

Eye Tracker

Software umožňující
výběr předmětu na monitoru

Team Carel

Eye Tracker a Pupil



Zdroj: pupil-labs.com

Návrh













Camera Settings

Calibration

Grid: 3x3 ▼

Selected: 3/9

Add pictures

 <input checked="" type="checkbox"/>	 <input checked="" type="checkbox"/>		 <input checked="" type="checkbox"/>
			
			

◀

▶

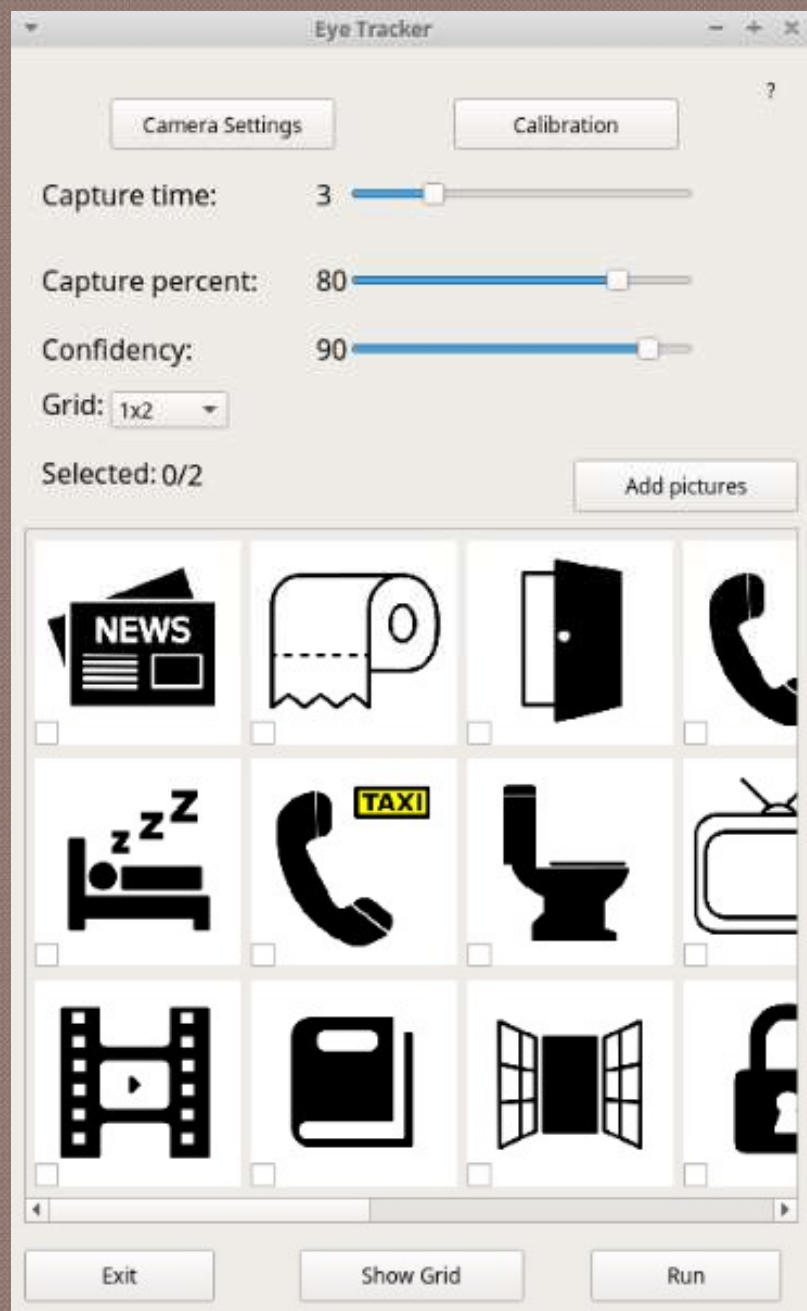
Exit

Show Grid

Run

Návrh

- ◉ Rozdělení obrazovky do mřížky
- ◉ Časový interval
- ◉ Procentuální zastoupení
- ◉ Míra jistoty



Výsledek

Algoritmus vybírání

- Mapování pozice oka na obrazovku
- Zvolený časový interval
- Přesnost
- Jistota

Podmínky

- ◉ Infračervené světlo
- ◉ Osvětlení
- ◉ Umístění monitoru
- ◉ Vzdálenost od monitoru

Úspěšnost

- Cíl 75%
- Nejhorší 50%
- Nejlepší 100%
- Celková 75%

Zhodnocení

- Hodnoty měření - Pupil
- Úspěšnost algoritmu
- Fungující GUI