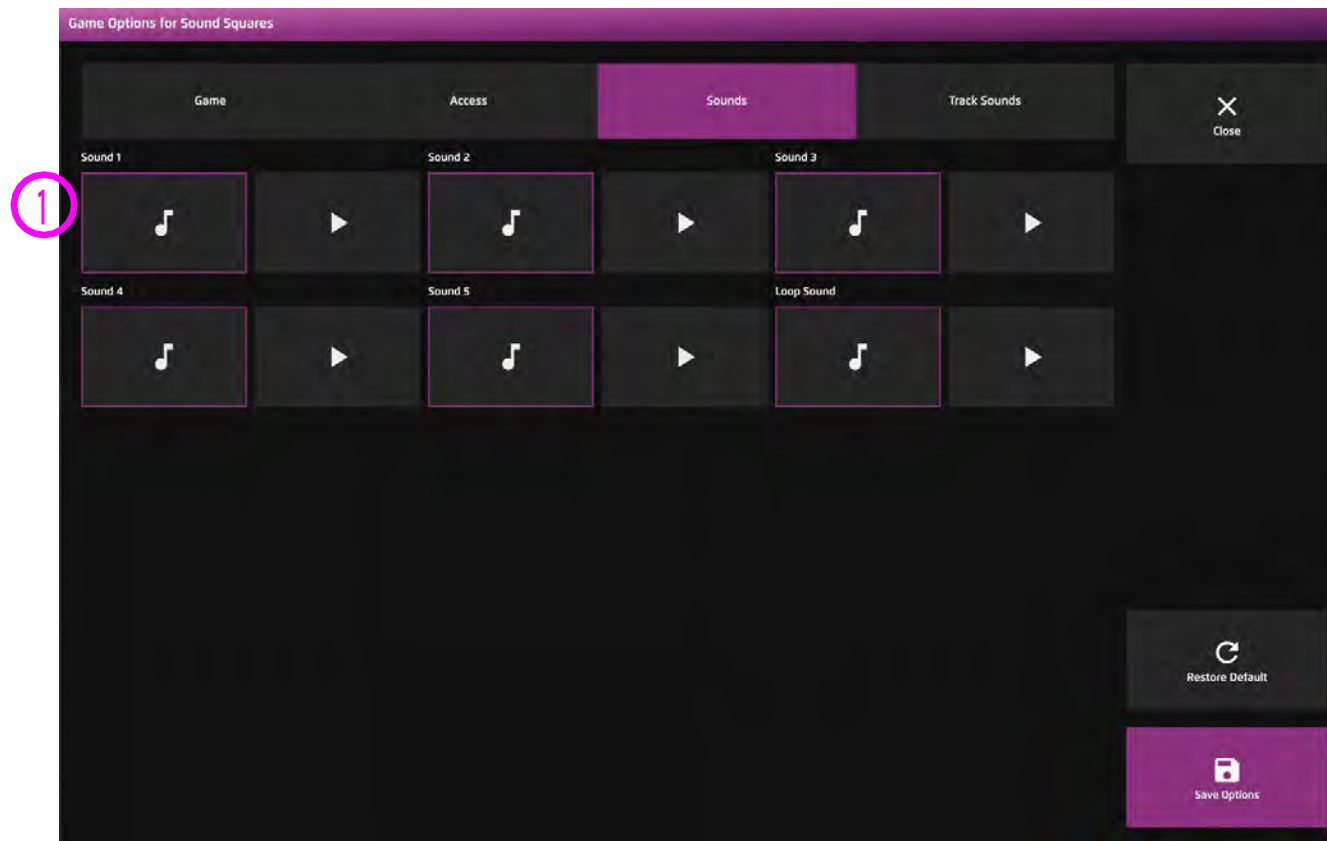




サウンドスクウェア - サウンド・オプション

- ① サウンド - ゲームオプションでトラックビルダーをNOに設定すると、このようなサウンドが再生されます。
- ユーザーがサウンドスクエアを叩いたときのサウンドを追加することができます。メディアライブラリから選択するか、自分で作成した.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。

ヒント！ 1秒以下の短いサウンドクリップを選択することをお勧めします。

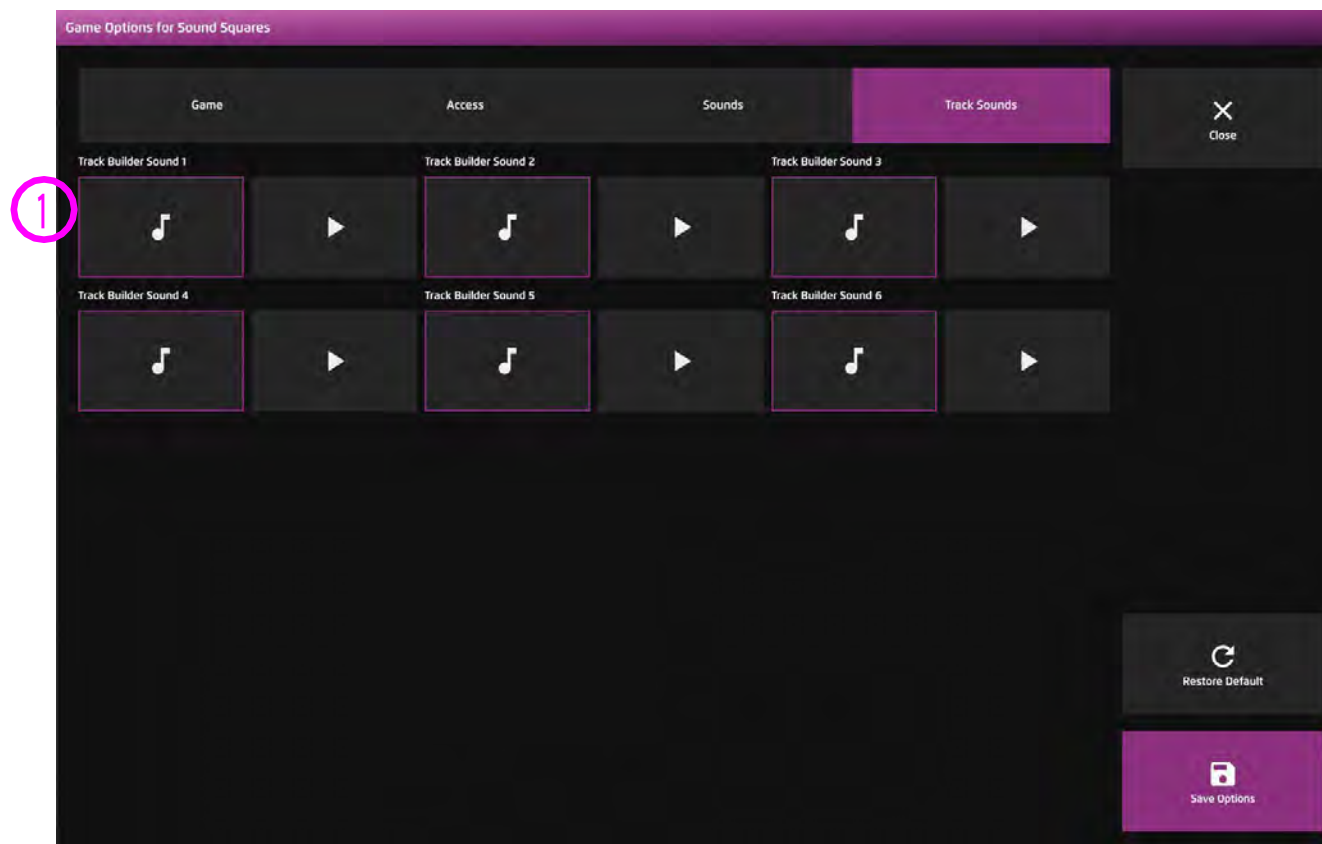




サウンドスクウェア - トラックサウンド・オプション

- ① トラックビルダーサウンド - ゲームオプションでトラックビルダーをYESに設定すると、このようなサウンドが再生されます。ユーザーがサウンドスクウェアを叩いたときのサウンドを追加することができます。メディアライブラリから選択するか、独自の.mp3オーディオファイルをアップロードしてください。

ヒント！トラックサウンドは数秒の長さでループさせること。





メディア・ライブラリ

センリーアイFX 2のメディアライブラリーには、画像、動画、サウンドが収録されており、すぐにアプリケーションで 사용할 ことができます。また、アプリケーションで使用する独自のメディアを追加することも可能です。センサリー アイFX 2には、どんなメディアファイルでも読み込むことができます。



メディア・ライブラリ

仕組み

メディアライブラリーには、アプリ作成時に使用できる様々なメディアアセットがあります。

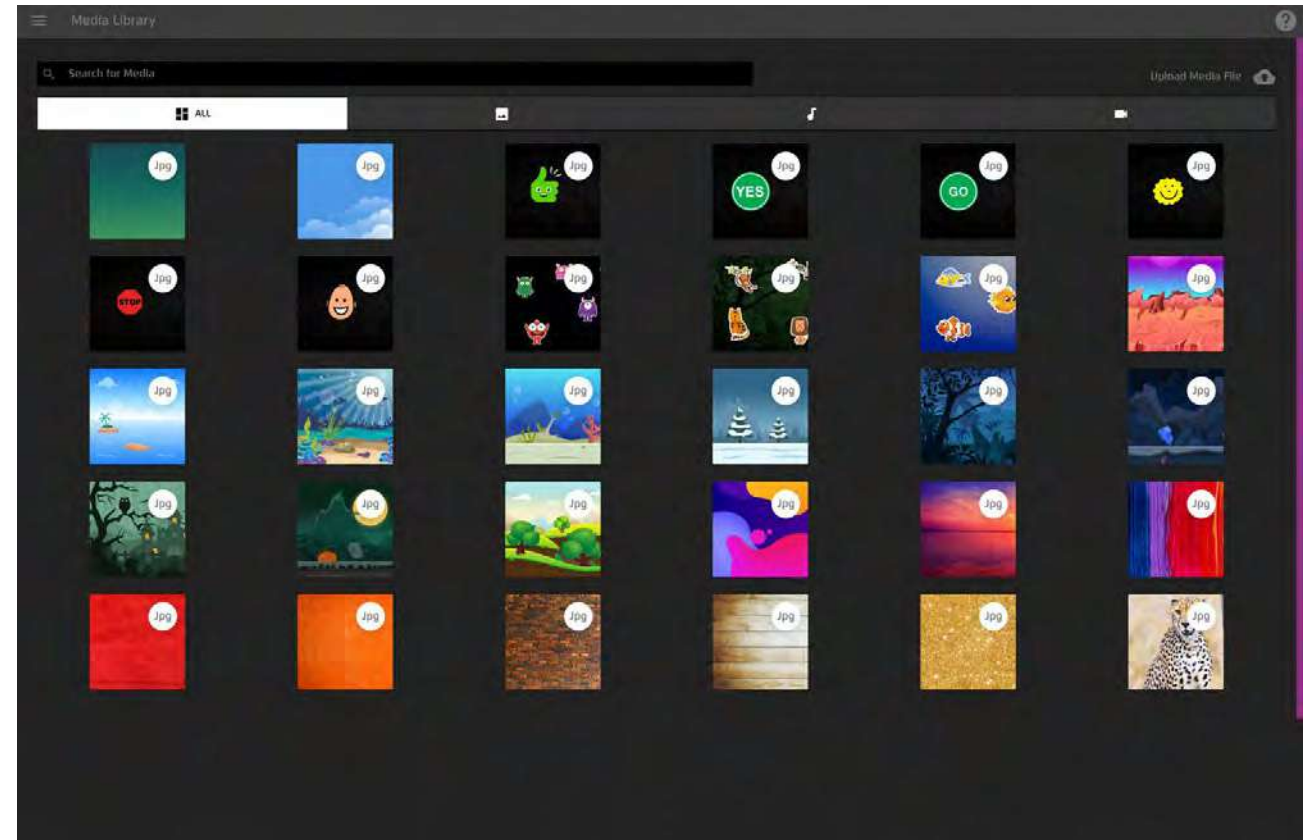
使用方法

メディアを探すときは、検索機能または上部のタブを使用して、さまざまな種類のメディアを閲覧します。

- 静止画
- 音声
- ビデオ



メディアファイルのアップロード - クラウドアイコンをタップして、Windowsエクスプローラウィンドウからファイルをアップロードします。



トップヒント！ 自分のメディアをアップロードするときは、イメージタイプ、オブジェクト、背景など、正しいカテゴリーに保存することを忘れないでください。



レコーディング

レコーディングには、システムで記録されたビデオセッションが保存されています。ビデオは、セッション中にユーザーがどのようにインタラクションを行ったかを確認する際に非常に有効です。

注記：視線セッションをキャプチャするには、キーボードのRキーを押して録画を開始し、もう一度Rキーを押して停止します。



レコーディング

仕組み

レコーディングは、システムで記録されたすべてのスクリーンキャプチャビデオセッションを保存します。ここでは、ビデオの再生、ダウンロード、削除を行うことができます。

使用方法

- ① ビデオの日付をフィルタリングする - 月と年のフィルタを使用して、選択した月にビデオが録画された日に移動します。
- ② 録画日を選択 - 日付を選択すると、その日に撮影されたすべてのビデオが表示されます。
- ③ ビデオを開く - ビデオアイコンをクリックすると、新しいウィンドウでビデオが開きます。

トップヒント! ユーザーとしてログインしている場合、選択したユーザーに関連するレコーディングのみが表示されます。



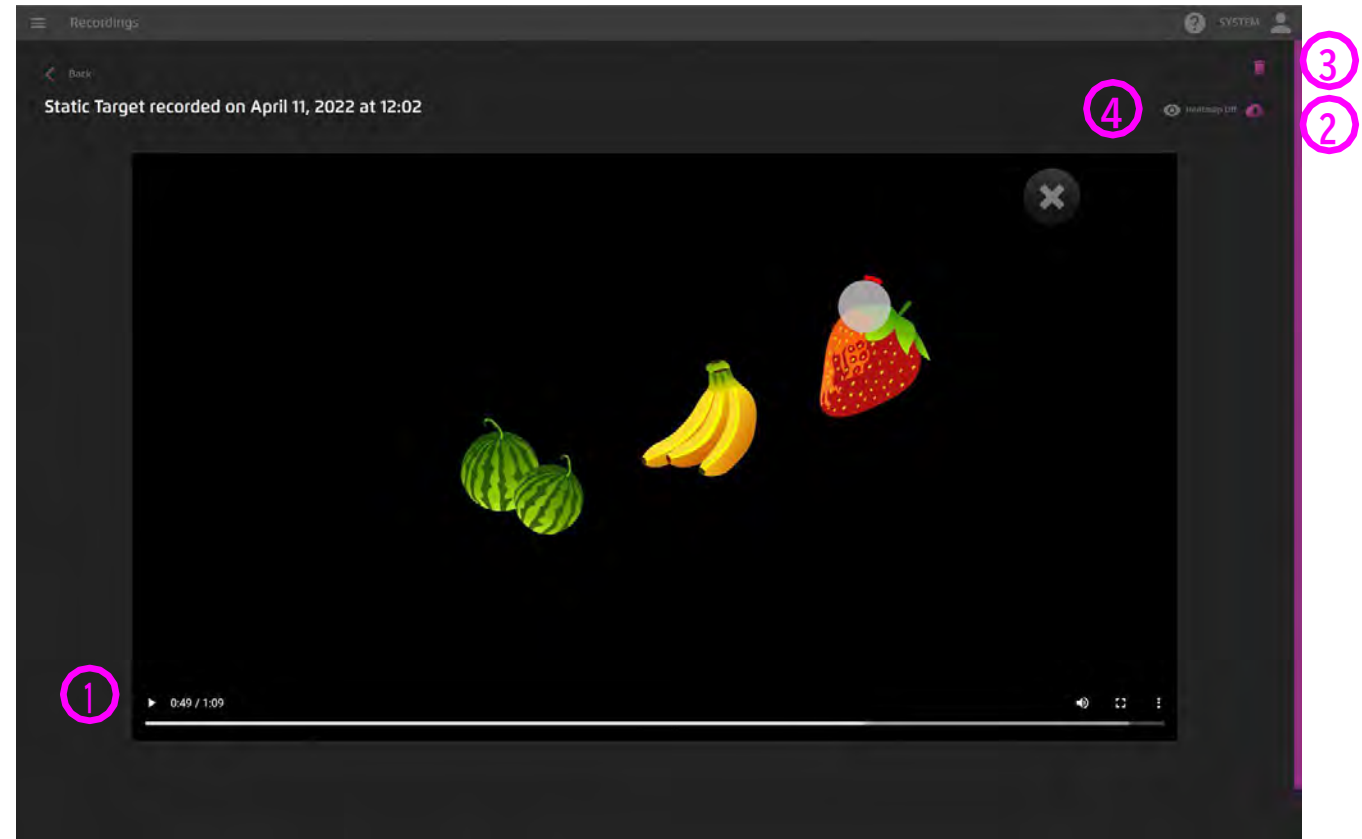


仕組み

レコーディングは、システムで記録されたすべてのスクリーンキャプチャビデオセッションを保存します。ここでは、ビデオの再生、ダウンロード、削除を行うことができます。

使用方法

- ① 再生 - 再生アイコンをクリックすると、ビデオが再生されます。
- ② ダウンロード - ダウンロードアイコンで.webmビデオファイルをダウンロードします。
- ③ 削除 - ゴミ箱のアイコンをクリックして、録画を削除します。
- ④ ヒートマップ - ヒートマップをオンにすると、ビデオを一時停止して、視線ヒートマップを表示します。





スクリーンショット

スクリーンショットには、システムに保存された画像（スクリーンキャプチャー）が保存されています。
スクリーンショットはHD解像度なので、ユーザーがスプロッジやぬりえを使って描いた絵を高画質でキャプチャして、オンラインで共有したり、プリントして額に入れて壁に飾ったりすることができます。

注記：スクリーンショットを作成するには、キーボードのPキーを押してください。



スクリーンショット

仕組み

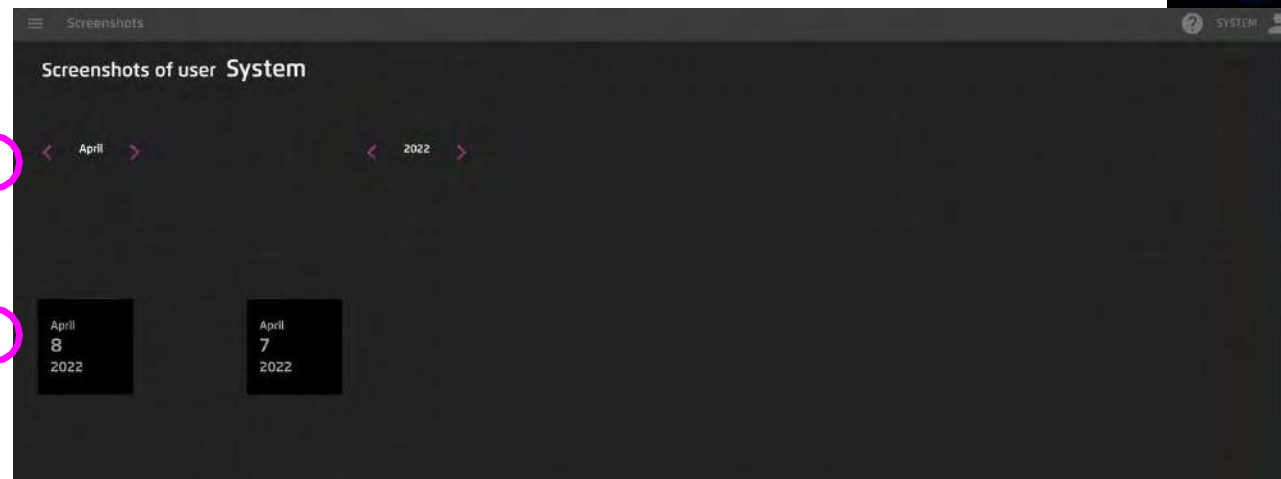
スクリーンショットは、PCに保存されたすべてのスクリーンキャプチャ画像を保存します。ここでは、画像の閲覧、ダウンロード、削除が可能です。

使用方法

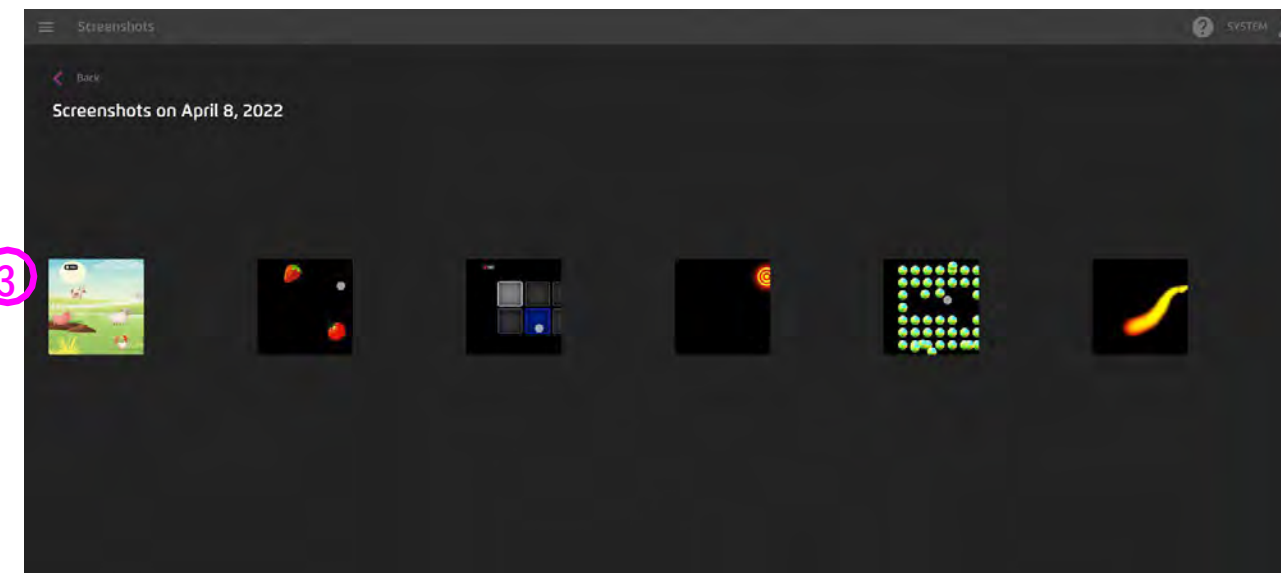
- ① 画像の日付のフィルタリング - 月と年のフィルターを使用して、選択した月に画像がキャプチャされた日に移動します。
- ② 画像の日付を選択 - 日付を選択すると、その日に撮影されたすべての画像が表示されます。
- ③ ビデオを開く - ビデオアイコンをクリックすると、新しいウィンドウでビデオが表示されます。

トップヒント! ユーザーとしてログインしている場合、選択したユーザーに関連するスクリーンショットのみが表示されます。

①



②





スクリーンショット

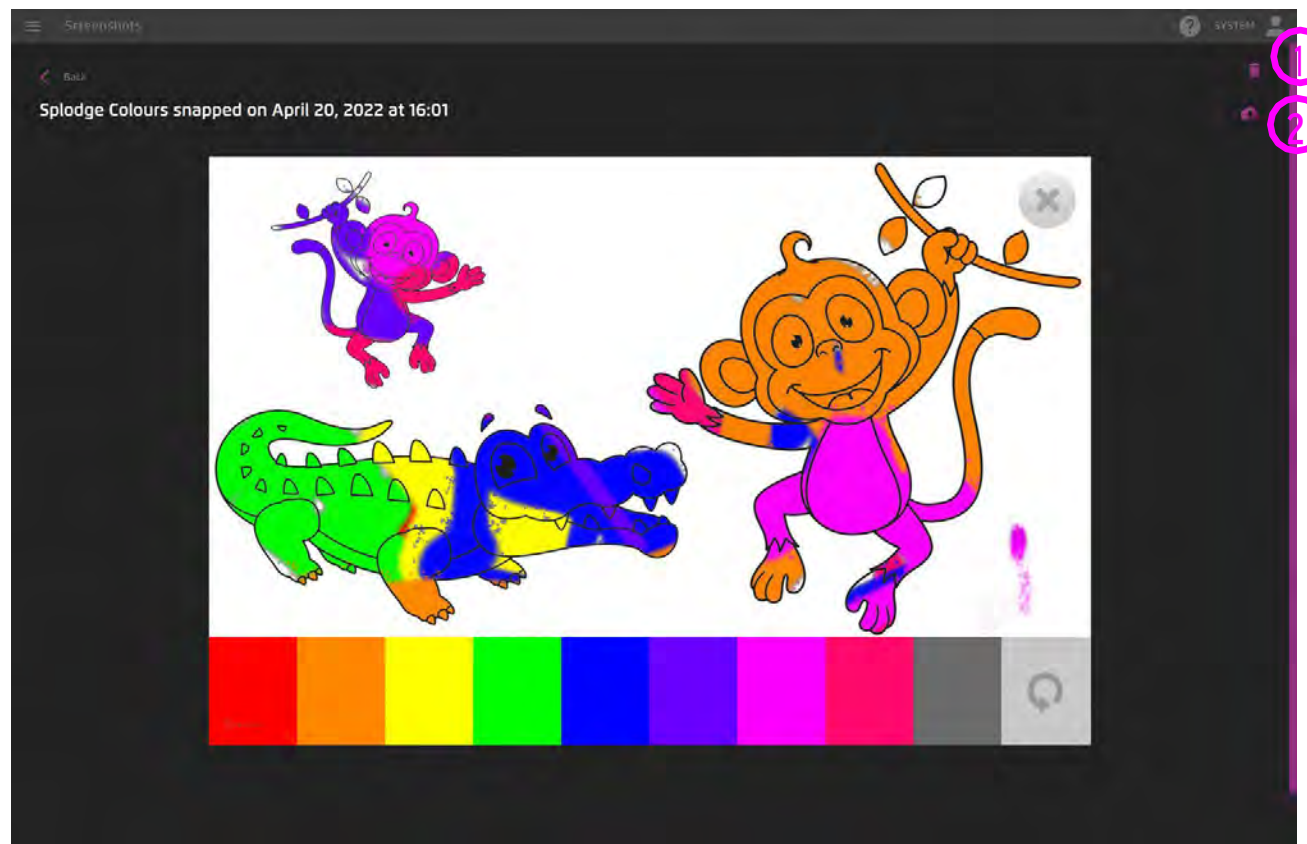


操作方法

スクリーンショットを選択すると、新しいウィンドウが表示されます。ここでは、スクリーンショットの表示、ダウンロード、削除を行うことができます。

使用方法

- ① 削除 - ゴミ箱のアイコンをクリックして録画を削除します。
- ② ダウンロード - ダウンロードアイコンを使って、.png画像ファイルをPCに保存します。





ユーザー

センリーアイFX2は、ユーザーアカウントの作成に対応しており、ユーザーごとにゲームの設定を保存することができます。これは、入力方法や 知覚に特別なニーズがある場合、あるいは興味や 活動のカスタマイズが必要な場合に特に有用です。



ユーザー

操作方法

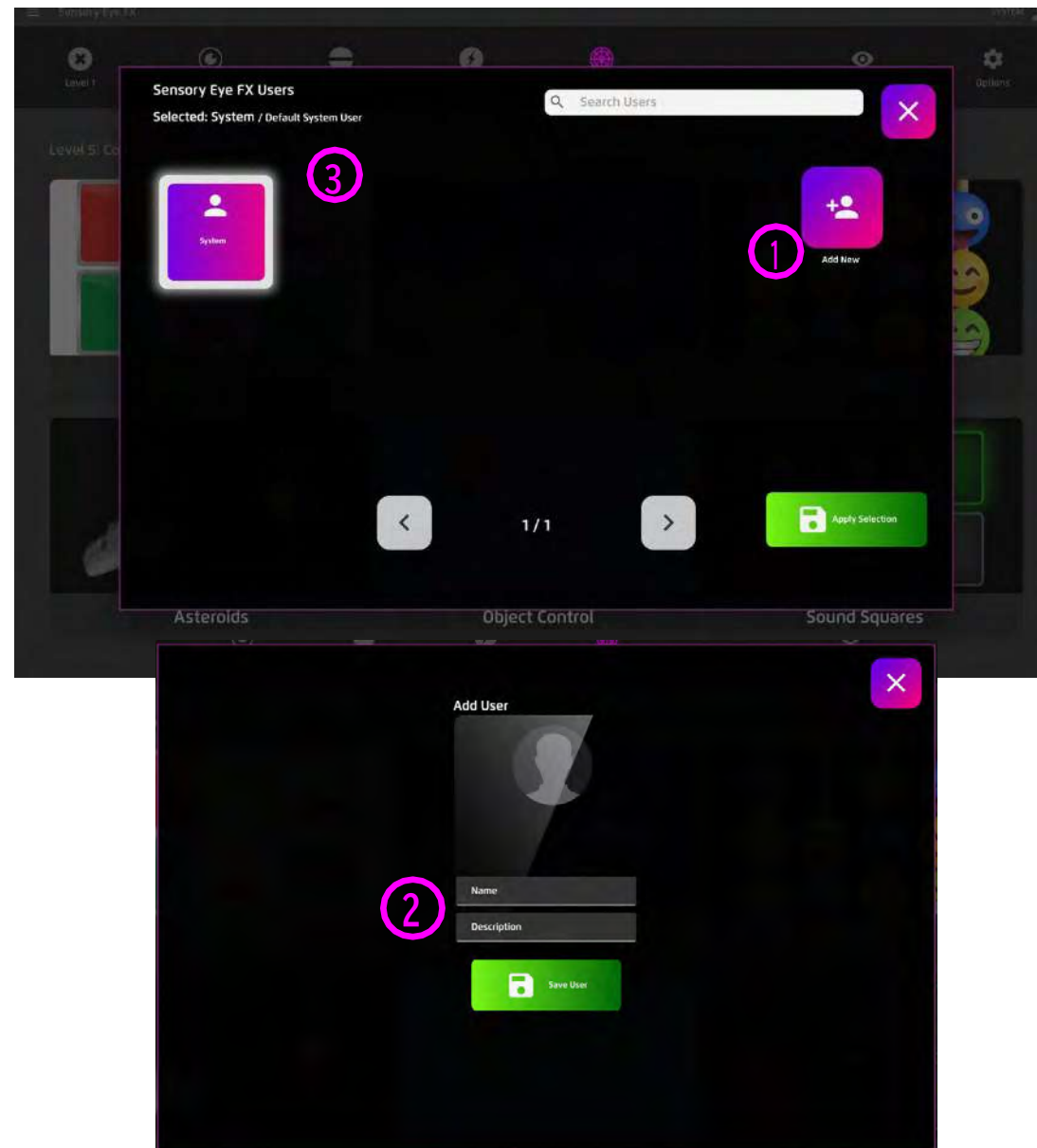
必要な数だけユーザーを作成することができます。ユーザーを選択すると、そのユーザーの前のセッションからすべてのゲーム設定が読み込まれます。

使用方法



ユーザーの表示 - ソフトウェアのユーザーインターフェイスからアイコンを選択し、ユーザーウィンドウを開きます。

- ① ユーザーの追加 - センサリーアイFX 2のユーザーウィンドウから新規追加を選択します。
- ② ユーザーの作成 - ポップアップでユーザー名と説明を入力し、[ユーザーを保存]を選択します。
- ③ ログインユーザー - ユーザーを選択すると、そのユーザーのゲームオプションが読み込まれ、再生できるようになります。





センサリーグル社について

このページには、センサリーアイFX 2の開発メーカーであるSensory Guru Ltd. の連絡先が記載されています。

このページでは、Sensory Guruにメッセージを送ることができます。センサリーアイFX 2を改善するためのアイデア、ソフトウェアに関する質問、バグの報告、または単に「こんにちは！」と挨拶することなど、どのようなことでもお聞かせください。（英文のみ）

Get In Touch

Get in touch with Sensory Guru Ltd via email, telephone or this on line form.

The Barn, Hodore Farm, Parrock Lane,
Hartfield TN7 4AR, UK

+44 1892 771381

info@sensoryguru.com

Send A Message

Full Name

Email

Message

Send



設定

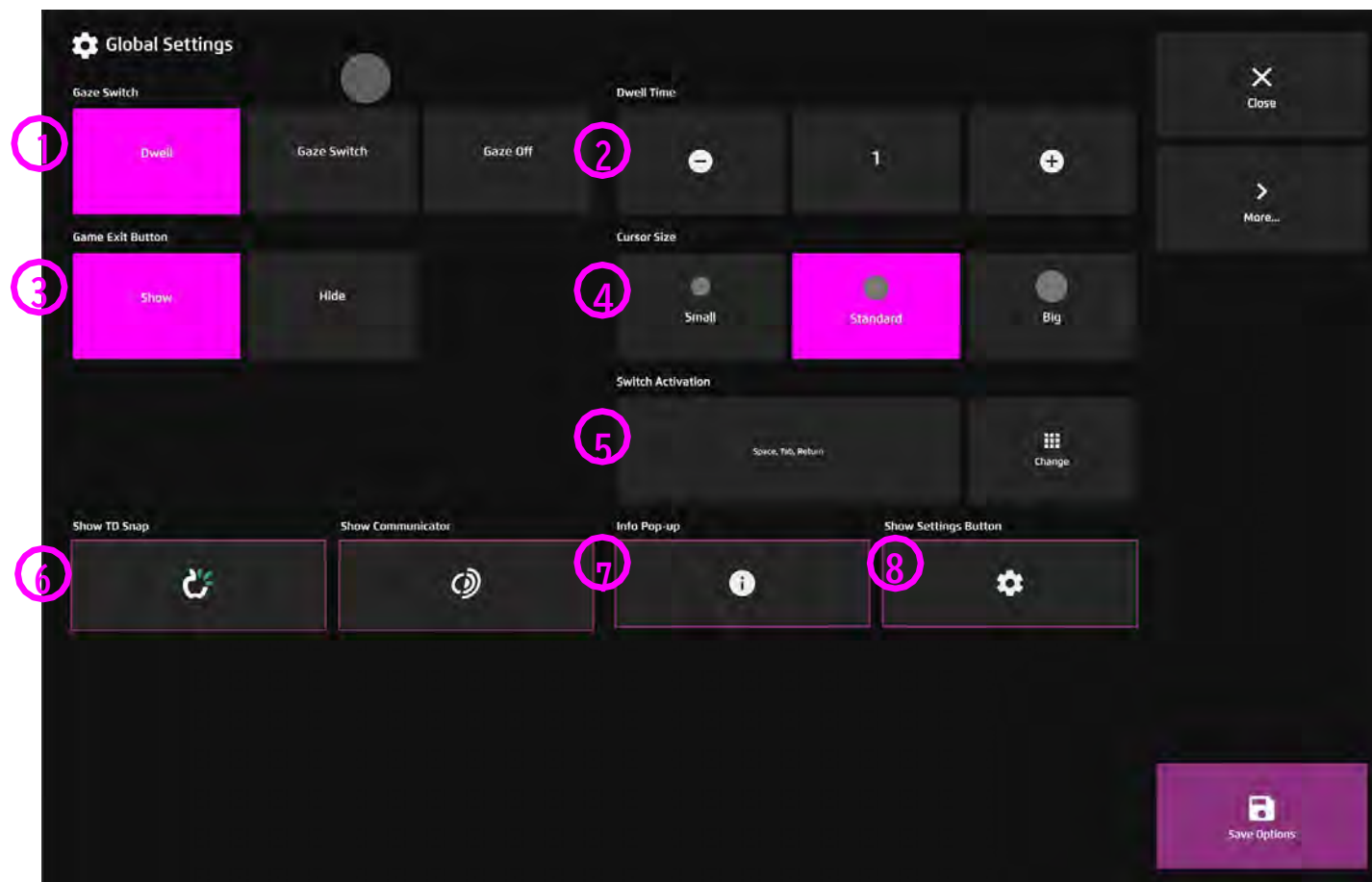
設定(Config)は、ソフトウェアの全般的な設定を行うところです。ユーザーインターフェース言語の設定、ディスプレイやパフォーマンスの設定、アクセス（入力方法）メニューの音声コマンドの変更などができます。また、視線やスイッチの操作性に関する設定などもここで行います。



設定



- ① 視線とスイッチ - 視線入力の優先順位を設定します：視線の停留、視線とスイッチ、視線オフ。
- ② 停留時間 - 0.1秒単位でグローバルな停留時間を調整します。
- ③ ゲーム終了ボタン。
表示 - 終了ボタンは、ゲーム内で見ることができます。
隠す - 終了ボタンはゲームから隠されます。終了ボタンが隠されているときは、ESCキーでゲームを終了します。
- ④ カーソルサイズ - カーソルの大きさを調整します。
- ⑤ スイッチ有効化 - スイッチ有効化キーを表示、編集します。
- ⑥ TDスナップ/コミュニケーター5の表示 - オプションからTDスナップとコミュニケーター5を開くオプションをオン/オフします。デフォルトはオンです。
- ⑦ 情報ポップアップ。
オン - アクティビティが選択されると、アクティビティの説明とオプションがポップアップ表示されます。
オフ - アクティビティはポップアップを回避し、ゲームをロードします。



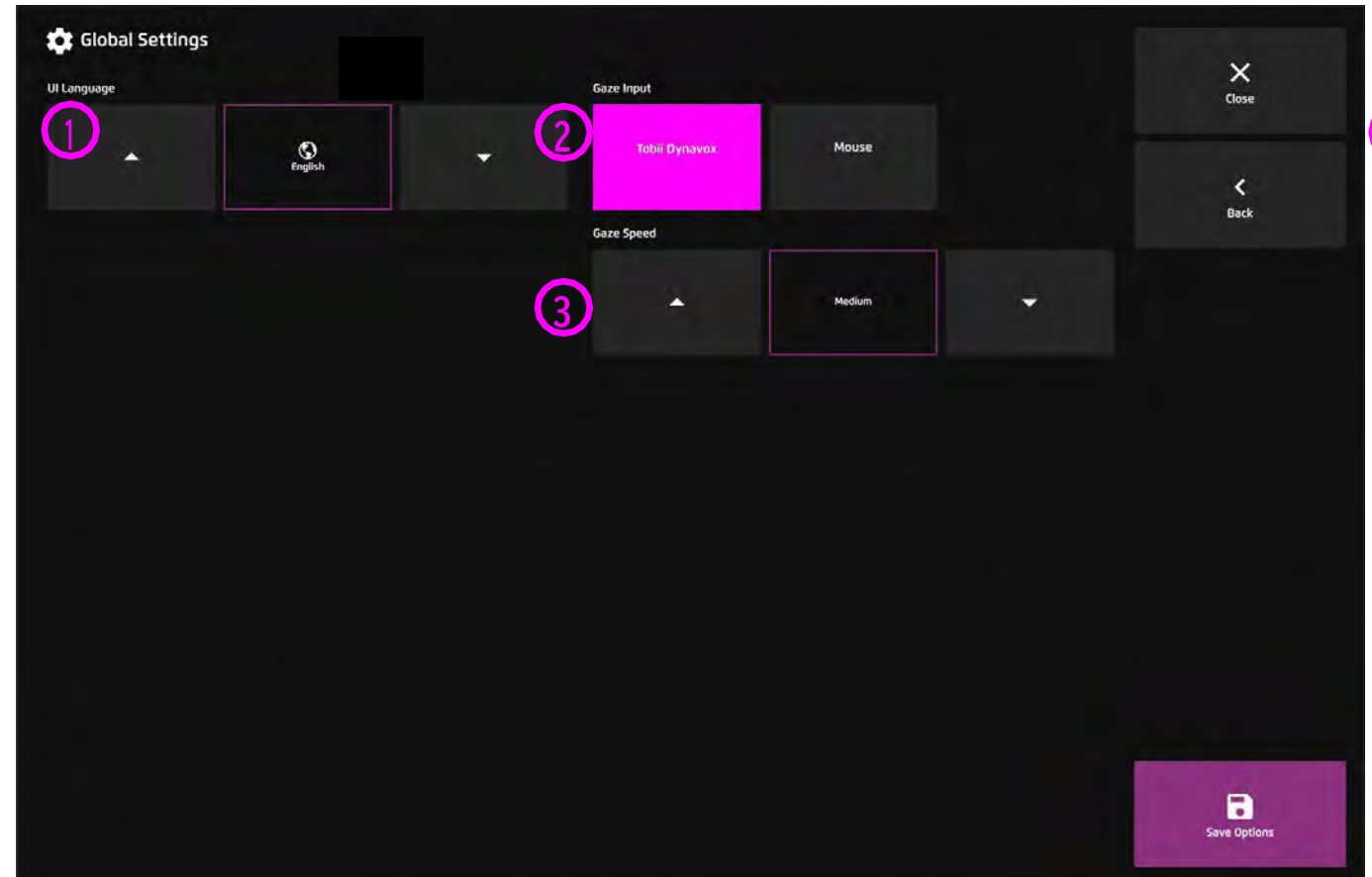
- ⑧ 設定ボタンの表示 - ホーム画面のオプションボタンの表示/非表示を切り替えます。オフにすると、オプションボタンが終了アイコンに変わり、サイドメニューの設定からアクセスできるようになります。



設定



- ① UI 言語 - ソフトウェアの言語を選択します。
- ② 視線入力 - インタラクション入力、Tobii Dyanvox 視線入力デバイス、またはマウスを選択します。
- ③ 注視速度 -
6つのオプション：より遅い、遅い、中、速い、最速、標準。
スクリーンレコーディングを使用している場合は、高速を選択します。この設定は、カーソルの応答性を高め、イージングを減少させます。





ソフトウェア のインストール

センサリーアイFX 2のソフトウェアは、すべてのセンサリーアイFX 2システムにはプリインストールされています。別のPCにインストールする場合や、ハードウェアの故障などにより、ソフトウェアのアップデートや新規インストールが必要になることがあります。

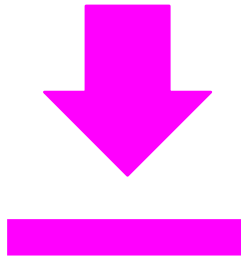
次のページでは、インストールとアップデートの手順を詳しく説明します。



インストール手順

- ① センサリーアイFX 2ソフトウェアの購入手続きが完了すると、センサリーアイFX 2のライセンスコードとダウンロードリンクが送付されます。センサリー アイFX 2のインストーラーは、以下からダウンロードしてください。

<https://sensoryguru.com/download-sensory-eye-fx-2>



- ② ダウンロードしたセンサリーアイFX 2のインストーラーファイルを開き、インストーラーを起動します。CONTINUEを選択して、インストール作業を開始します。





インストール手順

③ センサリー アイFX 2 ソフトウェアの登録に必要な情報を入力します。

The screenshot shows the 'Registration' step of the Sensory Eye FX Installer. The window title is 'Sensory Eye FX Installer'. The top navigation bar has tabs: 'Welcome', 'Registration' (highlighted), 'License', 'Process', and 'Finish'. The main content area is titled 'Eye FX Registration' and contains several input fields: 'First Name *', 'Last Name *', 'Email *', 'Mobile Phone', 'Office/Home Phone', 'Company', 'City *', and 'Country *'. At the bottom left is the 'Sensory Guru' logo. At the bottom right are two buttons: 'EXIT' and a green 'SUBMIT' button with a right-pointing arrow.

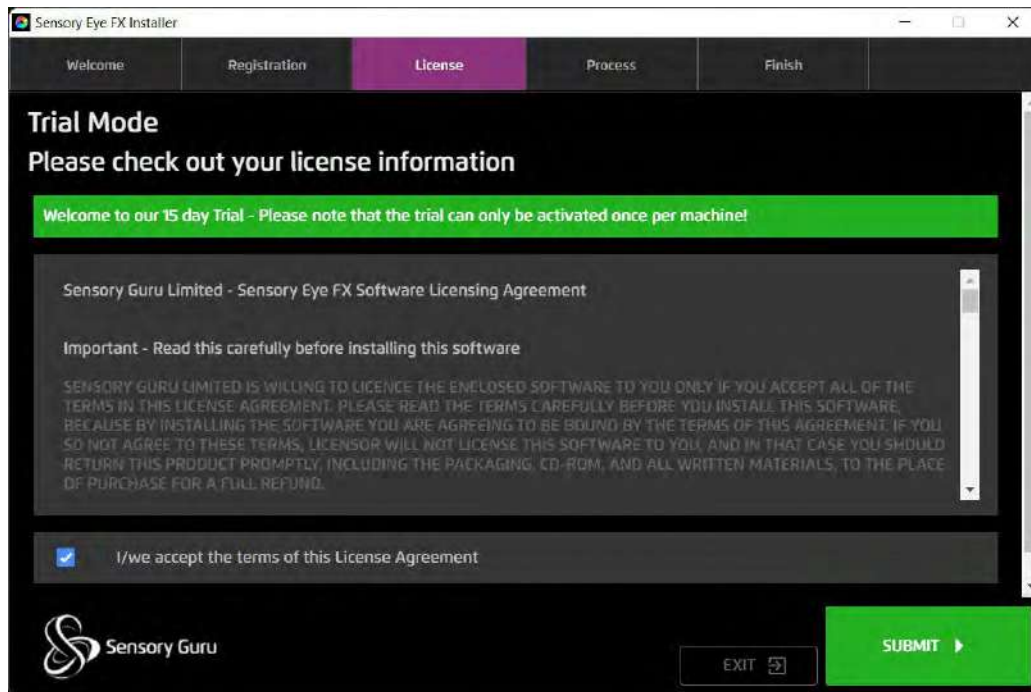
④ ライセンスコードを入力するか、試用を開始するを選択します。

The screenshot shows the 'License' step of the Sensory Eye FX Installer. The window title is 'Sensory Eye FX Installer'. The top navigation bar has tabs: 'Welcome', 'Registration', 'License' (highlighted), 'Process', and 'Finish'. The main content area is titled 'Please Select an Installation Option' and contains two large buttons: 'I Have A Valid Registration Number ✓' and 'I Want To Start A 15 Day Trial'. At the bottom left is the 'Sensory Guru' logo. At the bottom right is an 'EXIT' button with a right-pointing arrow.

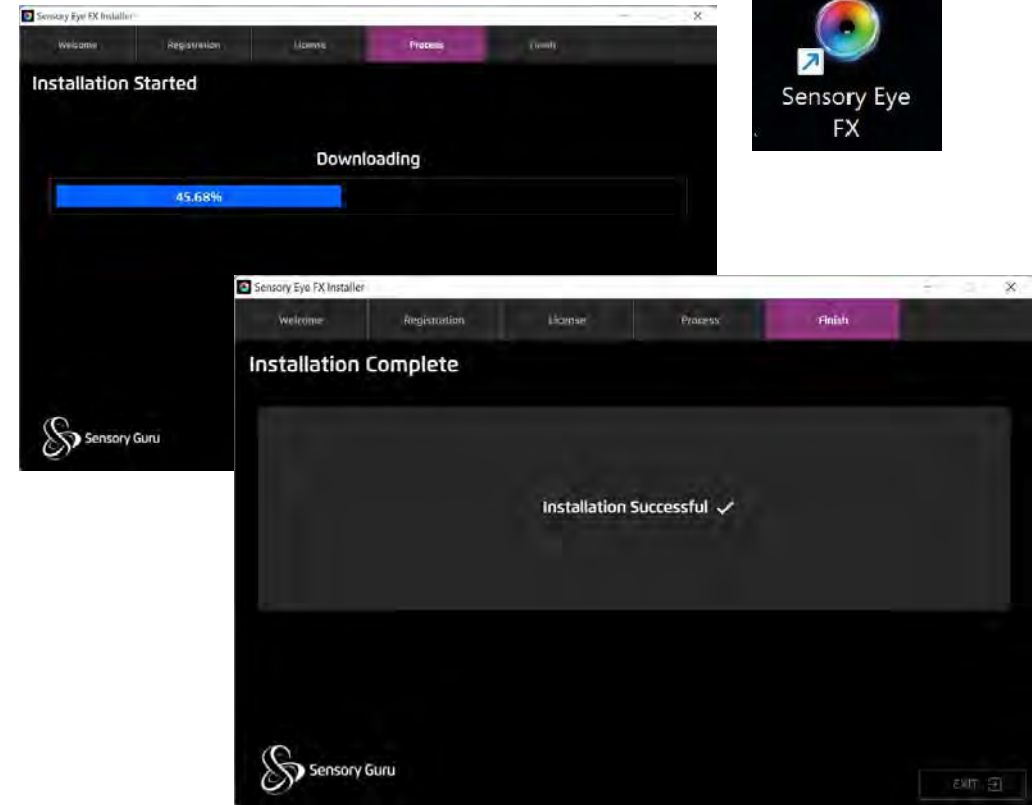


インストール手順

⑤ トライアルモード - ライセンス条項に同意して続ける



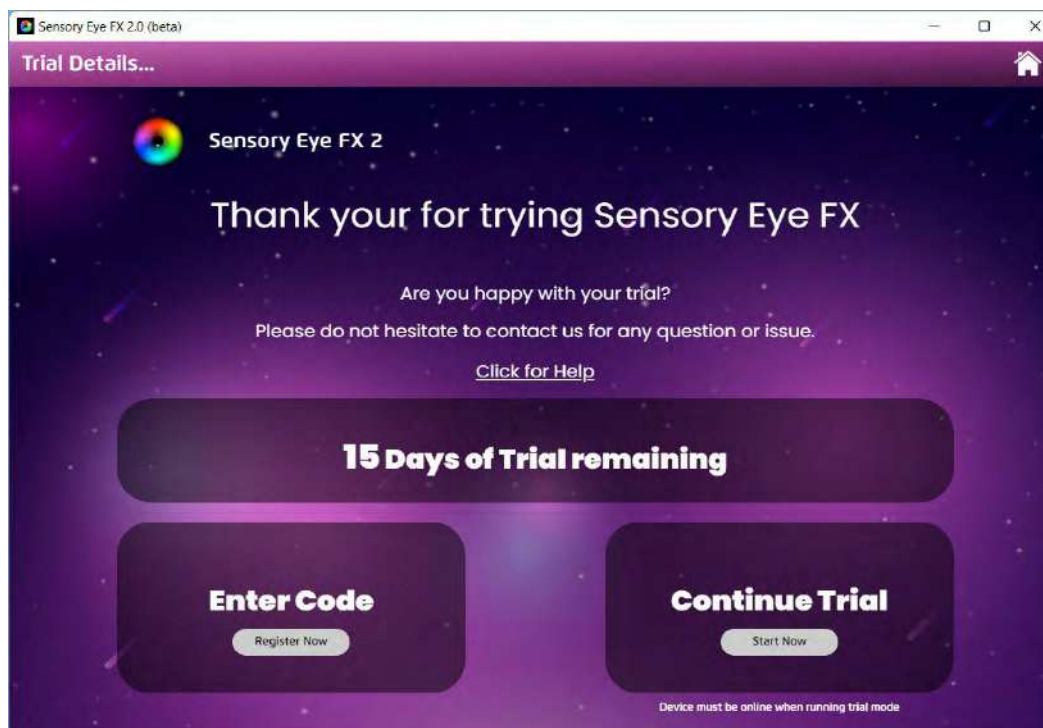
⑥ メインアプリケーションファイルのダウンロードが始まり、完了すると 成功画面が表示されます。EXIT] をクリックしてインストーラを終了し、デスクトップアイコンから [セン サリー アイFX 2] を起動します。



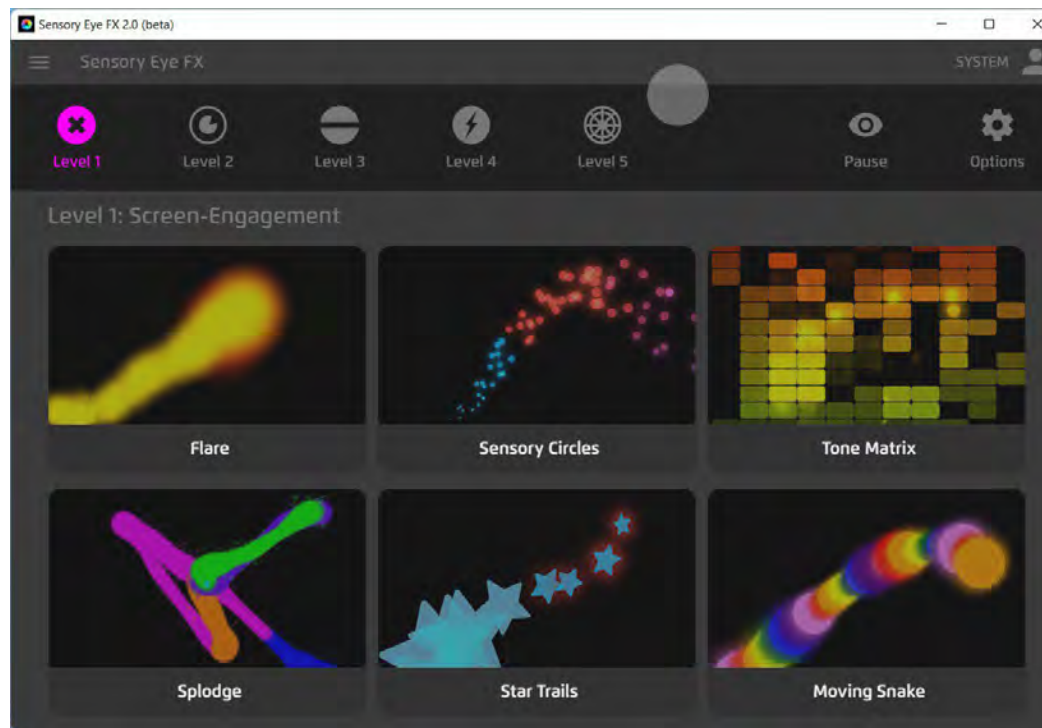


インストール手順

- ⑦ トライアルモードでは、残り日数をお知らせするメッセージ画面が表示されます。コードをお持ちの方は、ここでコードを入力することで、本ソフトウェアのライセンスを取得することができます。ライセンスを取得すると、このメッセージ画面は二度と表示されません。



- ⑧ ソフトを起動すると、レベル1のアクティビティ画面が表示されます。





技術情報



センサリーアイ FX 2 - PCの要求仕様

	Sensory Eye FX 2
OS	Windows 10/11
CPU	Intel Core I-5 7200U
メモリ (RAM)	8GB
グラフィックス	Intel HD Graphics 620
ハードウェアの空き	1.8GB installation
スクリーン解像度	1920x1080 (Full HD)



出版物のお知らせ

このマニュアルは、センサリー・グル社の監修のもと、最新の製品説明と仕様を網羅し、編集・発行しています。本書の内容および本製品の仕様は、予告なく変更されることがあります。センサリーグル社は、ここに記載された仕様や資料を予告なく変更する権利を有し、掲載された資料に依存することによって生じるいかなる損害（結果的なものを含む）に対しても、出版に関する誤植やその他の誤りを含むがこれに限定されない責任を負うものではありません。

Copyright © 2022 Sensory Guru Ltd, All rights reserved.

Sensory Guru Ltd, The Barn, Hodore Farm, Parrock Lane, Hartfield, East Sussex, TN7 4AR, United Kingdom

T: +44(0)1892 771381 | info@sensoryguru.com | www.sensoryguru.com



終了！ 完了です！
さあ、魔法をかけよう

