

# IRIS ガイド

## 1. IRIS について

- ・ 概要
- ・ システム要求
- ・ 導入

## 2. メニュー

## 3. 設定

- ジェネラル
- ・ General
- アドバンスド
- ・ Advanced

## 4. プロフィール セッティングス インタラクタース Profile settings と Interactors

製作：亀井 佳汰

ゲームやろうぜ Project  
<https://www.gyp55.com/>

## 1. IRIS について

### 概要

視線入力装置を介して、マウス操作や入力パネルでキーボード操作ができる。  
また、マクロ機能を利用することで複雑な操作も可能。

IRIS を継続して使うには 39 EUR(約 5070 円)でライセンスを購入しよう。

14 日間だけの無料体験版もあるので気になる人は試してみよう。

### システム要求

OS : Windows7・8・8.1・10  
推奨 CPU : 2.4GHz クアッドコアの Intel i5 か Intel i7  
視線入力装置 : Tobii EyeX Tobii 4C  
画面サイズ : 最大 27 インチのディスプレイ

### 導入

検索サイトで「project IRIS」と検索しよう。



これが HP になります。似たようなサイトもあるので注意

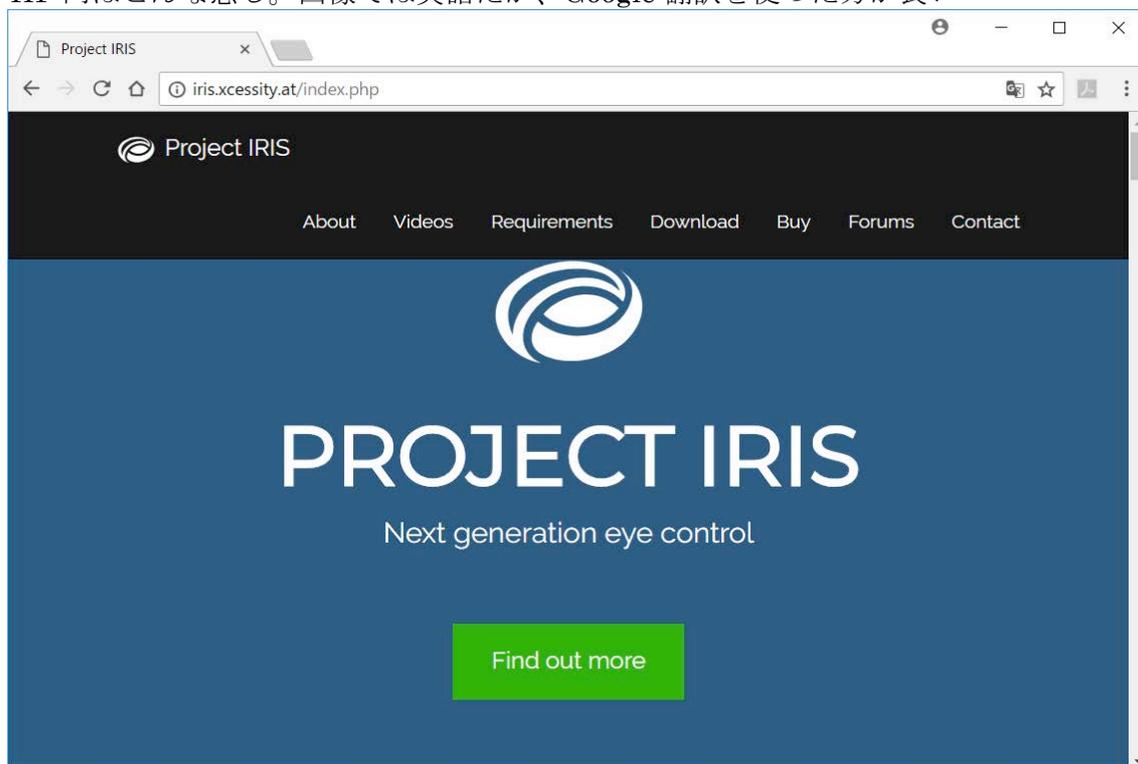
### Project IRIS

[iris.xcessity.at/](http://iris.xcessity.at/) ▼ [このページを訳す](#)

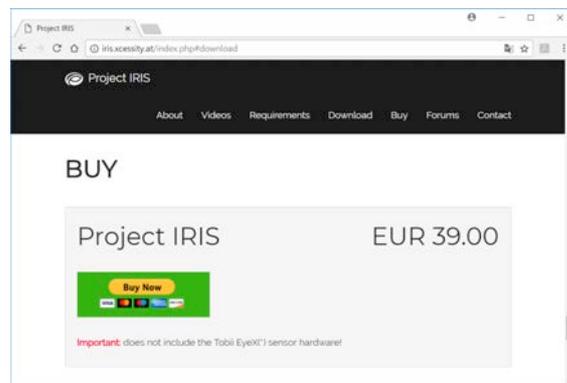
IRIS is fully compatible with the newest tobii 4C(\*) eye tracker. 2016-03-31 Price Update. New reduced price for IRIS, 39.00 EUR only! 2016-03-11 Version 1.8.1. fixed an issue that prevented IRIS from starting (Error: A referral was returned ...

このページに 2 回アクセスしています。前回のアクセス: 18/05/16

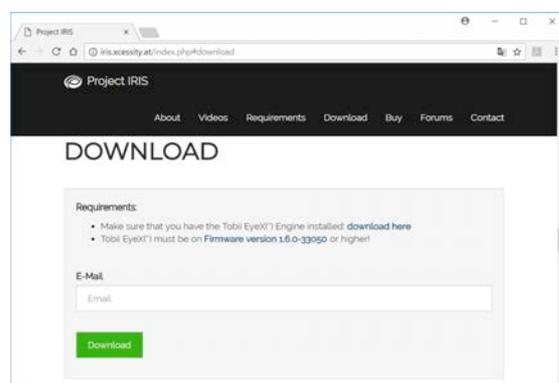
HP内はこんな感じ。画像では英語だが、Google翻訳を使った方がよい



ライセンスを購入したい人はこっち。39EUR=約5070円(5月22日現在)



ダウンロードはここ、E-mailを記入しよう。14日無料体験版もここ。



※インストール中の画像が撮れなかったので解説しません。

## 2. メニュー

まずは、IRIS を起動してみよう。

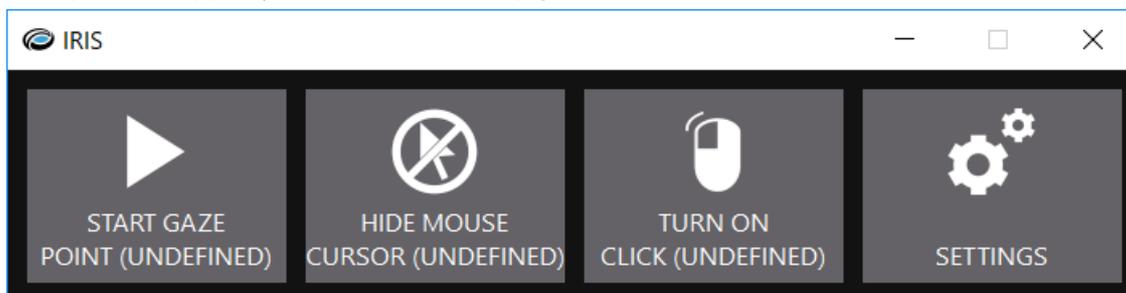
コア？ みたいなアイコンが特徴→

起動時にデバイス変更許可が出るが「はい」でOK



起動するとメニューが出てきます。

では、左から順に解説していきましょう。



スタート ゲイズ ポイント  
①. **START GAZE POINT**

視線でマウスカーソル操作ができる。

ハイド マウス カーソル  
②. **HIDE MOUSE CURSOR**

マウスカーソルを非表示にできるが、あまり使う意味はない。

ターン オン クリック  
③. **TURN ON CLICK**

クリックしたいところを注視するとマウスの左クリックができる。

油断しているといきなりクリックされるので、使うときは注意しよう。

セッティング  
④. **SETTINGS**

IRIS の設定ができる。実際、これがメインと言っていい

詳しい解説は次のページへ。

アンディファインド  
⑤. **(UNDEFINED)**

メニューにはそれぞれショートカットキーを設定できる。

設定していない場合この様に表示される。

## 3. 設定

IRIS の様々な設定をすることができる。  
ここでは2つ解説します。

### ジェネラル ①General

#### システム System

スタート ウィズ ウィンドウズ

- **Start with Windows**

PC 起動時に IRIS を起動させる。

メイン ウィンドウズ オールウェイズ オン トップ

- **Main Windows always on top**

常に IRIS を前面に表示する。

#### キーボード ショートカット Keyboard Shortcuts

キー トゥー トグル ゲイズ ポイント

- **key t o toggle Gaze Point on/off**

設定したキーで、視線マウス操作の on/off の切り替えができる。

キー トゥー トグル マウス カーソル ヴィジビリティ

- **Key t o toggle mouse Cursor Visibility on/off**

設定したキーで、マウスカーソル表示の切り替えができる。

キー トゥー トグル デュウェル クリック

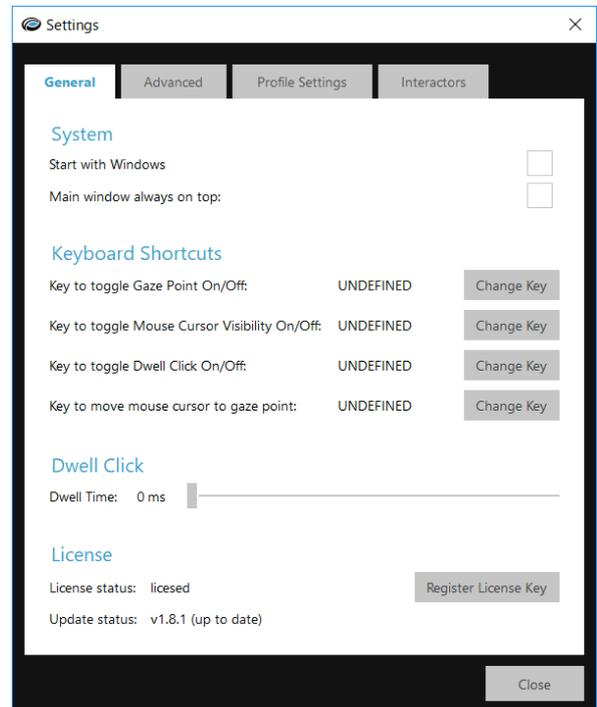
- **Key t o toggle Dwell Click on/off**

設定したキーで、クリック機能の on/off の切り替えができる。

キー トゥー ムーヴ マウス カーソル トゥー ゲイズ ポイント

- **key t o move mouse cursor t o gaze point**

設定したキーを押すと、マウスカーソルが見ている所にワープする。



デュウエル クリック  
Dwell Click

デュウエル タイム  
• Dwell time

スライドを動かすことでクリック機能の操作時間を変更できる。

↓の画像では、「1000ms」になっている。

ms はミリ秒という単位なので 100ms は 0.1 秒、1000ms は 1 秒になる。

この後もどんどん出て来る単位なので覚えておこう。

Dwell Click

Dwell Time: 1000 ms



ライセンス  
License

ライセンス ステータス  
• License status

右側にある「レジスター Register License Key」で購入したライセンスを入力できる。

また、IRIS のライセンス状況も確認できる。

アップデート ステータス  
• Update status

ここでは、IRIS のバージョンの確認ができる。

最新バージョンは現時点で 1.8.1 になっている。

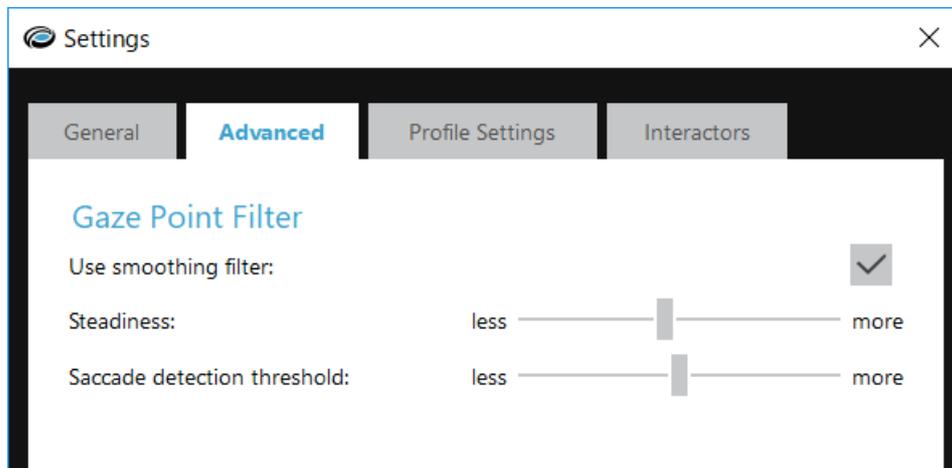
License

License status: licesed

Register License Key

Update status: v1.8.1 (up to date)

アドバンスド  
②Advanced



## Gaze Point Filter

ユーズ スムージング フィルター

- **Use smoothing Filter**

ゲイズ ポイント

「Gaze Point」設定の on/off を決めることができる。

よく使う人は on にして自分に合った設定をしよう。

ステディネス

- **Steadiness**

カーソルの精度を高め、滑らかな動きにしてくれる。

サッカード ディテクション ゼアーズホールド

- **Saccade detection threshold**

注視中のカーソルのブレを完全ではないが抑えてくれる。

ゲイズ ポイント

「Gaze Point」を使う上で必須なので設定しておこう

プロフィール セットアップ インタラクターズ

## 4. Profile settingsとInteractors

ここでは、タイトルにあるように「Profile settings」と「Interactors」について解説していきます。この2つは関連性が強いのでセットで解説します。

プロフィール セットアップ

- Profile settings

プロフィール管理やまばたき入力などの設定ができる

プロフィールズ

- Profiles

インタラクターズで使うプロフィールの設定ができます。

矢印の所でプロフィールの切り替えができます。

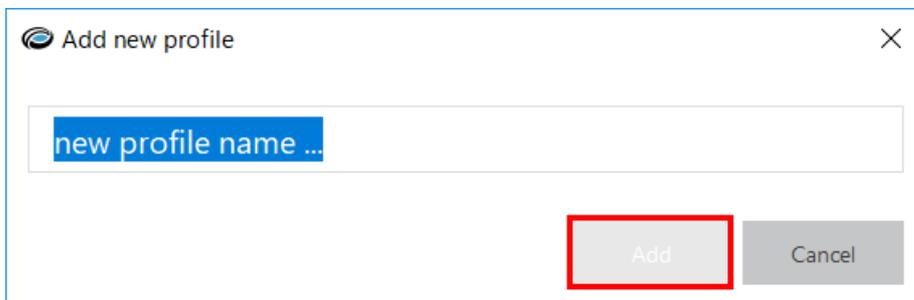


アード プロファイルズ

- Add Profiles

ここをクリックすると新しいプロフィールを作ることができます。

自分が分かりやすい名前を付けてアードを押して完了。



デリート プロファイルズ

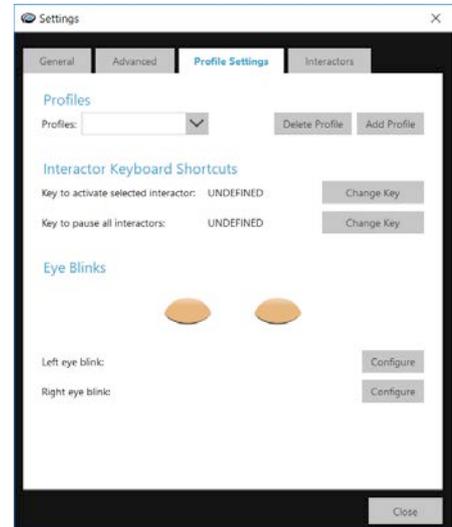
- Delete Profiles

使わない不要なプロフィールはここで消すことができる

プロフィールを選んでデリートを押すだけ。



ここで一度インタラクターズに行きます



インタラクタース  
• Interactors

ここでは、パネルの管理ができます。  
IRIS のメイン機能なので使い方を覚えておこう。

① Show All

パネルを全て表示する。

② Hide All

表示されているパネルを全て非表示にする。

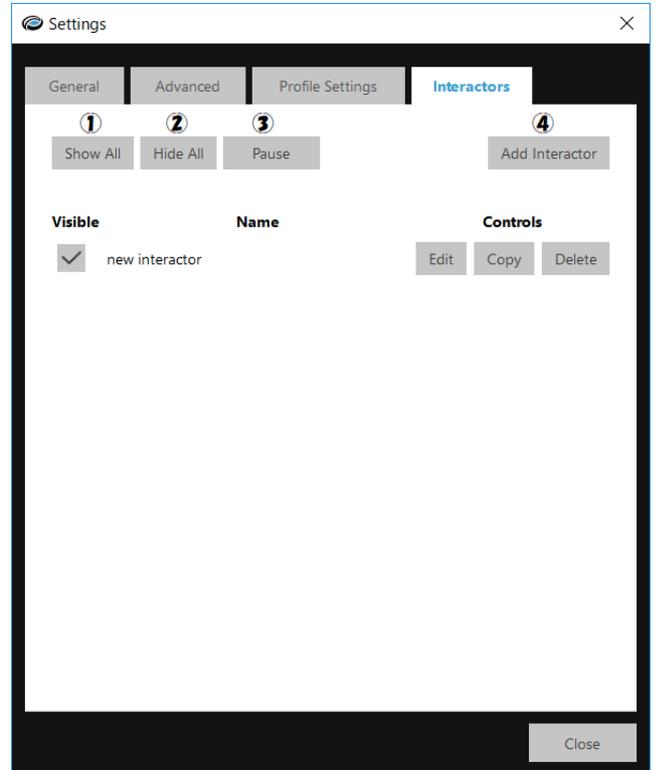
③ RESUME & Pause

全パネルの有効／無効の切り替えができる。  
切り替え後は状態をしっかりと確認すること。  
また、設定中は無効にした方が良い。

このボタンを押すとパネルが有効になる。



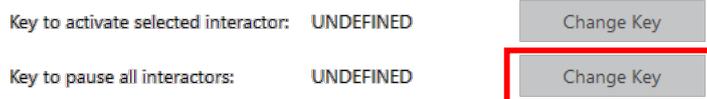
このボタンではパネルが無効になる。



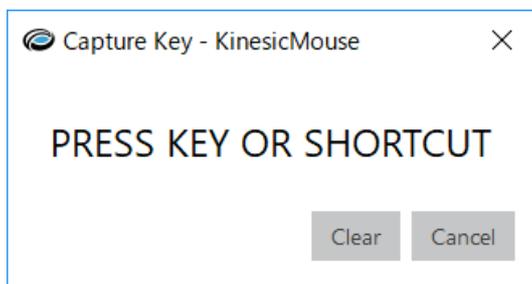
• ショートカットキーで切り替える

ショートカットキーを設定することで簡単に切り替えができる。

① Profile settings に移動し 下段の Change Key を押します  
Interactor Keyboard Shortcuts



②すると、このようなウィンドウが出るので好きなキーを押します。  
キーは Shift や Ctrl など設定できます。



アード インタラクター

#### ④Add Interactor

このボタンを押すと新しい操作パネルを作成できる。

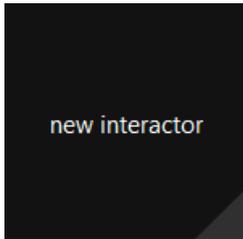
作った操作パネルは画面上と操作パネル一覧で確認できる。

#### ・パネルの使い方

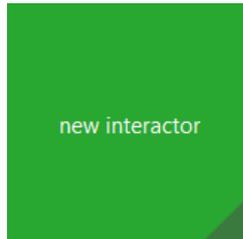
基本的に視線で操作を行う

パネルをドラックすることで場所の移動、右下にある三角の所で大きさを変えられる。

また、パネルの状態は色で判別することができる。



通常時



入力中

- パネルの管理と設定

インタラクタース

**Interactors**でパネル管理と設定を行うことができます。

少し複雑ですが、解説していきたいと思います。

Visible	Name	Controls
<input checked="" type="checkbox"/> new interactor		<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Copy"/> <input type="button" value="Delete"/>

- パネル管理

ヴィズイブル

- **Visible**

チェックマークでパネルの表示/非表示の切り替えができる。

ネーム

- **Name**

パネルの名前が表示される。名前の変更方法は後ほど紹介します。

コントロールズ

- **Controls**

- ① **Edit**

ここを押すとパネルの設定ができます。

詳しい解説は下のページのパネル設定にあります。

- ② **Copy**

パネルの複製ができる。

- ③ **Delete**

不要なパネルを削除することができる。

- パネル設定

ここでは、パネルの設定方法を解説していきます。

Edit を押して設定画面を開きます。

Visible	Name	Controls
<input checked="" type="checkbox"/>	new interactor	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Copy"/> <input type="button" value="Delete"/>

設定画面はこの様になっています。

ページが3つあるので順に解説していきます。

**Edit Interactor** [Close]

**Appearance** | Action | Behaviour

Label:

Lock:

Opacity:

Font size: 15px

**Geometry**

X:  px    Width:  px

Y:  px    Height:  px

**Colors**

Active

**Image**

アピアランス  
• Appearance

パネルの表示設定ができる。

ラベル  
① Label

パネルの名前を変更する。

ロック  
② Lock

パネルの位置を固定できる。

オーバーシテイ  
③ Opacity

パネルの透明度を設定する。  
スライダーが右に行くほど  
パネルが透明になる。

フロント サイズ  
④ Font size

パネルの文字サイズを設定する。  
スライダーが右に行くほど  
文字サイズが大きくなる

ジオメティー  
⑤ Geometry

パネルの位置や大きさを数値で設定する。

• 位置

X:  px  
Y:  px

X・Yで設定する。

Xは横軸・Yは縦軸の設定ができる。

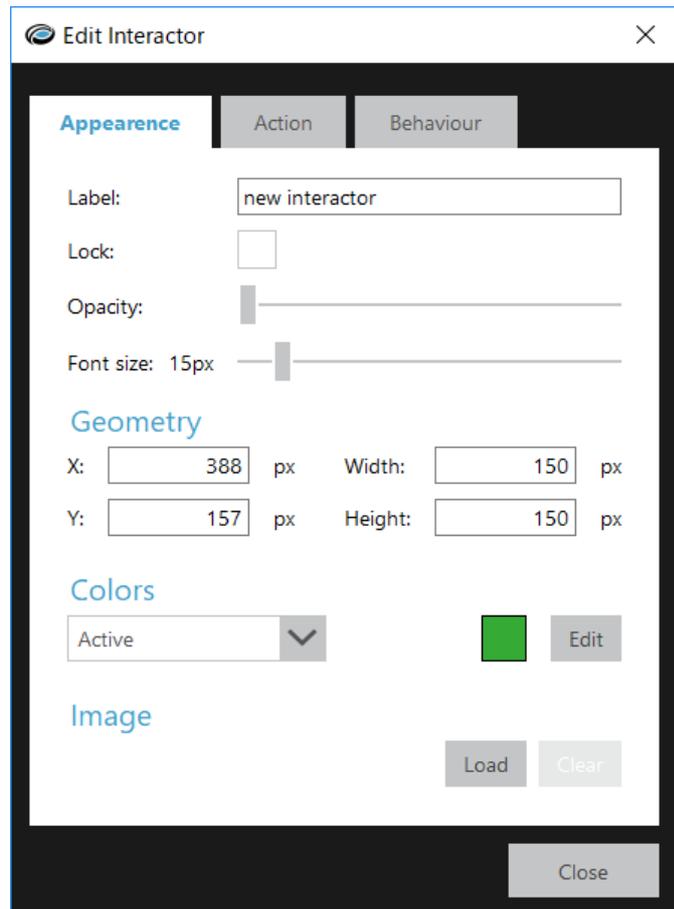
• 大きさ

Width:  px  
Height:  px

縦・横を設定できる。

ウィード ウィード ハイト  
Widthは横・Heightが縦になっている。

ちなみに、1 px は約 0.2mm だそう。



## ⑦Colors

パネルの色を状況別に設定できる。

左のタブで状況の変更ができ

右のEditで色の編集ができる。

### Colors

Active



Edit

### Image

Load

Clear

### タブ一覧

アクティブ  
• Active

デフォルトは緑

バックグラウンド  
• Background

デフォルトは黒

デフォルトは赤

フォント  
• Font

デフォルトは白

セレクトイド  
• Selected

デフォルトは青

## ⑧image

パネルに好きな画像を設定することができる。

では、設定方法を解説します。

まず、ImageのLoadを押します。

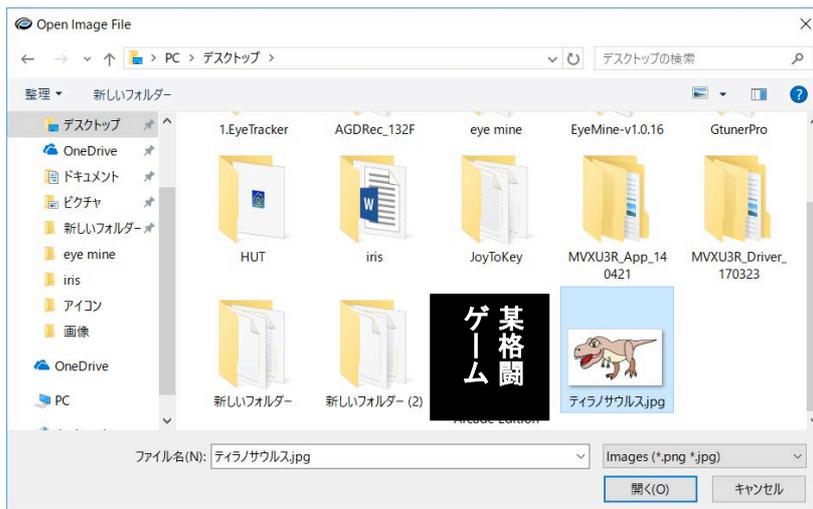
### Image

Load

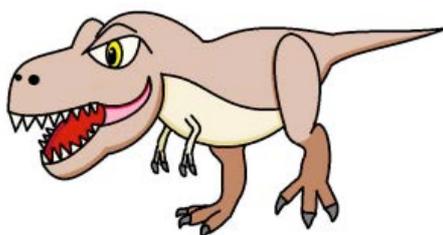
Clear

そして、画像を選択します。

今回は、ティラノサウルス（自作）を選択します。



すると、パネルに先ほど選択した画像が反映されます。  
画像によってはパネルの状態が見えなくなる可能性があるので  
その場合は透明度（オーバーシティOpacity）を調整しよう。



画像サイズはスライダーで調整できます。

Image

Load

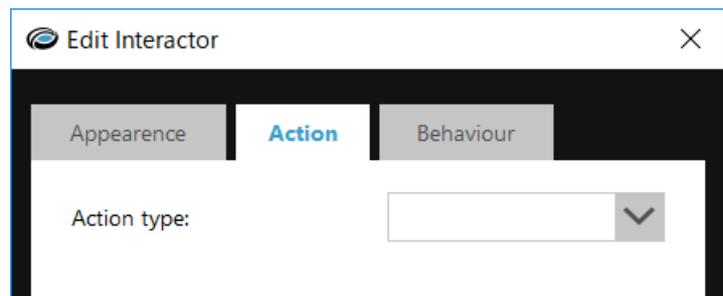
Clear

Size:

C:/Users/ot033001/Desktop/ティラノサウルス.jpg

- アクション
- **Action**  
ここでは、パネルの動作設定を行うことができる。

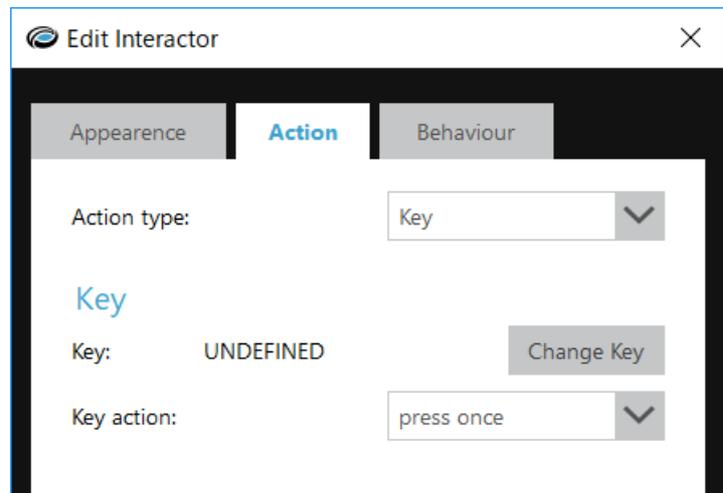
- アクション タイプ
- **Action type**  
動作の種類を選択できる。  
4つの中から選べるので状況に合わせて使おう



### ① Action type : key

- キー
- **key**  
入力したい文字を設定する。  
「Change key」を押して  
任意の文字を押すだけ。  
※ Shift などでも OK。

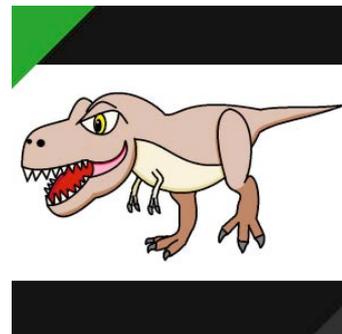
- キー アクション
- **key action**  
入力時の動作を設定できる。



- プレス ワンス
- 1, **press once**  
パネルを見たとき短く1回だけ入力する、ゲームに利用にはあまり向かない

- ホールド
- 2, **hold**  
パネルを見ている間だけ入力する、ゲームに利用するときには必ず使う。

- トグル
- 3, **toggle**  
パネルを見ると左上に緑の三角がでる。  
これが出ている間は長押し入力ができ、もう一度パネルを見ると、解除になる。  
こっちも、ゲームに利用できるので覚えておこう。



## ②Action type : <sup>マクロ</sup>Macro

マクロ機能を利用して、同時押しやコマンド入力など複雑な操作を設定する。  
また、マクロの作成に関しては少し複雑なので別で解説したいと思います。

### マクロ トゥ エグゼキュート • Macro to execute

一覧の中から使いたいマクロを選んで設定することができる。

### ストップ マクロ オン ディアクティベーション • Stop macro on deactivation

マクロの入力出来ない状態やバグを防止してくれる機能。  
必ず入れておこう

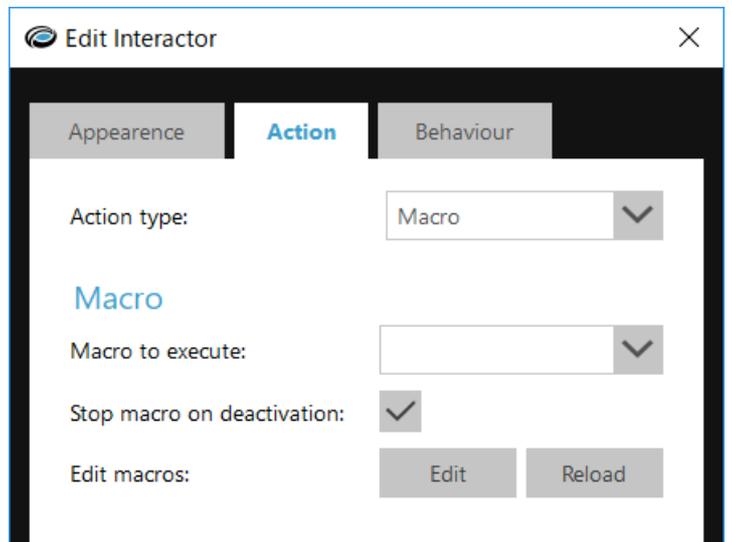
### エディット マクロ ス • Edit macros

マクロの新規作成や編集ができる。

エディット  
**Edit**を押すとメモ帳が開きます。

リロード  
**Reload**では、マクロの更新ができます。

↓マクロ編集メモ帳



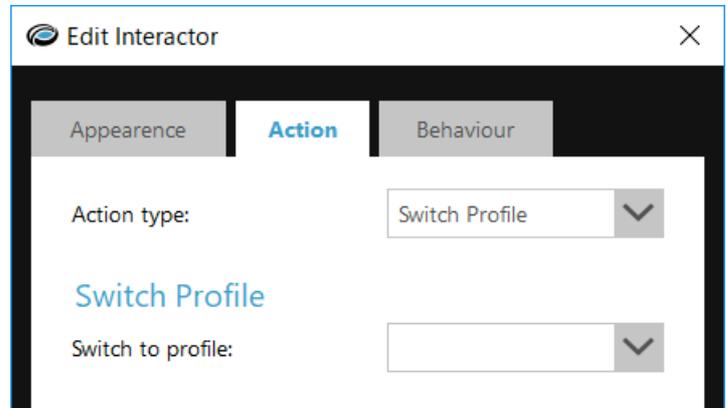
```
macros.txt - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<!DOCTYPE XY_MACROS SYSTEM "..¥..¥engine¥config¥macro.dtd">
<XY_MACROS version="1.0">
  <MACRO id="LeftClick">
    <MAIN repeat="1">
      <!--in case the left button is down from the LeftClickOn we need
to release it first -->
      <CONDITION>
        <VARIABLECONDITION id="left_button_down" condition="EQUAL"
value="1"/>
        <MOUSEBUTTONINPUT button="LEFT" behaviour="RELEASE"/>
        <VARIABLE id="left_button_down" function="SET" value="0"/>
      </CONDITION>
      <MOUSEBUTTONINPUT button="LEFT" behaviour="PRESS"/>
      <MOUSEBUTTONINPUT button="LEFT" behaviour="RELEASE"/>
    </MAIN>
  </MACRO>
  <MACRO id="LeftClickOn">
```

③Action type : <sup>スイッチ プロファイル</sup>Switch Profile

パネルにプロファイル切り替えを割り当てることができる。  
これを使うことで瞬時にプロファイルを切り替えるようになる。

• <sup>スイッチ トゥ プロファイル</sup>Switch to profile

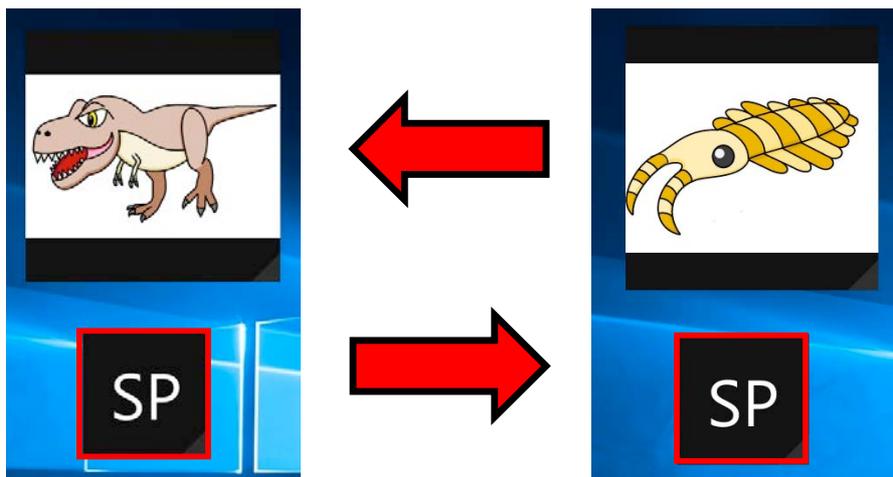
切り替える対象を設定する。  
選択できるのは作成済みの  
プロファイルのみ。



• どう使うの？

<sup>スイッチ プロファイル</sup>Switch Profileの使い方を2つの画像を使って説明をします。

また、パネルの PS は<sup>スイッチ プロファイル</sup>SwitchとProfileのイニシャルのことです。



ティラノサウルスの下の <sup>スイッチ プロファイル</sup>SP パネルにSwitch Profileアノマロカリスを設定。  
逆にアノマロカリス側ではティラノサウルスを設定します。

そして、ティラノ側の SP パネルを見ることでプロファイルがアノマロ側に  
切り替わります。逆も同様になります。

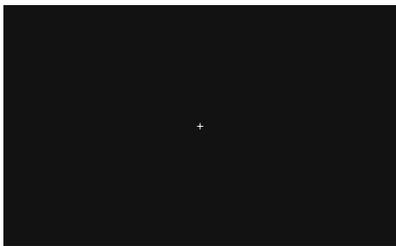
この機能はキャラクターの向きでコマンドが変わる格闘ゲームなどで利用できます。

#### ④Action type : FPS View<sup>ビュー</sup>

FPS パネルを使いマウス操作ができる、ゲームでのエイム操作で使うのがおすすめ  
操作が難しいので慣れるまでが大変、目も疲れてくるのでしっかり休憩を挟もう。

##### ・FPS パネル

見る場所に応じてマウスカーソルが動き  
中心の+を見るとその場に留まる。  
使うときは透明度を上げて使おう。  
(透明度設定はP 1 2を参照)



##### ・Horizontal rotation speed<sup>ホライゾンタル ローテーション スピード</sup>

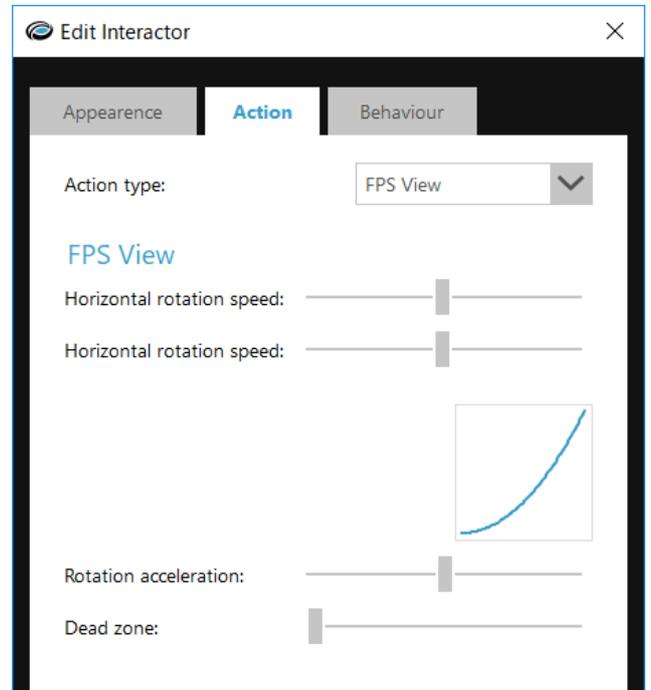
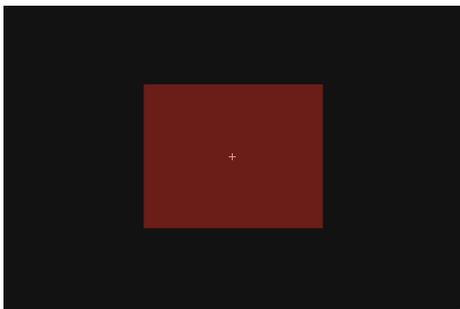
スライダーを動かすと  
カーソルスピードが変化する  
上が横軸、下は縦軸になっている。

##### ・Rotation acceleration<sup>ローテーション アクセルレーション</sup>

カーソルの加速度を調整できる。  
スライダーが左側にあると加速度が上がり、中心を見ても常に動く。  
逆に右側にあると加速度が下がり、中心の近くは遅くなり端の方は速く動く。

##### ・Dead Zone<sup>デッド ゾーン</sup>

FPS パネルに+を中心にデッドゾーン（操作無効個所）を生成する。  
デッドゾーンを見ている時、カーソルはその場に留まる。

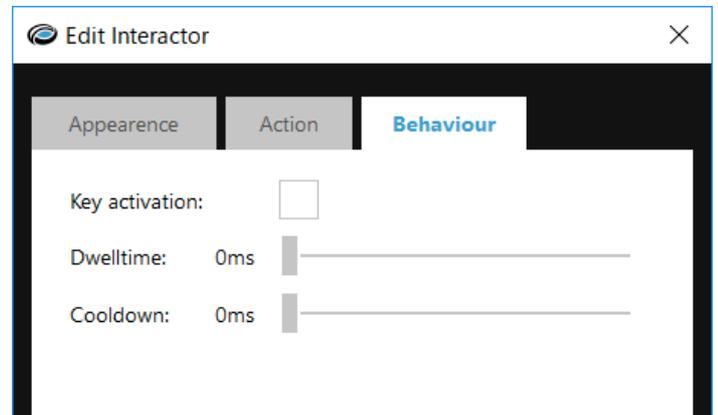


ビヘイバール  
• Behaviour

パネルの入力方法を設定することができる。  
ここを変更するだけでも、操作感がかなり変わる。

キー アクティベーションズ  
① Key activations

このモードを有効にすると  
設定したキーを押した時に  
パネルが動作するようになる。



• 設定法

① Key activations を有効にする

プロフィール セッティングス

② Profile settings(P 8 を参照)に移動し

上段の Change Key を押します

Interactor Keyboard Shortcuts

Key to activate selected interactor: UNDEFINED

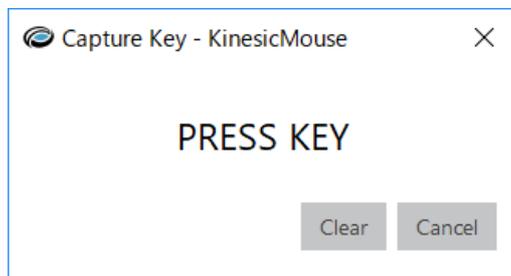


Key to pause all interactors: UNDEFINED



③すると、このようなウィンドウが出るので好きなキーを押します。

キーは Shift や Ctrl など設定できます。

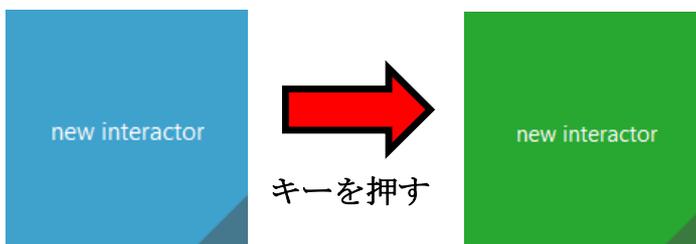


• 操作方法

キー アクティベーション

Key activationsを有効にした場合、パネルを見ると入力待機になります。

そこで、設定したキーを押すと入力判定になる。



ディウエルタイム  
② Dwelltime

パネル入力されるまでの時間を設定できる。

Dwelltime: 0ms

クールダウン  
③ Cooldown

パネル入力後のクールダウンの長さを設定できる。

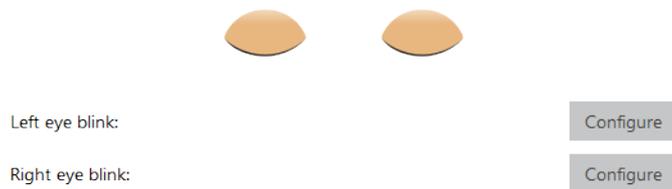
Cooldown: 0ms

アイ ブリンクス  
• Eye Blinks

まばたきによる入力の設定をする。

また、この設定は プロフィール セッティングス Profile settings内で行うことができる。

Eye Blinks



レフト アイ ブリンクス ライト アイ ブリンクス  
• Left eye blinks & Right eye blinks

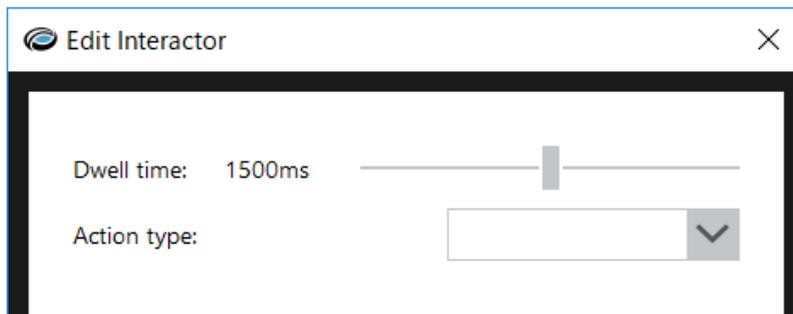
左右片目ごとに別の入力設定をすることもできるがおすすめはしない。

アクション Action (P16 参照) と違う所もあるのでそのあたりを解説します。

まず コンフィギュア 「Configure」を押します。



すると、このウィンドウが出るのでここで設定をします。



ディウエル タイム  
• Dwell time

まばたきの入力時間を設定することができる。

入力判定は目を閉じている時間で行われている。

なので、1500ms になっていた場合は 1.5 秒目を閉じる必要がある。

使うときは 1000ms 未満で設定すると良い (ms については P6 を参照)。

アクション タイプ  
• Action type

キー マクロ スイッチ プロファイル マウス クリック 「Key」「Macro」「Switch Profile」「Mouse Click」の4種になっている。

① key action

プレス リリース  
• press & release

名前が変わっただけで プレス ワンス press once (P16) と同じく短い入力を行う。



アクション タイプ    マウス クリック  
② Action type : Mouse Click

まばたきでクリック操作ができる、用途によってはかなり使えるので覚えておこう  
しかし、普段のまばたきで入力はいるので使うときは注意しよう。

マウス ボタン  
• Mouse button

マウスボタンを設定することができる。  
設定できるボタンは

レフト    ライト    ミドル    ダブル クリック  
「left」「right」「middle」「double click」

の4種類になっている。

ボタン アクション  
• Button action

ボタンの入力動作を設定する。

動作は3種類の「click」「hold」「toggle」から選択できる。

キー key(P16)と比べ操作方法、操作感が若干変化している。

クリック  
① click

プレス ワンス  
press once(P16)と同じで短い入力をする。

ホールド  
② hold

目をつぶっている間だけ入力ができる。

トグル  
③ toggle

1回目のまばたきで長押し入力開始され、2回目で停止する。

