

# Installatie | Erik Pirolt

Titel: “No eye contact allowed”

Student: Pieter Dieleman (Interaction Design)



Bron: <https://www.youtube.com/watch?v=66A5uGBqJ6o>

## Vraagstelling

Hoe zou je dit bouwen? Wat is er voor nodig? Beschrijf de hardware en software in een kort documentje in je GitHub repo.

### HARDWARE

- Glas
- Metaal
- Siliconen (vloeibaar rubber)
- Mal (voor het maken van een vorm)
- Eye tracker
- Raspberry pi
- Kleine camera model
- Waterslang
- Water
- Kit

### SOFTWARE

- Python
- PyGaze: open-source toolbox for eye tracking
  - <http://www.pygaze.org>
- Webcam Eye Tracker
  - <https://www.pygaze.org/2015/06/webcam-eye-tracker/>

## Hoe zou ik dit bouwen?

Hoe ik zou beginnen is eerst de constructie maken van de materialen die hiervoor nodig zijn. Als dit is voltooid maak ik een mal waar je een hoofdvorm in kan vormen. Als deze handelingen klaar zijn monteer je de kleinere camera's in het hoofd boven de ogen. Deze kleine camera's fungeren als een webcam die analyseren of er iemand in de lens kijkt. Op de plek van de ogen verwerk je de waterslang die je elektronisch open en dicht kan doen. Na het bevestigen van de waterslang en de camera's in het hoofd van de behuizing in de glazen en stalen constructie werk je verder aan de software. De software waarmee wordt gecommuniceerd tussen de lens, watertoevoer (electronisch) & Raspberry pi wordt gedaan met de programmeertaal Python. Binnen de programmering van het systeem verwerk je dat als iemand met zijn ogen een X aantal seconden in het lens kijkt dat er dan water uit de ogen spuit. Als dit is gebeurt moet de waterkraan automatisch weer sluiten.