

Uporaba možganskega vmesnika za risanje heksagonalne rože

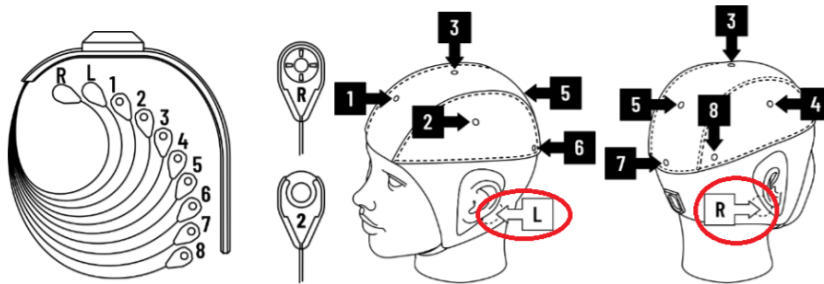
Navodila

V tem razstavnem delu lahko sodelujete v digitalnem umetnostnem projektu, kjer sodelujoči komunicirajo z računalniškim programom z uporabo možganskega vmesnika in ustvarjajo unikatno digitalno mojstrovino.

Za optimalno izkušnjo v tem digitalnem umetnostnem projektu priporočamo spremstvo hostese.

Namestitev možganskega vmesnika na vašo glavo

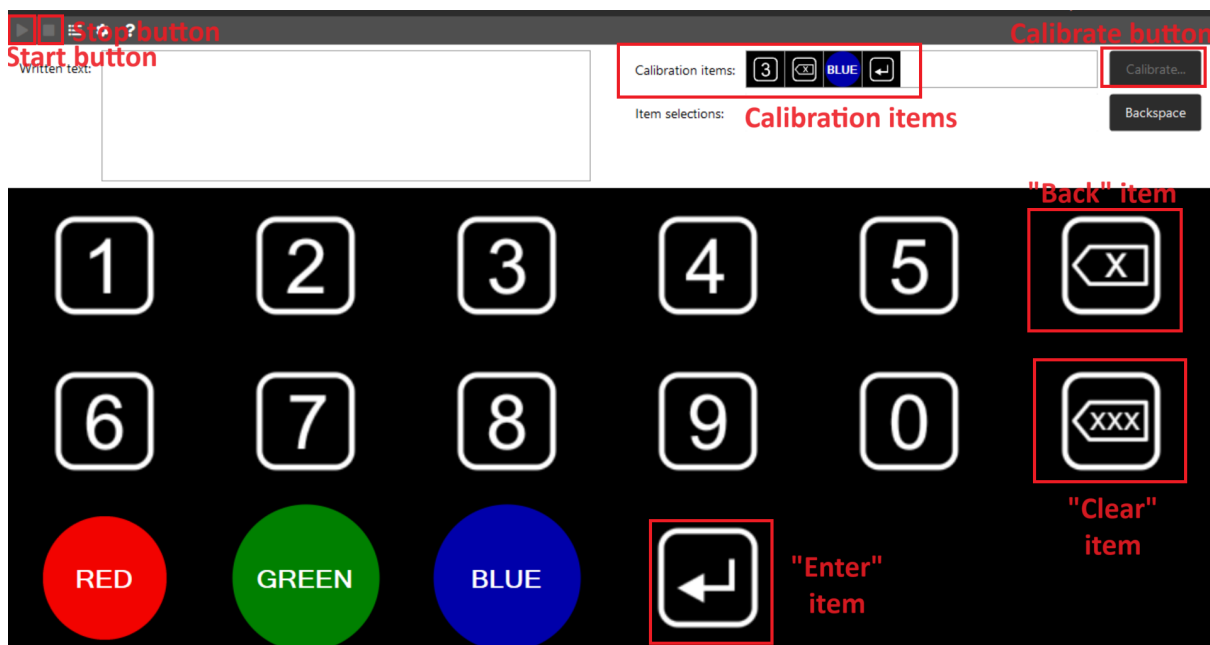
1. Pripravite lepljive elektrode in jih prilepite na levo in desno mastoidno kost za vašimi ušesi, kot je ponazorjeno na sliki spodaj.



2. Hostesa bo pripravila možganski vmesnik in ga pritrdila na kapo. Postavite možganski vmesnik, ki je pritrjen na kapo, na svojo glavo in prilagodite EEG elektrode tako da bodo nameščene pravokotno na vašo glavo.
3. **(opcijsko, ampak priporočljivo)** Za boljšo izkušnjo bi morale biti EEG elektrode napolnjene z vodilnim elektrodnim gelom. Prisotnost elektrodnega gela bo znatno povečala učinkovitost možganskega vmesnika in je zelo priporočljiva.

Kalibracija možganskega vmesnika

4. Da bi še dodatno povečali učinkovitost možganskega vmesnika, priporočamo kalibracijo. Hostesa bo pripravila aplikacijo Unicorn Speller.
 - a. Izberite najmanj 4 poljubne elemente za kalibracijo, s klikom na elemente na tipkovnici, kot je prikazano na sliki spodaj.
 - b. Ko kliknete "Calibrate...", se bo kalibracija začela. Prikazan vam bo element s tipkovnice. Osredotočite se nanj, kot da bi ga želeli izbrati s svojimi možgani. Slike bodo utripale po celotni tipkovnici, vendar se morate ves čas osredotočati na element, ki se kalibrira.
5. Kliknite "Calibrate..."
6. Izbrišite kalibracijske elemente s klikanjem "Backspace" gumba.



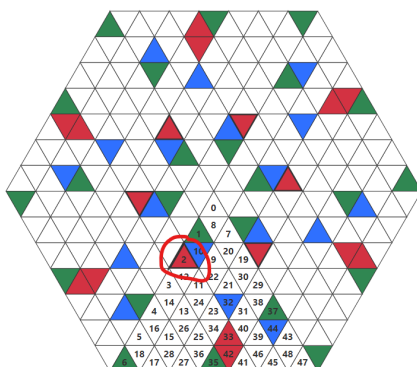
Barvanje trikotnika v heksagonalni roži s pomočjo možganskega vmesnika

V tej fazi boste vnesli svoj EMŠO in barvo. Iz vašega EMŠA bo izračunana pozicija trikotnika. Vaš EMŠO ne bo shranjen nikjer. Ko ste zadovoljni z vnosom, potrdite izbiro tako, da se osredotočite na element "Enter".

Če imate težave pri dokončanju te faze zaprosite hosteso za pomoč.

1. Začnite snemati s klikom na gumb "Start".
2. Zaporedoma se osredotočite na številke svojega EMŠA, dokler ne izberete vseh števil EMŠA.
 - a. Če naredite napako, lahko zadnjo številko izbrišete tako, da se osredotočite na element "Back". V razdelku **"Written text"** v Unicorn Speller se prejšnji znak ne bo izbrisal, izbira elementa "Back" pa bo prikazana kot minus: -.
 - b. Če naredite več napak, lahko izbrišete vse številke tako, da se osredotočite na element "Clear". V razdelku **"Written text"** v Unicorn Speller se prejšnji znaki ne bodo izbrisali, izbira elementa "Clear" pa bo prikazana kot pika: ..
3. Ko ste zadovoljni s svojim rezultatom, se osredotočite na element "Enter".
4. Ko je izbran element "Enter", kliknite na gumb "Stop".
5. Poglejte svoj prispevek. Zadnja sprememba bo označena, kot je prikazano na sliki spodaj.

Drawing Hexagon Flowers with Brain Interface



Hvala za sodelovanje!