

名前	更新日時	種類	サイズ
EyeMoT3D_Game01_Data	2020/02/08 15:29	ファイルフォルダー	
gazemouse	2020/02/08 15:24	ファイルフォルダー	
Mono	2020/02/08 15:24	ファイルフォルダー	
YOUR_BGM	2020/02/08 15:24	ファイルフォルダー	
YOUR_IMAGES	2020/02/08 15:29	ファイルフォルダー	
EyeMoT3D_Game01	2020/02/08 15:29	アプリケーション	634 KB
UnityCrashHandler64	2018/09/20 19:29	アプリケーション拡張	22,291 KB
UnityPlayer.dll	2018/09/20 19:29	アプリケーション拡張	22,291 KB

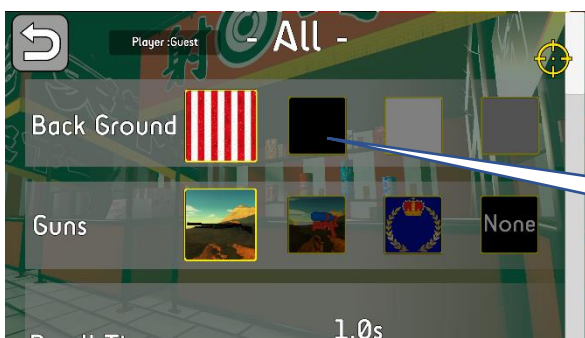
このファイルを開く

【YOURIMAGES の使い方】

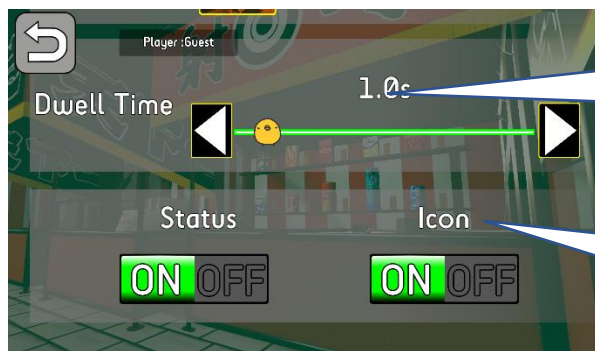


最初は、ゲストになっている。V マークをクリックすると、マリオなど、名前がでてくる。児童生徒ごとに名前を決めておくと、設定が保存される。

設定の変更は、このマークをクリックする。

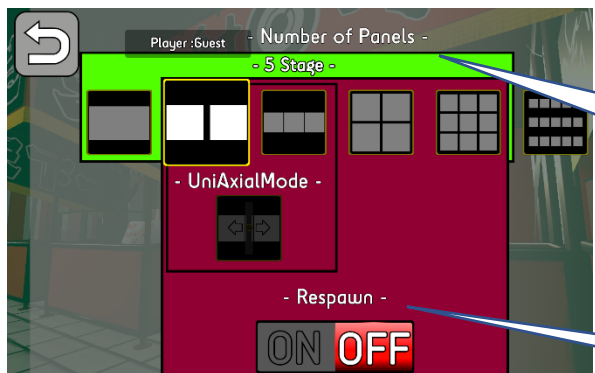


背景を変える。たくさんの刺激があると集中が難しいお子さんの場合、背景を黒にするとよい。



Dwell Time 注視時間の設定

Status 画面上の文字等の ON OFF
Icon 次の問題に行くときの矢印マークの ON OFF



射的の枚数を決める
1枚パネルには、動画を入れることも可能。ライブ画像も！

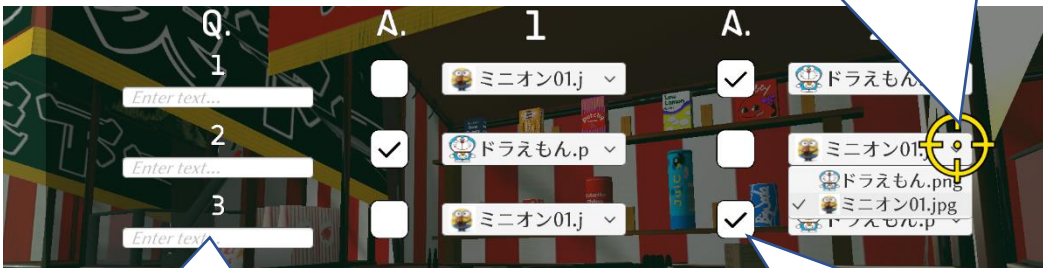
Respawn は 何度も同じ問題が繰り返される

パネル2枚の場合



Random をクリックすると、自動的に正誤問題が作成される

V マークで、画像を選択し、自分で問題を作成することもできる



ドラえもんはどっち?など、問題文を入れられる

正解○にしたいほうにチェックを入れる

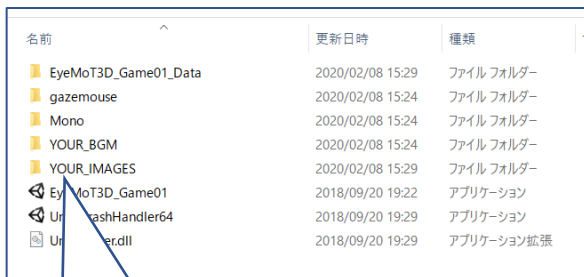


1問終わるごとに、視線履歴が出る。視線がどう動いたか、どこをよく見ていたかなど、確認できる。
※ファイルの中の、logを確認すると、視線履歴のデータが残っている。

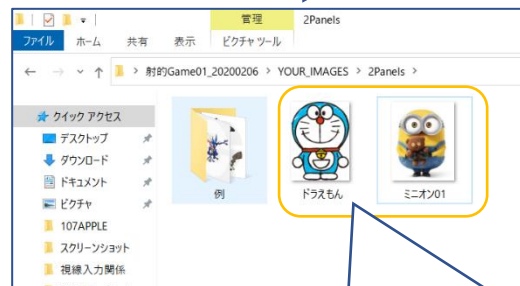
射的を始める前に「X」キーを押す。押さないと、目に反応しない。

変えたいパネルを開く

【YOURIMAGES の画像の変え方】



このファイルを開く



このフォルダ内に出ている画像が、反映される

【おまけ】視線だけでやらず、ハグミーをつなげて、振動（感覚）でフィードバックすることも有効。ぜひ、使ってください。