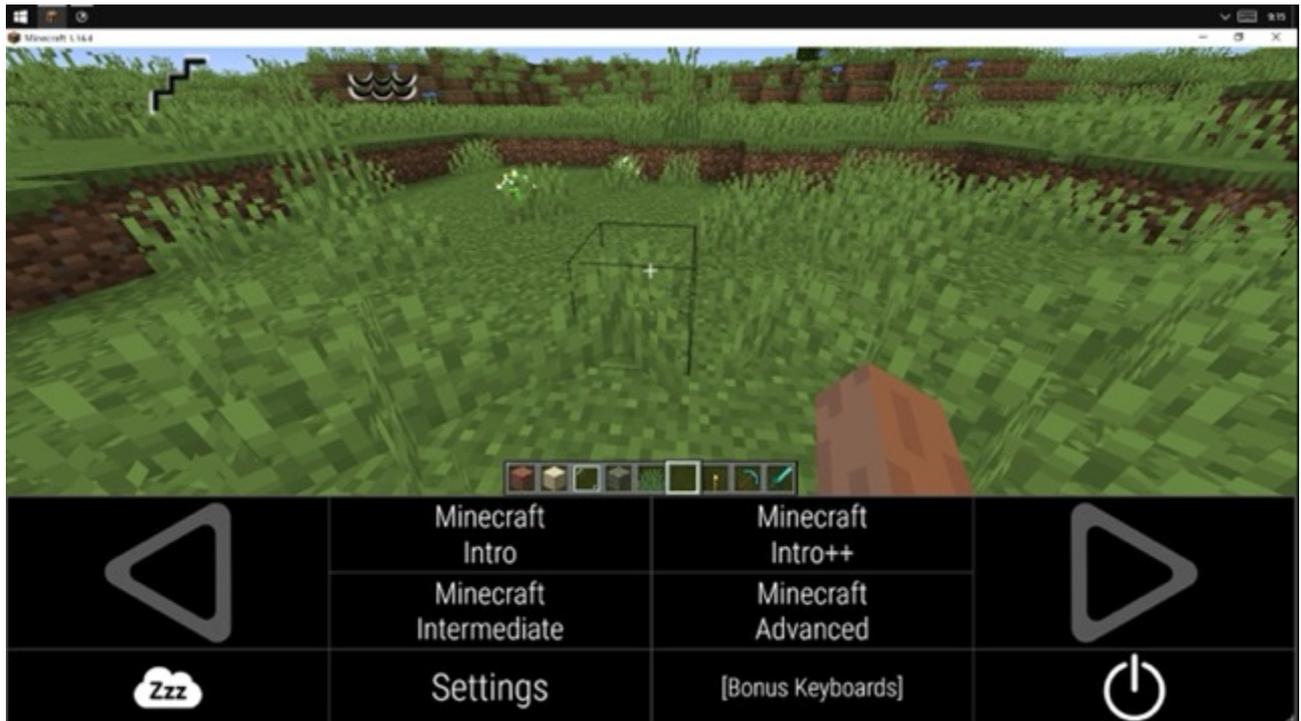


EyeMine V2 初心者マニュアル



1.概要

2.導入

3.設定

4.操作

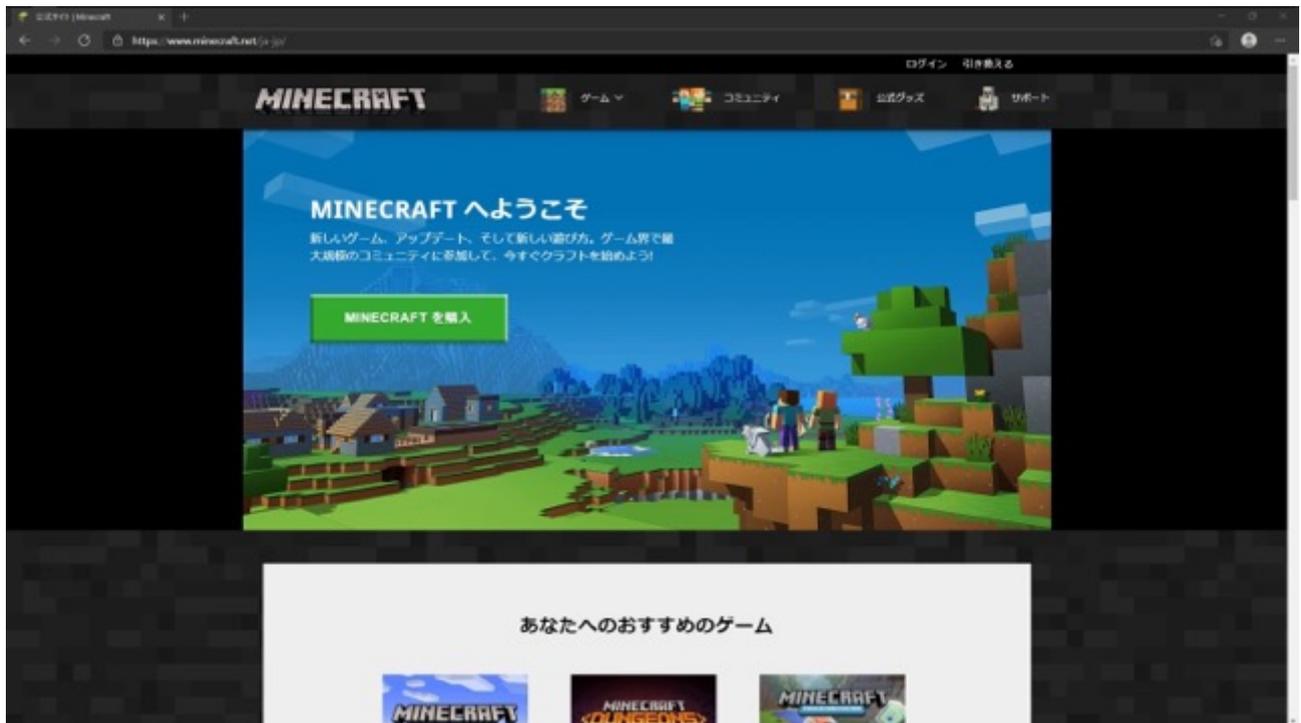
1.概要

EyeMine は、SpecialEffect が開発している、Tobii Eye Tracker などの視線入力装置を介し、JAVA 版 Minecraft をプレイできるようにするソフトです。現在最新版の EyeMine V2 が利用できます。

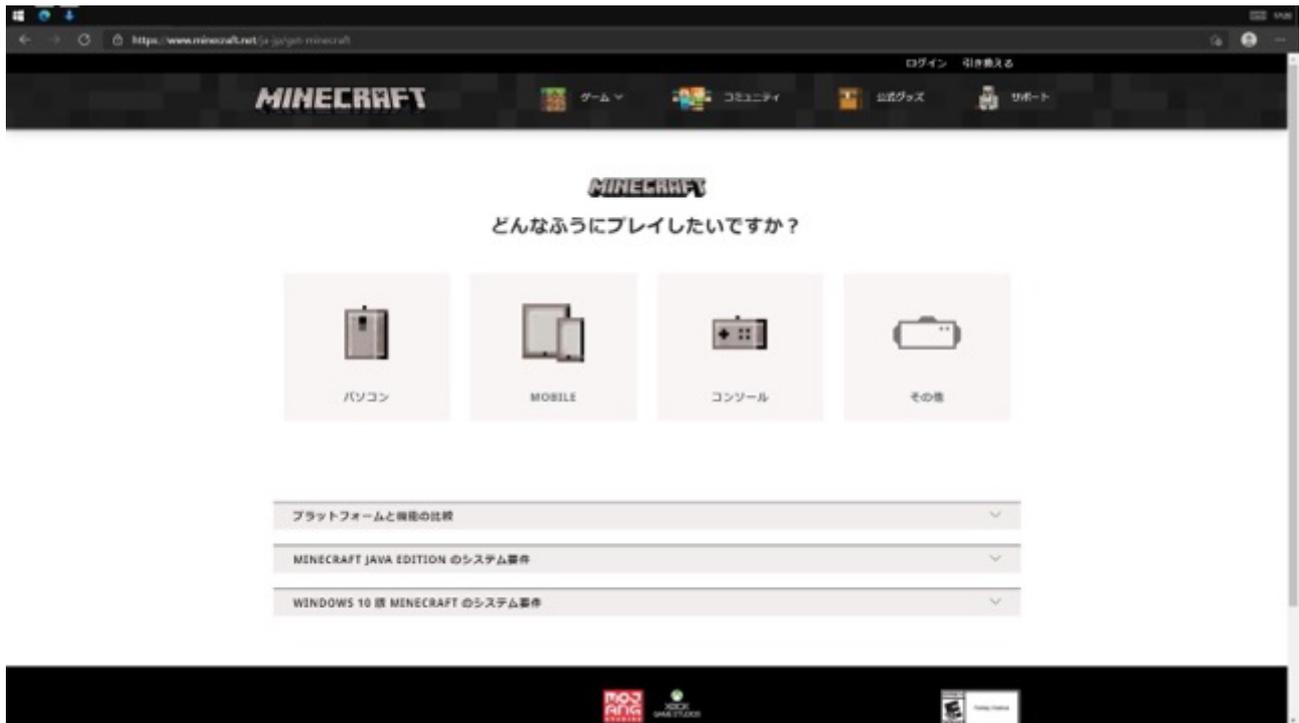
2.導入

①JAVA 版 Minecraft を購入し、インストールする

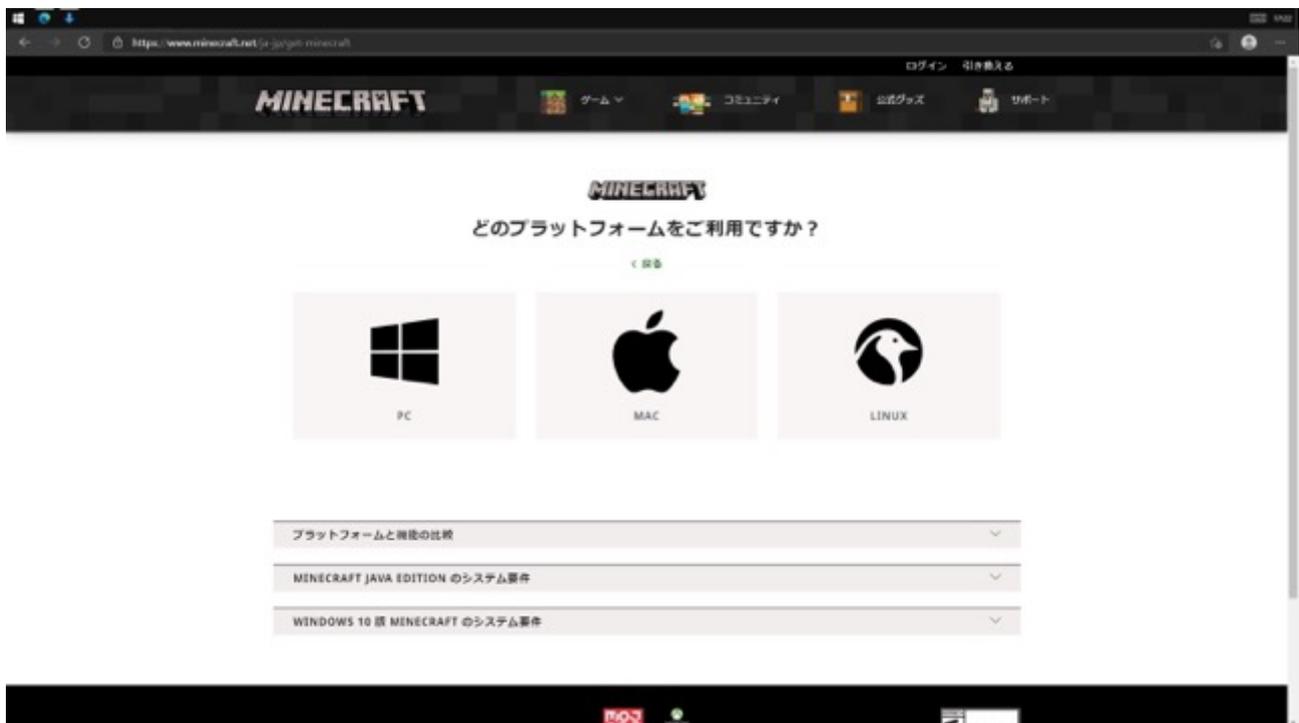
Minecraft の公式サイトに行き、MINECRAFT を購入 をクリック



パソコンを選ぶ



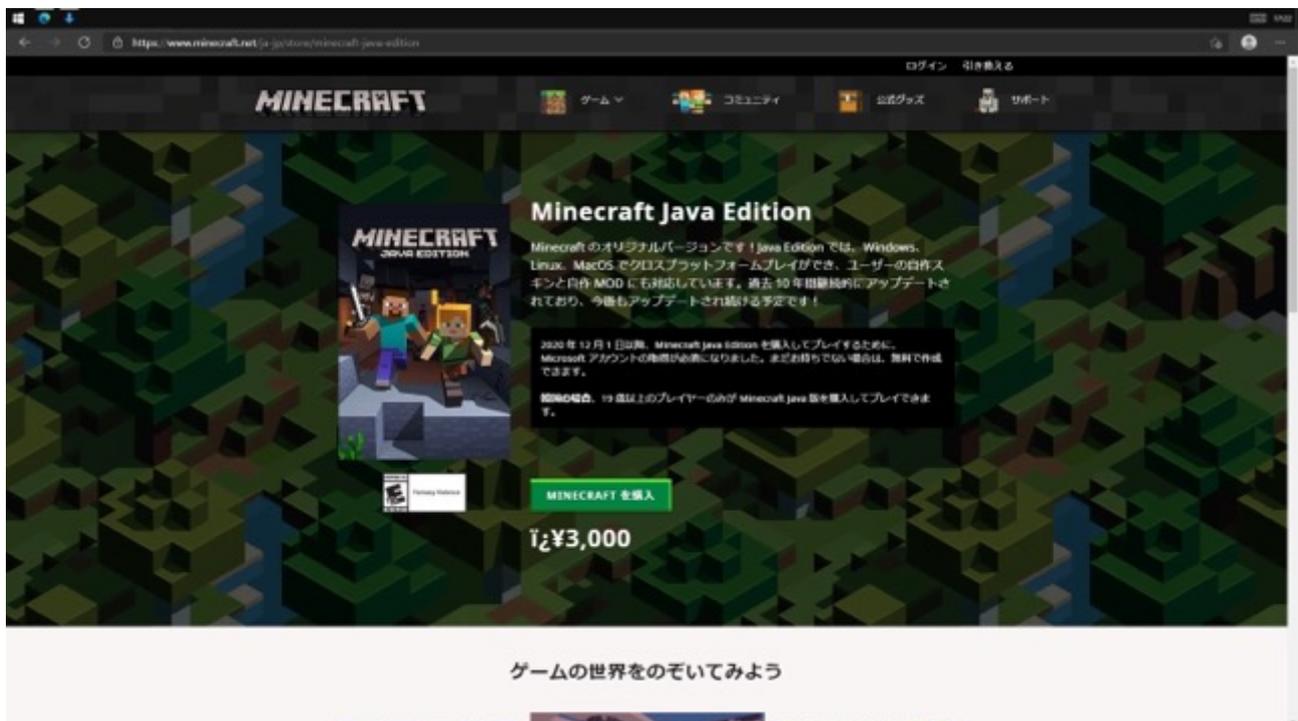
PC(Windows)を選ぶ



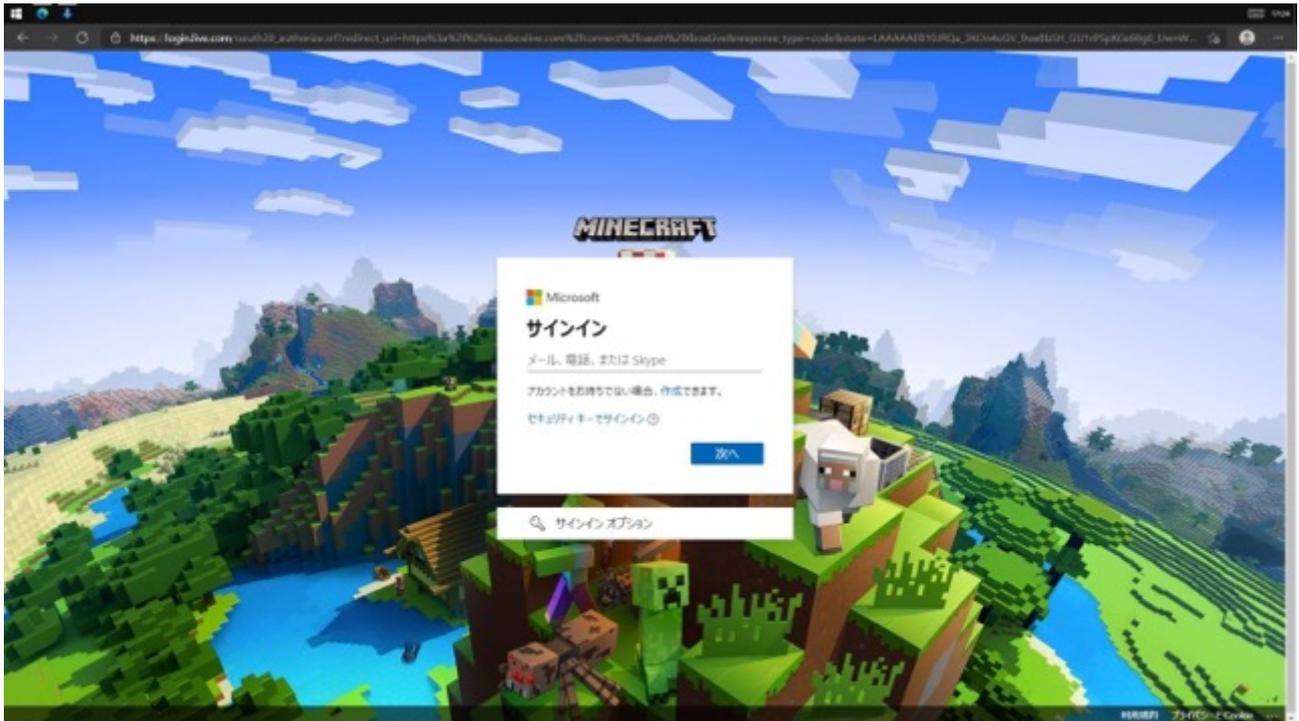
JAVA EDITION を選ぶ



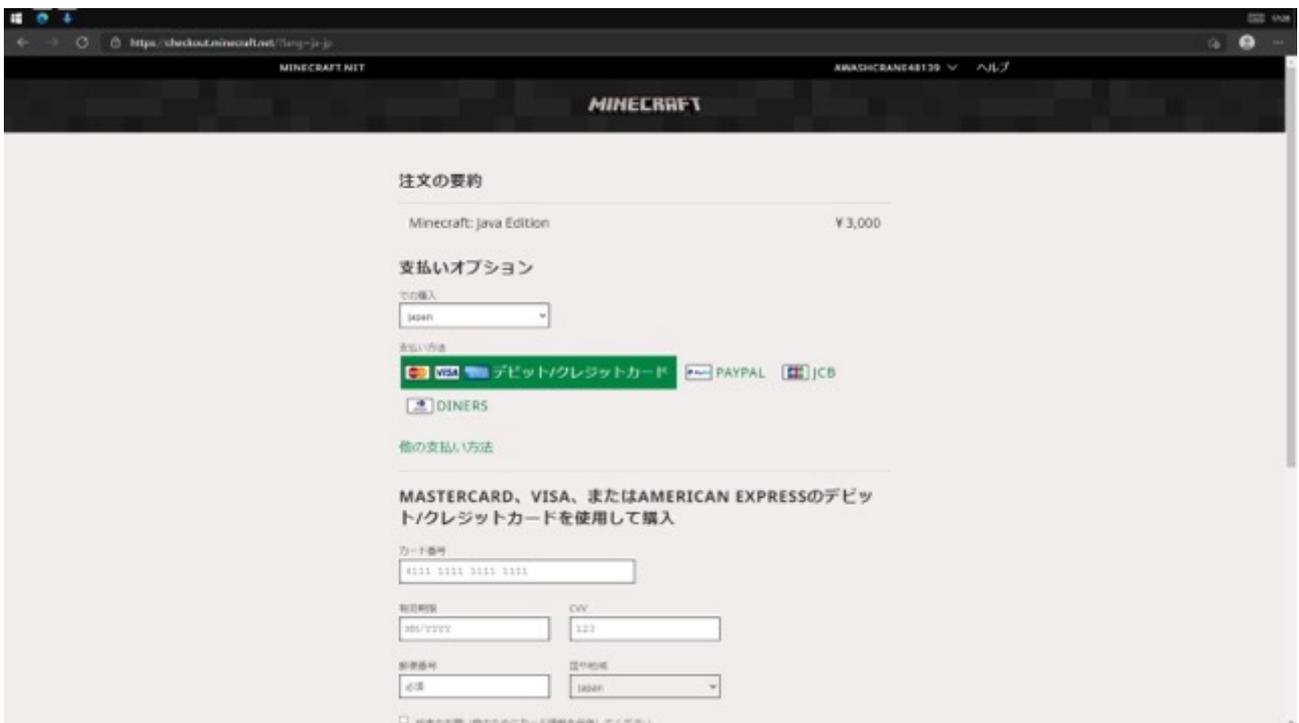
MINECRAFT を購入 をクリック



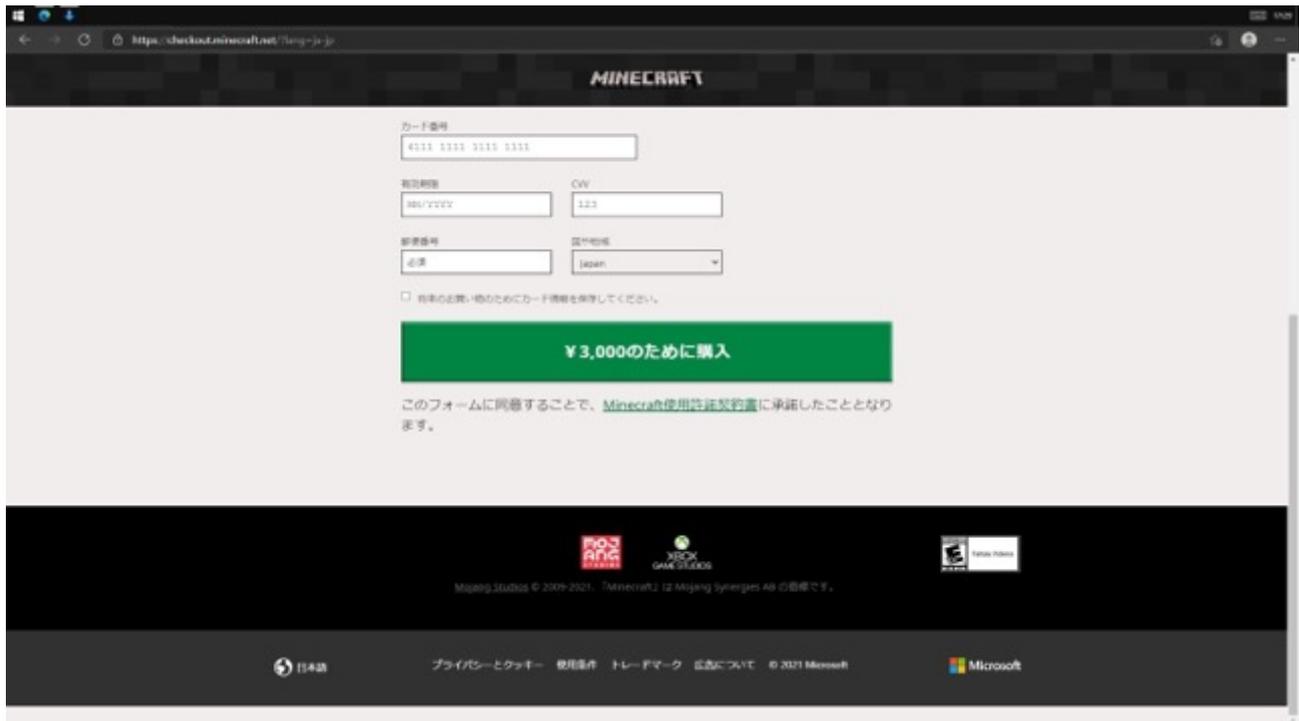
マイクロソフトアカウントにサインイン



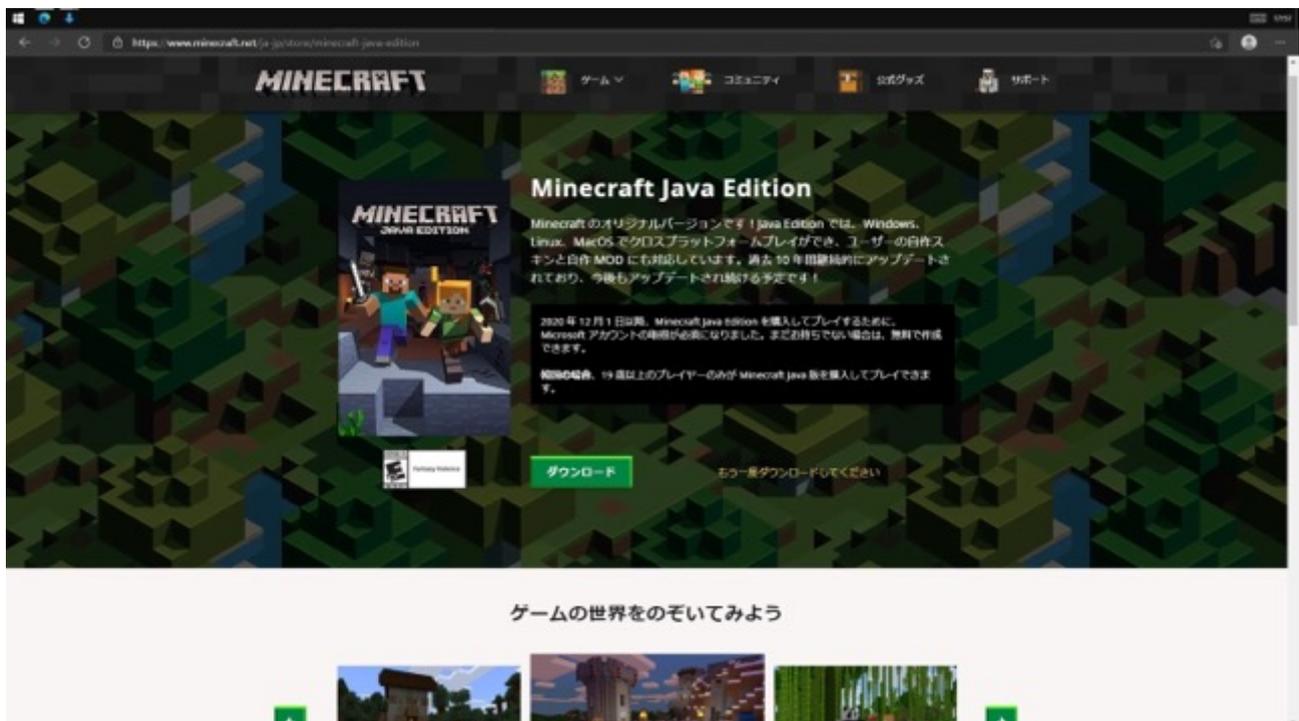
購入するための必要事項を入力



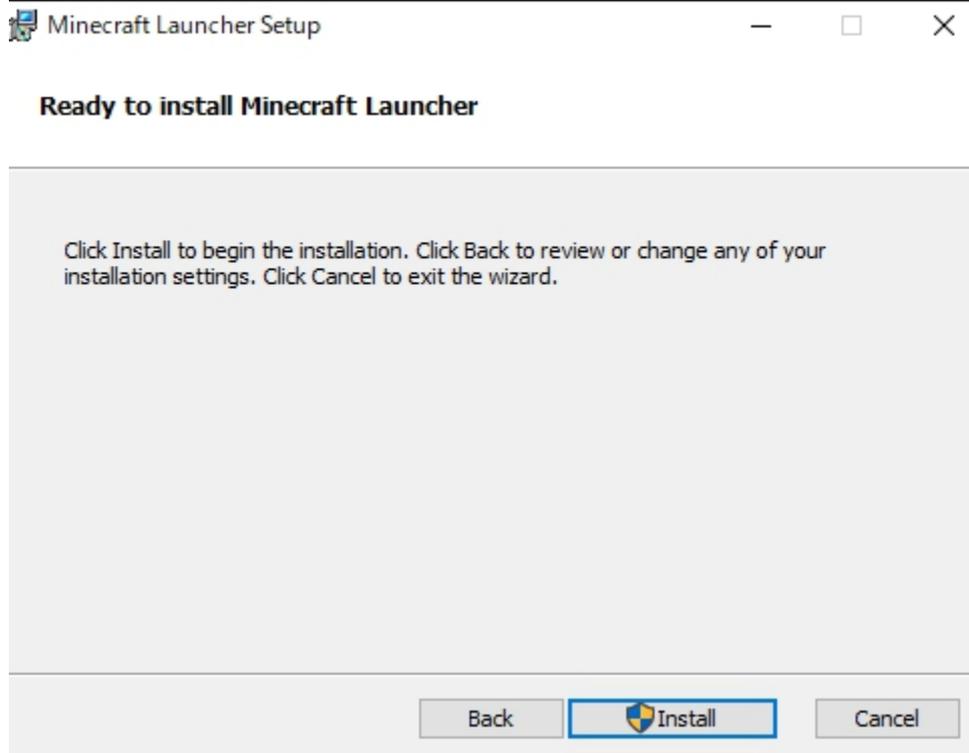
購入をクリック



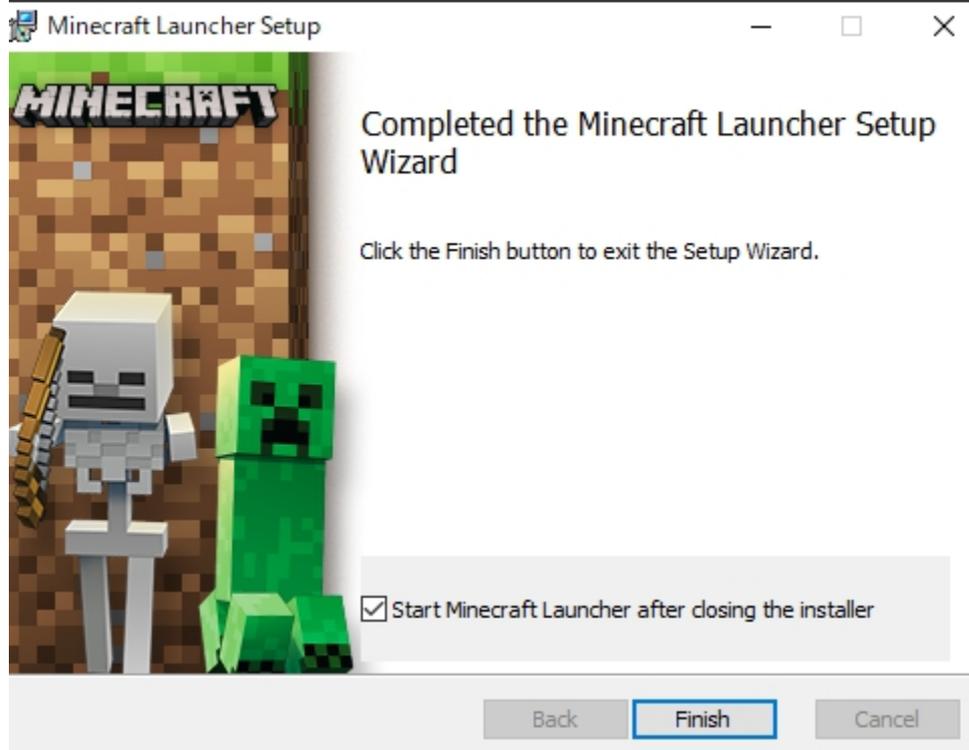
ダウンロードをクリック



Install をクリック



Finish をクリック

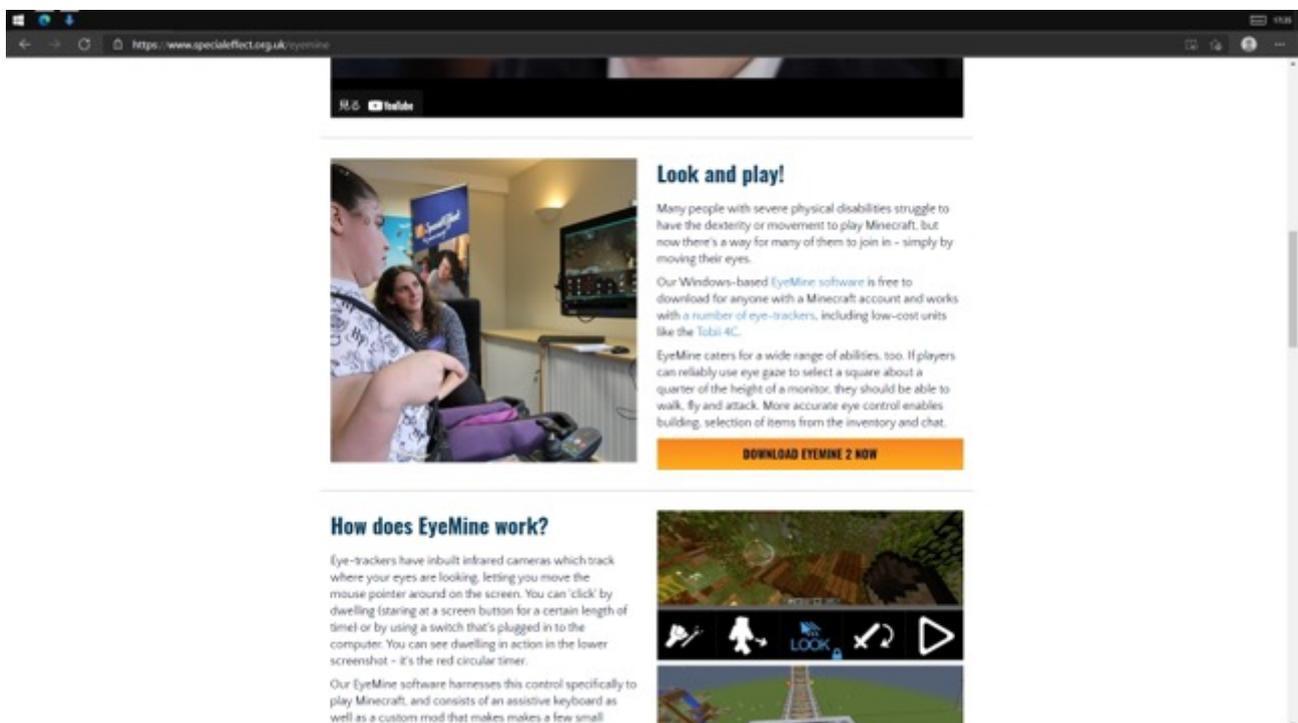


②SpecialEffect の HP から EyeMine V2 をダウンロードし、インストールする

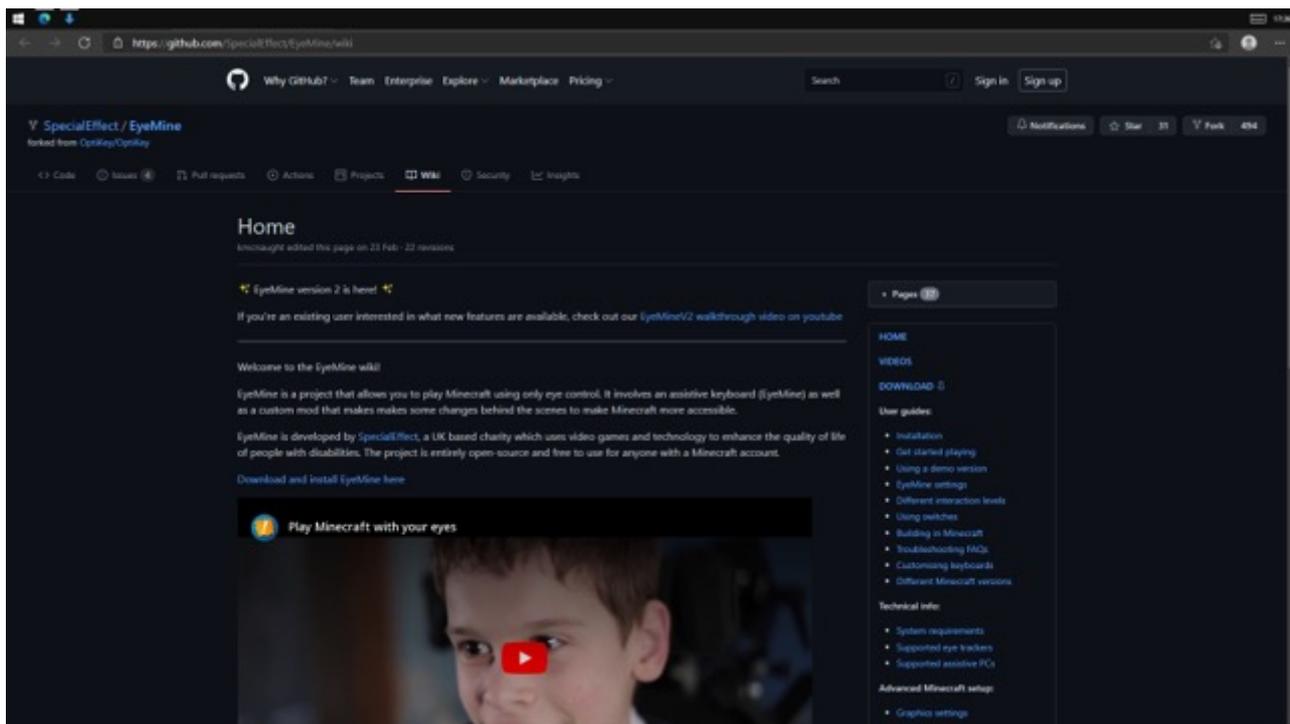
SpecialEffect の HP に行く



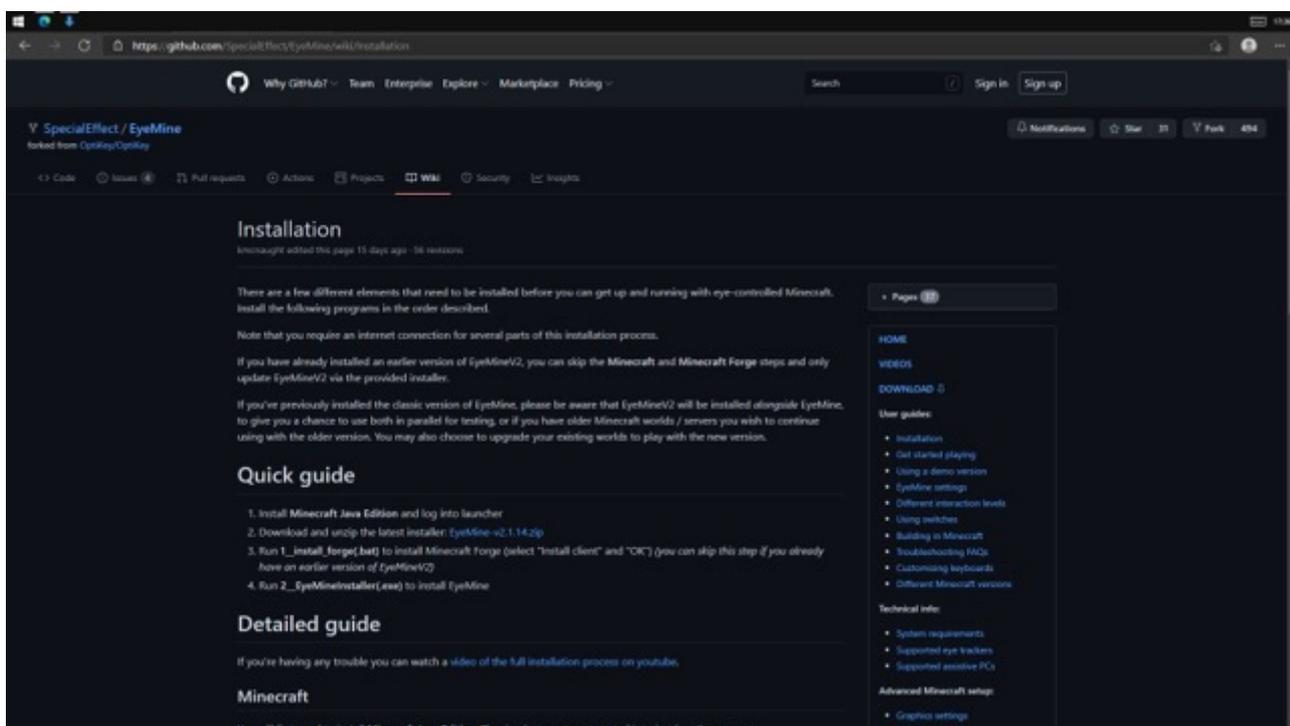
DOWNLOAD EYEMINE 2 NOW をクリック



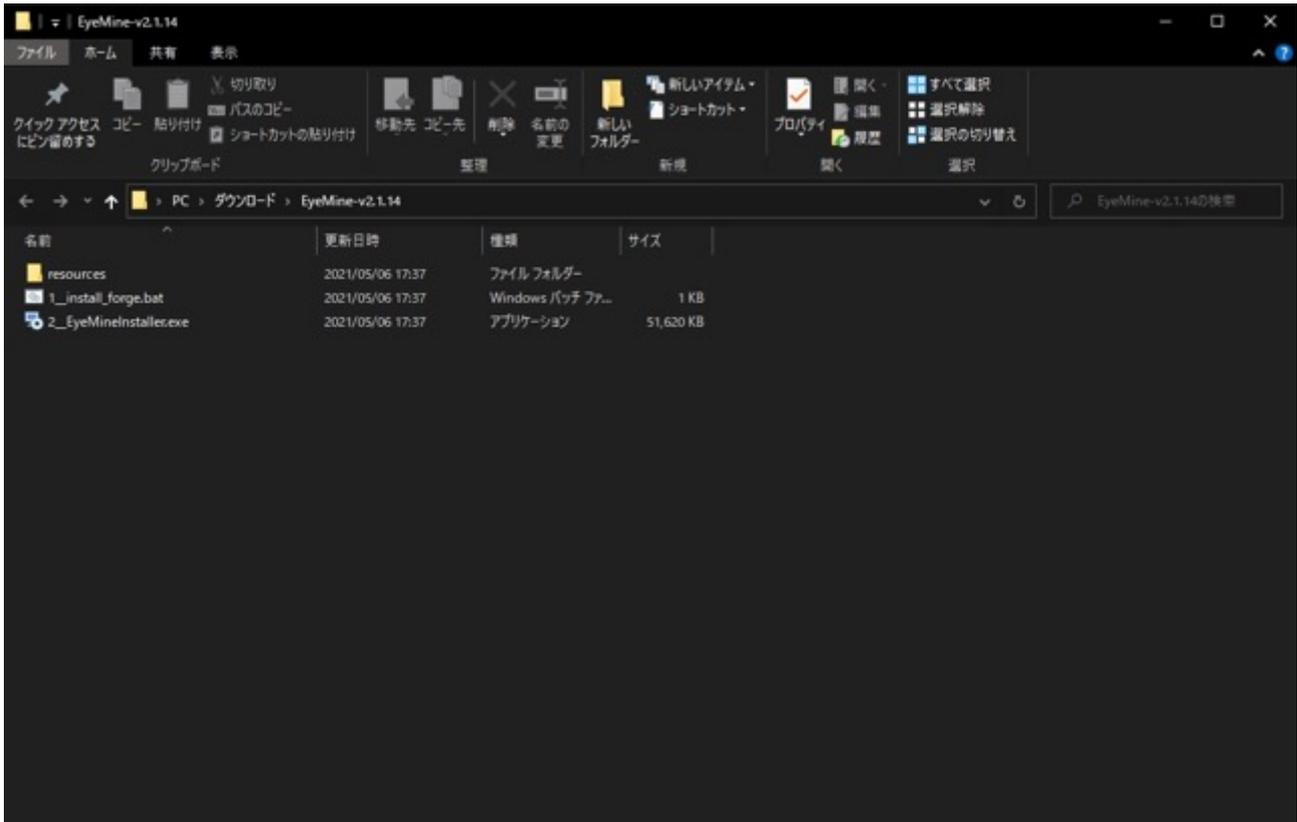
Download and install EyeMine here をクリック



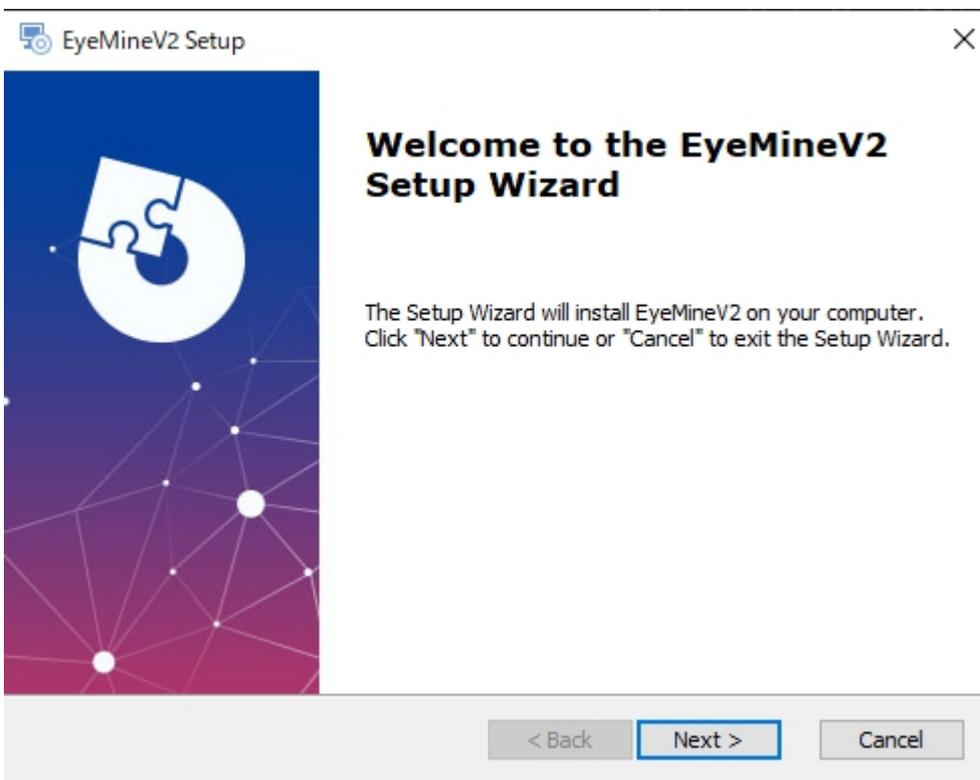
EyeMine-v2.1.14.zip をクリック



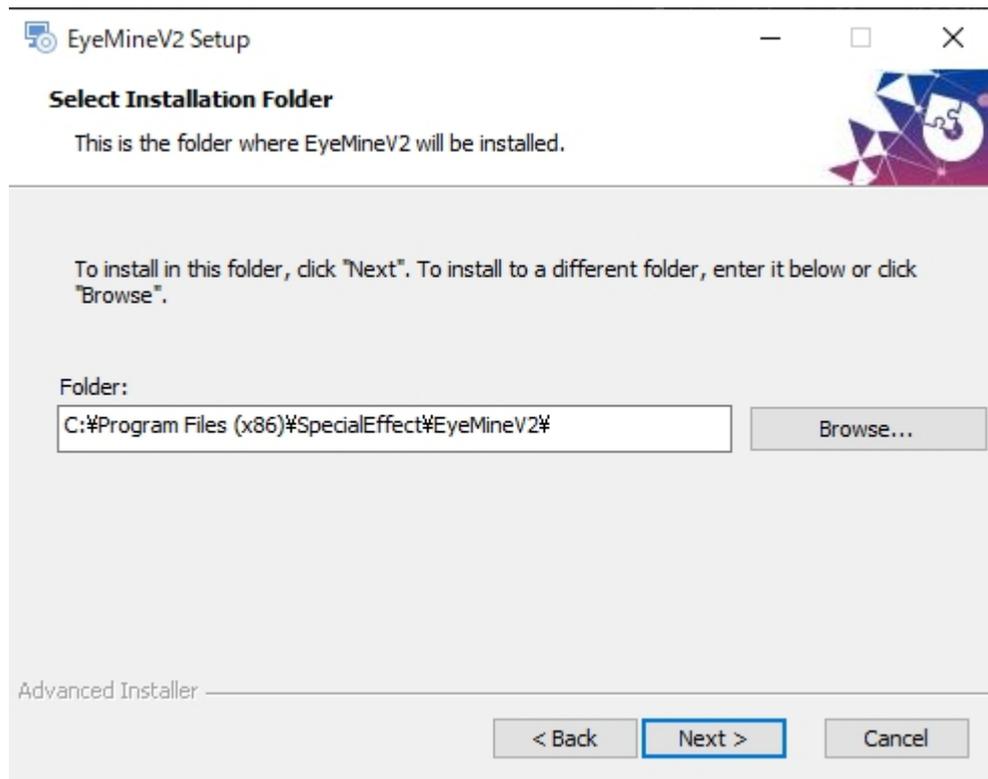
ダウンロードフォルダ内の exe ファイルを開く



Next をクリック



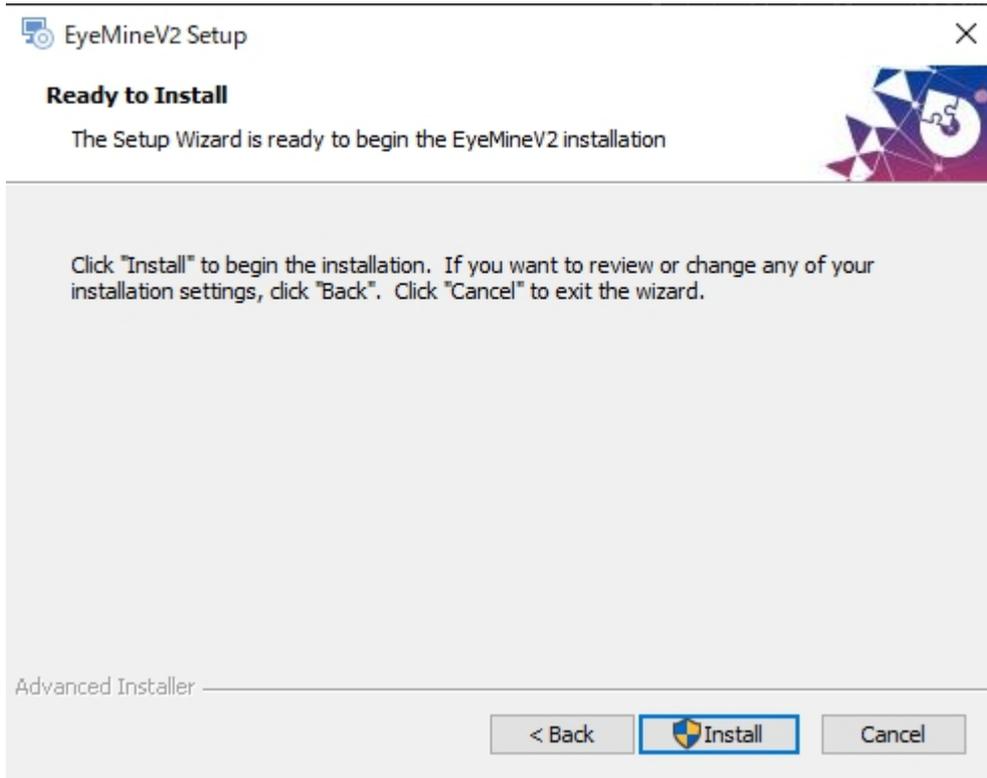
Next をクリック



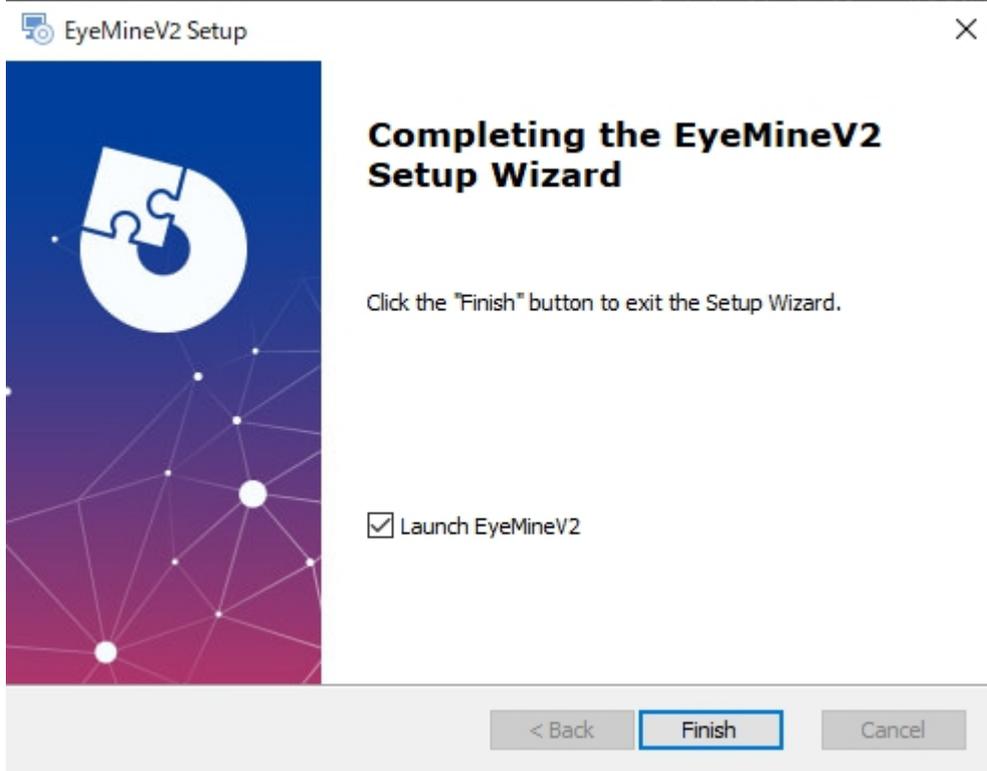
I accept...を選んで Next をクリック



Install をクリック

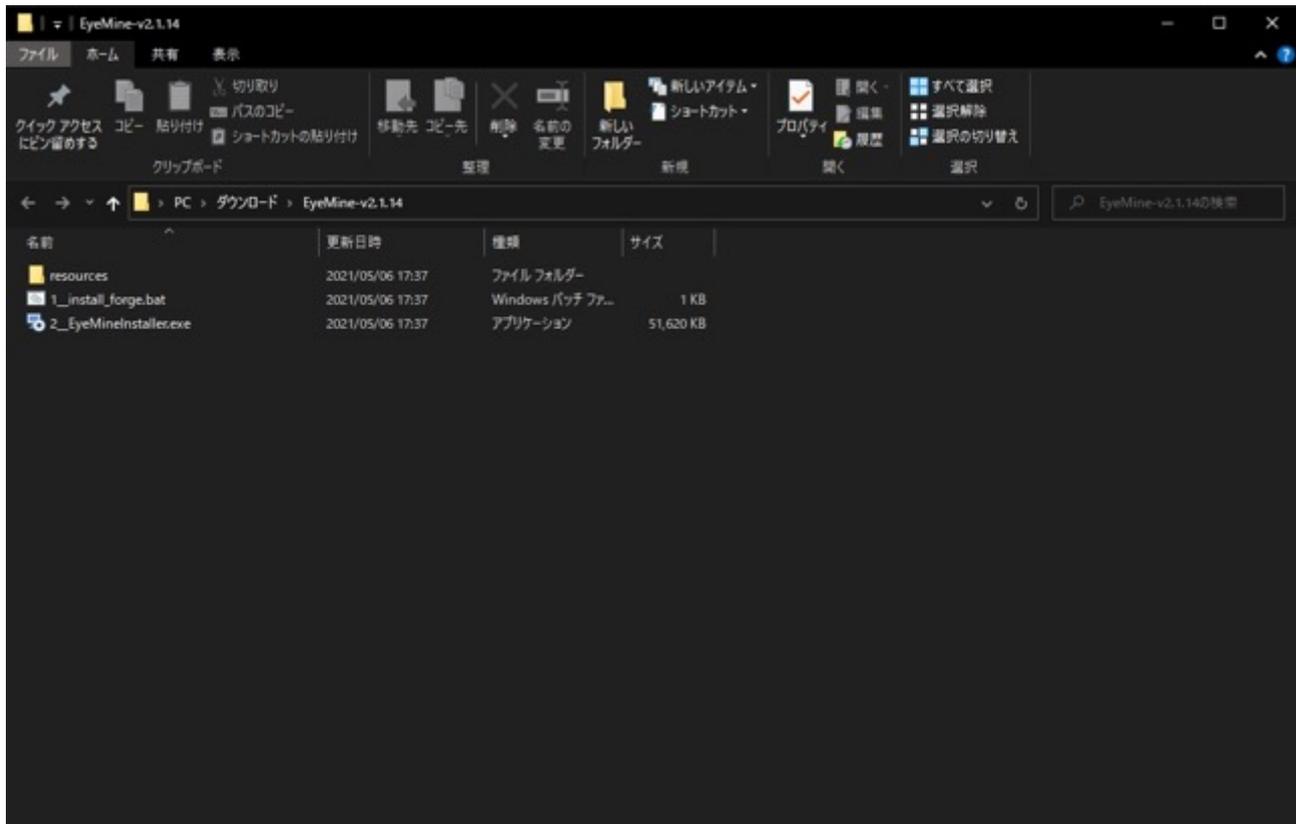


Finish をクリック



③Forge をインストールする

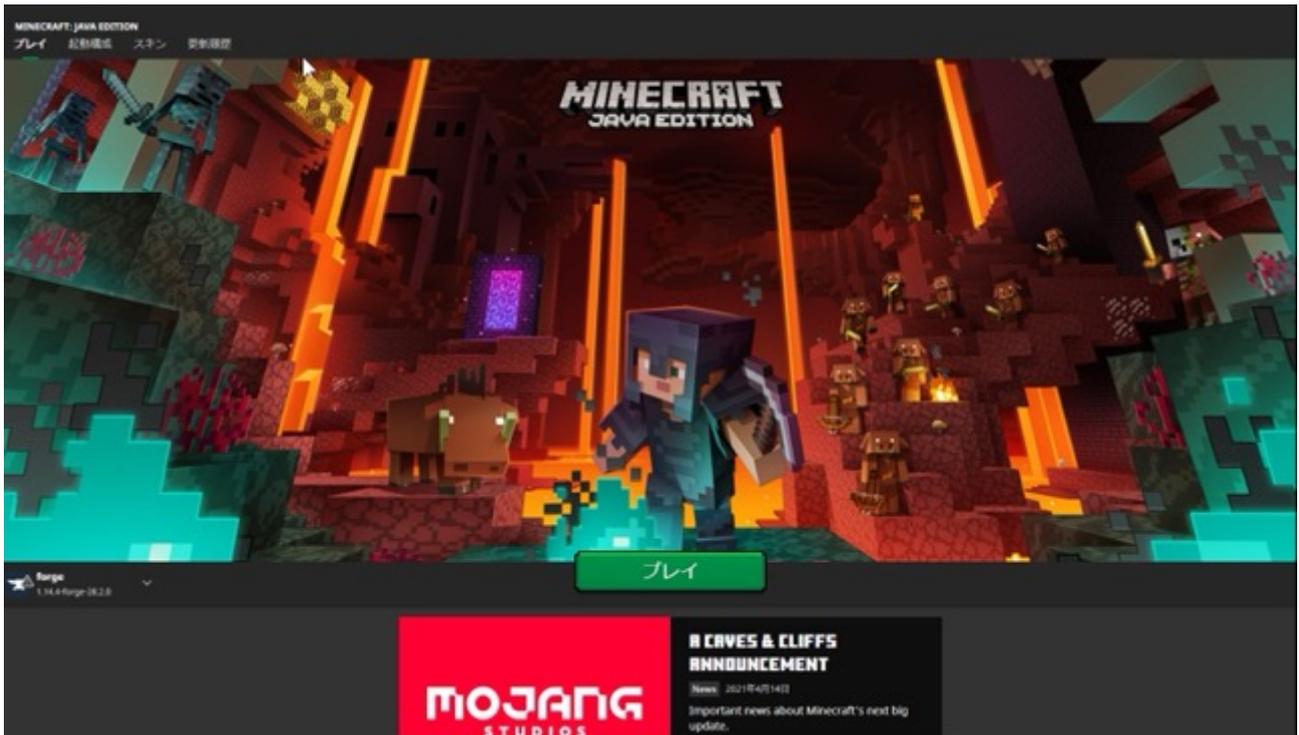
EyeMine ダウンロードフォルダ内の bat ファイルを開く



OK をクリック



左下タブで forge を選んでプレイをクリック



Minecraft 1.14.4



Memory Heap: 986 / 2048 MB (48.2%) OffHeap: 89 MB



MOJANG



EyeMine が使えるようになった Minecraft が起動します。



Minecraft を起動した状態で EyeMine を開きます。

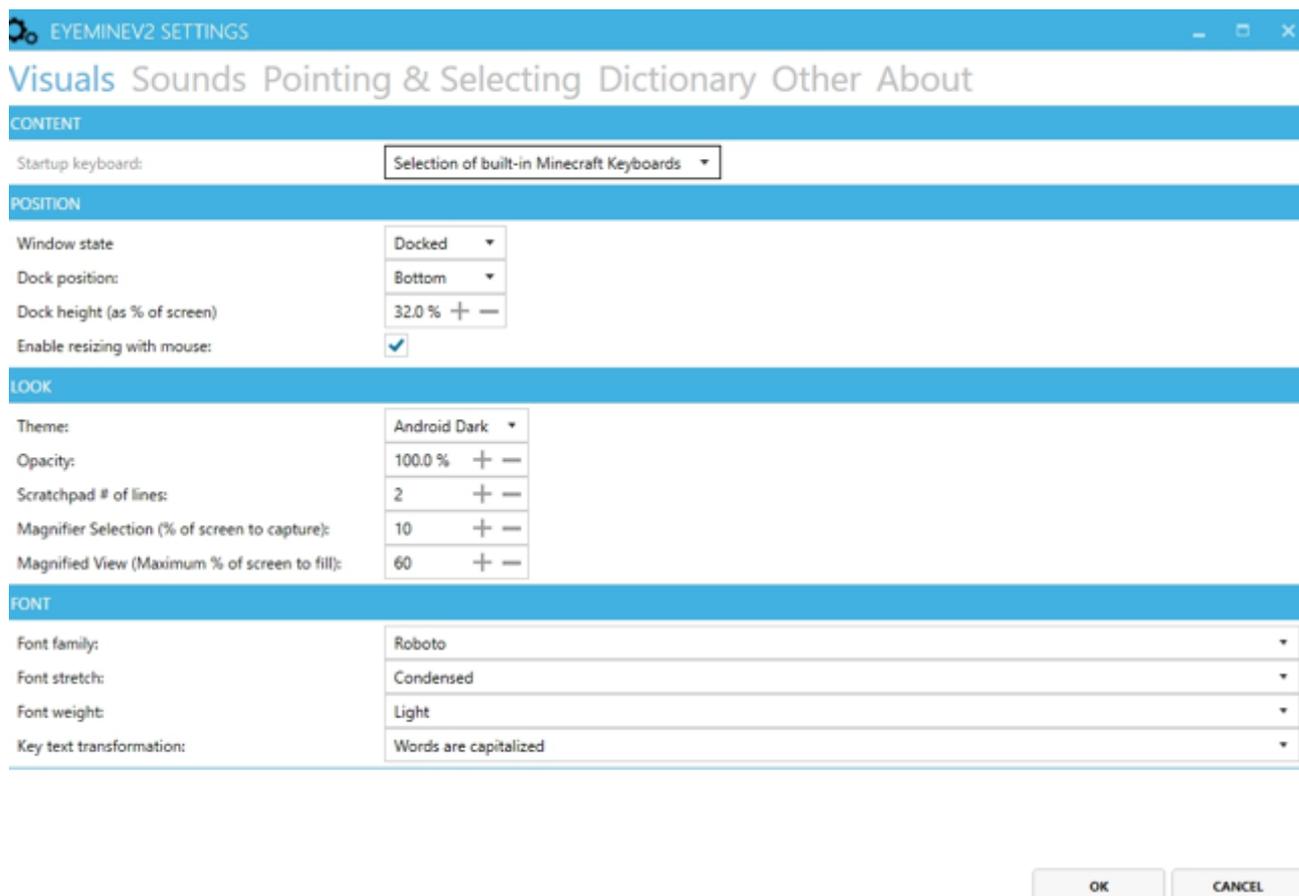
3.設定

EyeMine V2 のトップメニューの上で右クリックし、Settings を選ぶと設定画面が開きます。



Visuals 操作パネルデザイン設定

ここでは、操作パネルを使いやすいように自由にカスタマイズできます。



CONTENT

- Startup keyboard Selection of (built in) Minecraft keyboards になっていれば OK

POSITION

- Window state ウィンドウのタイプ
- Dock position 操作パネルの位置
- Dock height 操作パネルの大きさ
- Enable resizing with mouse 操作パネルの大きさをマウスで変更

LOOK

- Theme 操作パネルの色
- Opacity 操作パネルの不透明度

FONT

- Font family 字体
- Font stretch 文字の縦の長さ
- Font weight 文字の太さ
- Key text transformation 大文字・小文字

Pointing & Selecting 視線入力設定

ここでは、視線入力ゲームをするための設定をします。

POINTING	
Sources:	Tobii Gaming eye tracker (e.g. EyeX, 4C, 5C, Alienware, Steel Series Sentry, ...)
Input device processing amount:	Medium
Application smoothing level:	2 - Medium
Smooth when changing gaze target:	<input checked="" type="checkbox"/>
Time until point becomes irrelevant (ms):	150 + -

SELECTION	
Key selection source:	Fixations (dwell)
Key fixation time to lock-on (ms):	250 + -
Resuming an incomplete key fixation requires a new lock on:	<input type="checkbox"/>
Incomplete key fixation time to live (ms):	750 + -
Key fixation time to complete (ms):	1,250 + -
Point selection source:	Fixations (dwell)
Point fixation time to lock-on (ms):	250 + -
Point fixation time to complete (ms):	1,250 + -
Point lock-on radius (pixels):	40 + -
Point fixation radius (pixels):	60 + -
Selection progress indicator behaviour:	Fill Pie

OK CANCEL

POINTING

- Source 使用する視線入力装置の機種を選択

SELECTION

- Key selection source Fixations (dwell)になっていれば OK
- Key fixations time to complete (ms) 入力円の時間変更
- Point selection source Fixations (dwell)になっていれば OK

この4つ以外は基本的にいじらなくて OK です。

4.操作

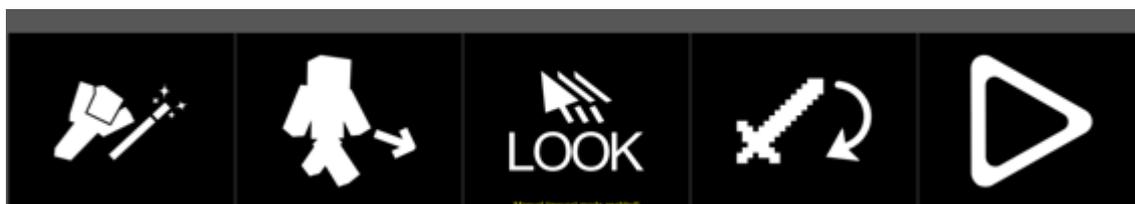
文字やアイコンを見続けるとこのような入力円が出ます。
これが完全な円になると操作が実行されます。



操作パネルは4種類あります。



Intro 初級者用



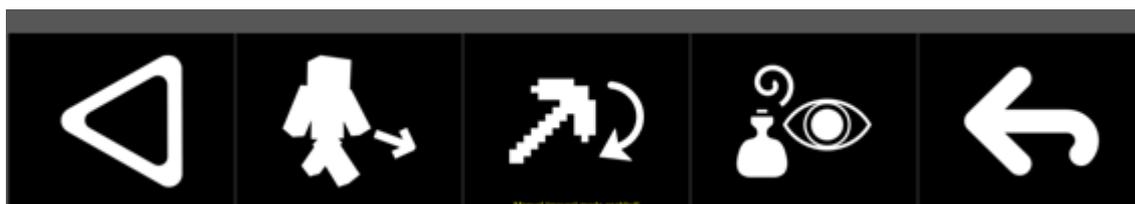
飛ぶ

歩く

視線操作

攻撃

次



前

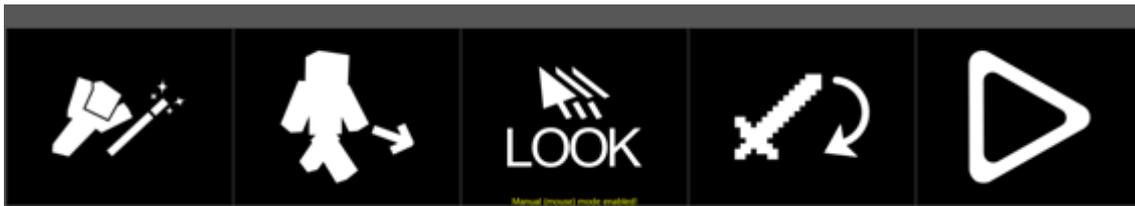
歩く

掘る

夜も明るく

戻る

Intro++ 中級者用



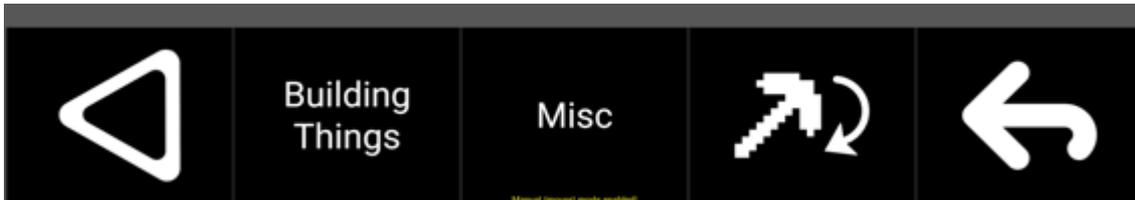
飛ぶ

歩く

視線操作

攻撃

次



前

アイテム

その他

掘る

戻る

Building Things



ゆっくり歩く

左へ

選ぶ

右へ

次



前

しゃがむ

ブロックを選ぶ

1回掘る

戻る

Misc



乗せる/やめる

箱を重ねる

夜も明るく

掘る/埋める

戻る

まずはこの2つのどちらかでプレイします。

Intermediate と Advanced は、慣れてから使ってみましょう。

これを選ぶとスリープモードになります。



EyeMine を終了するにはこれを選びます。



確認画面が 2 回出るのでチェックマークを選びます。

