

# LOOK to Learn

眼球控制游戏  
用户手册



Smartbox

关于 Look to Learn	3
安装 Look to Learn	4
软件许可	4
开始使用	5
校准提示和技巧	5
Look to Learn 游戏	8
感知	9
探索	11
目标	12
选择	13
控制	14
评估分析工具	16
更换图片和视频	17
键盘快捷键	17

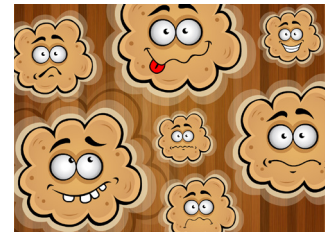


## 关于 Look to Learn

Look to Learn 设有40个游戏，专为刚开始接触眼球控制的用户设计。这些游戏让用户在趣味的氛围中，提高眼球控制和做选择的能力。

每个游戏都会培养用户的不同技能，从因果关系到精确的眼球控制。在软件开发的过程中，我们咨询了特教老师和治疗师，根据他们的专业建议设计评估时所需的工具。

最重要的是，Look to Learn 的诞生就是为了让用户有动力学习并创造欢乐！



**请注意：**Look to Learn 需在Windows XP及以上版本中运行。为顺利进行游戏，您需要准备一台带光标控制功能的眼控仪。

## 安装 Look to Learn

1. 将光盘放入计算机光驱，开始安装。
2. 按照屏幕上的指令安装软件。
3. 或者，您也可以访问<https://thinksmartbox.com/our-software-2/>，在任意一台计算机上安装 Look to Learn。

## 软件许可

首次安装 Look to Learn 后，您可以试玩以下三个游戏：消防栓、奶酪派和晚餐时间。

如需解锁其他游戏，您必须将购买 Look to Learn 时收到的激活码输入至指定框进行激活。

## 开始使用

### 设置

为顺利使用 Look to Learn，您需准备一台眼控仪。同时启用 Windows Control 软件，通过眼睛来移动光标，进行控制。

多数初级游戏只需通过移动鼠标便能实现即时反应。在需要做选择的游戏中，用户需盯着屏幕上显示的对象1-2秒来确认选择。

### 校准

每个人的眼睛都是不一样的。为了准确识别你在看屏幕的什么位置，眼控仪需要对你的眼睛进行测量——这一过程即是校准。

在使用 Look to Learn 时，如果要实现准确的眼球控制，那么记录一个好的校准结果是非常重要的，但是对于那些目标比较大或者没有目标的游戏——如魔法鼠标和魔法方块——校准结果就没有那么重要了。

当用户首次使用眼动注视时，即使用他人的校准数据进行操作也可以获得相对有效的结果。

这减轻了用户首次使用的压力，无需校准即可开始享受 Look to Learn 游戏带来的乐趣。

## 校准提示和技巧

### 1. 合理设置

每个眼控仪的工作方式略有不同；在一个标准化的校准过程中，我们建议遵循以下步骤设置：

- 选择一个深色背景
- 选择五个点进行校准
- 使用对用户有动力的图片或高对比度色的图片
- 中速校准或分步校准

### 2. 键盘分步校准

有些眼控仪支持通过键盘实现分步校准。您可以控制校准点记录时刻。只有当用户直视校准目标时，您才可按下按键。

为有效进行分步校准，您需观察用户的眼睛并分析出他什么时候在直视校准目标。

### 3. 利用图片校准

鼓励用户进行校准的适当方法之一是使用他们熟悉的图片。请检查您的眼控仪是否有此功能。

### 4. 改善校准点

有些眼控仪支持重新校准失败的点。为了获得更高的精度，您可以再次尝试并改进失败的校准点。

### 5. 改变色彩对比度

强烈的色彩对比可以帮助某些用户更容易看到校准点。对于视觉受损用户而言，最有效的色彩对比是黄色背景，蓝色校准点。

### 6. 注意事项

- 眼镜上的反光
- 用户眼睑下垂或睫毛较长（尝试调高屏幕，鼓励用户睁开双眼）
- 照射到眼控仪上的任何亮光

### 7. 位置放置提示

- 利用眼控仪的跟踪指示器，确保眼睛处于正确高度并与屏幕距离合适。
- 将电脑移动到正确位置，而不是移动用户！

### 8. 考虑所处环境

您进行眼动注视游戏所处的环境对游戏成败有很大影响。为达最佳效果，请：

- 移除不必要的干扰，如海报、电视和人！
- 选择一个安静的地方
- 避免光线过量——较暗的房间会让内容看起来更有吸引力



## Look to Learn 游戏



**感官:** 教授因果关系。

**探索:** 鼓励用户与整个屏幕互动。

**目标:** 帮助提升用户眼动注视的准确性。

**选择:** 培养做选择的能力。

**控制:** 精细调整眼球控制能力和拖放能力。

感官	探索	目标	选择	控制
奶酪派	打酒瓶	消防栓	晚餐时间	飞镖射击
魔法鼠标	魔法方块	打泡泡	标枪	魔法药水
鸡蛋	心情涂鸦	打靶	雪人	点球决胜
加农炮	屁屁云	视频墙x2	轮胎	丛林场景
消除形状	抹脸恶作剧	视频墙x4	鼓手	恐龙场景
消除砖块	刮刮卡	视频墙x6	喜欢不喜欢	虫虫场景
牧场	公园生活	水果拳击手	怪物工厂	海底世界
音乐广场	教室	雪花纷飞	石头剪刀布	树林场景

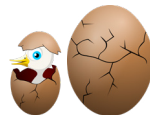
## 感官

### 奶酪派

当用户看着屏幕上出现的照片时，就会有一个奶酪派抹到照片上。我们内置了6张照片，但您可替换成自己的照片（参见第18页）。此游戏可以分析用户对屏幕不同区域中出现的内容所做出的反应。

### 魔法鼠标

对于首次接触眼动注视科技的用户而言，这无疑是一项入门型游戏。无论您看着屏幕的哪个地方，都将创建带音效的特效。当星星出现时，您可以通过注视它继续体验下一个特效。



### 鸡蛋

用眼睛注视鸡蛋，打破蛋壳，看看里面是什么动物。小动物需要5秒才能完全显现。本游戏鼓励您将注意力集中在屏幕特定区域。

### 加农炮

通过注视屏幕不同区域，发射彩弹加农炮，涂满砖墙。加农炮会自动发射，所以本游戏难度较低。

### 消除形状

形状后面隐藏着一个图片。注视这些形状直至其消失，图片就会显现出来。把图片换成用户熟悉的照片可能提升其参与度（参见第18页）。

### 消除砖块

消除砖块的工作方式与消除形状相同，但视觉干扰较少。

### 牧场

注视谷仓门3秒，开启仓门，看看有什么动物。

### 音乐广场

注视每一种乐器，听听它的演奏曲。所有乐器都在演奏同一个曲调，所以看看您是否能够通过注视让每种乐器都表演起来。再次盯着一件乐器，使其停止演奏。



### 探索 打酒瓶

打酒瓶游戏希望让用户尽可能多地打碎瓶子——看看能不能通过注视把瓶子都打碎。

### 魔法方块

当您看屏幕时，音乐方块将出现。如果您不止一次地注视同一个音乐方块，它就会变色并发出不同声音。

### 心情涂鸦

看着屏幕各区域，在墙上挥洒喷漆。注视屏幕上方的不同颜色来改变涂鸦的颜色，注视屏幕上方的圆圈来改变喷雾的粗细。注视右下角的清除图标清除所有的涂鸦。

### 屁屁云

适合有一定幽默感的人！注视屁屁云，启动它们的放屁机制。

### 抹脸恶作剧

通过注视角色，向每人扔一个奶酪派。即使对于那些无法瞄准小的目标的用户而言，这项游戏也是非常有益的。

### 刮刮卡

看着屏幕，刮掉每个特殊的纹理，使图片显现。您可以更换图片让这个游戏更加有趣。

### 公园生活

探索这个充满互动性的视觉场景，让自己身临其境。

### 教室

在互动的视觉场景中，观察周围的物体，仿若置身其中。



## 目标 消防栓

用巨大的消防栓清洁汽车、扑灭火把、给植物浇水、喷射臭虫、吓唬小鸟。盯着目标对象，让消防栓喷水，然后进入下一个等级。

## 打泡泡

盯着泡泡可以打破他们，大的泡泡会分裂成更小的泡泡。

## 打靶

当您层层通关时，需要射击的目标也更多。在本游戏中，您必须抓紧时间。试着给自己定个高分目标吧！

## 视频墙x2 x4 x6

视频墙游戏中，您可以在屏幕上显示2个、4个或6个视频。当您看着图片时，视频便会播放。当您移开目光时，播放便停止。

**请注意：**您可以在 Look to Learn 中使用自己的视频，但是它们必须为 Flash ( .flv ) 格式 ( 参见第18页 ) 。

## 水果拳击手

用巨大的拳击手套把疯狂的水果脸打扁。要做到这点，您需要注视着飘过屏幕的每一份水果。击中20个水果就能完成游戏。

## 雪花纷飞

通过注视着落下的雪花并将其收集，您就能堆雪人了。只需收集25片雪花，雪人就会复活。



## 选择

在选择游戏中，您需要注意目标对象1至2秒，才能确定选中目标对象。

## 晚餐时间

查看屏幕右侧选项，为男士选择晚餐食物。

## 标枪

查看屏幕左侧选项，选择运动员要扔的物体。

## 雪人

查看屏幕右侧选项，选择帮助雪人的方式。



## 轮胎

查看屏幕左侧选项，为车选择轮胎。

## 鼓掌

查看屏幕右侧选项，选择鼓手使用的鼓槌。

## 喜欢不喜欢

看一看屏幕中央的图片，然后再决定是喜欢还是讨厌！如果你喜欢，那么看看绿色的笑脸。如果你不喜欢，就将目光转向愤怒通红的脸。

该游戏可帮助您过渡到AAC辅助沟通和选择方式。

## 怪物工厂

在 Look to Learn 怪物工厂游戏中制造属于自己的可怕怪物！看看您对嘴巴、眼睛、配饰和身体的选择。

## 石头剪刀布

经典的石头剪刀布游戏。

- 布可以通过包裹石头获胜；
- 石头可使剪刀变钝而获胜；
- 剪刀可剪开布来获胜。

该游戏有助于培养用户的注视目标和选择能力。



## 控制



### 飞镖射击

看着酒吧场景，开始游戏。射击尽可能靠近靶心。外环得10分，蓝环得50分，正中靶心得100分。

### 魔法药水

魔法师正用四种特殊原料制作一种魔法药水。您必须仔细观察他把药水加到锅里的过程，然后准确复制。按正确顺序选择每种颜色成分。看看您能记住多少步。

### 点球决胜

游戏名为点球决胜，你和怪物莫莉可轮流获得5次射门机会。

目光锁定足球，游戏开始。您现在可选择球员和中意的球衣颜色。

如罚点球，选择您希望射门的区域并用眼睛盯着它。然后玩家将尝试点球，而怪物莫莉将试图拦下。

选择交换符号，扮演守门员角色；锁定您希望进入的目标区域。



### 丛林场景

制作一个丛林场景，看着某个动物进行选择，然后看着一颗星星，就能将动物放置到场景中。

### 恐龙场景

创造一个史前场景：通过注视选择一只恐龙，然后注视一颗星星，将恐龙放置到场景中。

### 虫虫场景

创建一个爬虫的场景：通过注视选择一只虫子，然后注视一颗星星，将虫虫放置到场景中。

### 海底世界

创建一个海底世界：通过注视选择一个动物，然后在该场景中注视任意位置放下动物。

### 树林场景

创建一个树林场景：通过注视选择一个动物，后在该场景中注视任意位置放下动物。

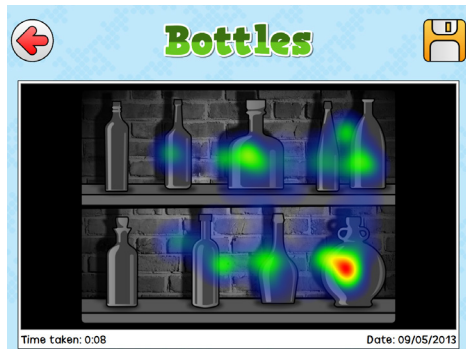


## 评估分析工具

Look to Learn 中内置一个注视分析工具，向您展示用户在玩游戏的时候在看哪里。该工具还可分析用户对屏幕的访问范围，用户正在看的内容的相关性并评估进步。

### 使用分析工具

用户完成某游戏后，便可点击“分析”。屏幕便会显示如下界面：



- 彩色线条表示用户曾注视过的位置  
您查看屏幕某些部分的时间越长，反馈颜色将以下述序列呈现：**蓝色**>**绿色**>**黄色**>**红色**（红色代表看的时间越久）
- 所用时间显示进行游戏的总时间
- 单击右上角的磁盘图标将热点图保存为图片。您可以将热点图打印来记录用户的成长。

**请注意：**对于无静态背景的游戏，热点图覆盖在通用屏幕截图上。

在分析某人是否正在查看相关内容时，详细解读以上热点图尤其重要。



## 更换图片

在很多游戏中，您可以变更图片。点击游戏开始时的“更换图片”选项。单击图片来选择新图片。



如需重置回默认图片，请单击右上角的绿色箭头。

## 更换视频

视频墙游戏中可以使用自己的视频。视频需要采用 Flash (.flv) 格式才能上传。为将任何视频文件转换为该格式，我们建议您使用以下的简单方法：

### 1. 格式工厂

请从官方网站下载格式工厂软件，易于操作，可转换各类视频。

## 键盘快捷键

利用键盘快捷键操作 Look to Learn，将双手从鼠标或触摸屏中解放出来：

A	加载分析工具
D	重置默认图片或视频
P or V	更换图片/更换视频
S	启动 Look to Learn / 启动游戏 / 保存热点图
1-9	打开相应顺序的游戏 / 更换相应顺序的图片或视频
回车	在主屏幕上启动 Look to Learn
退格	回到上一个页面
Esc	回到上一个页面 / 退出游戏



# Smartbox



[thinksmartbox.com](http://thinksmartbox.com)

L2L-MAN-CHINESE