mediVR カグラ操作マニュアル



管理画面にアクセスするにはコチラをクリック

~目次 ②操作マニュアル~(※クリックで該当箇所に移動します)
<u>10. mediVR カグラの立ち上げ方法</u> ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・page 2
<u>11. プレイヤーの登録方法</u> ······page 4
<u>12. プレーヤー選択</u> ······page 7
<u>13. 基準値設定(キャリブレーション)の方法</u> ···············page 9
<u>14. カグラガイド下治療の方法</u> ······page 13
<u>15. mediVR カグラの終了</u> ······page 19
<u>16. mediVR カグラ管理画面操作方法</u> ······
<u>17. よくある質問とトラブル解決方法(FAQ)</u> ·······page 25
17-1. HMD 又はコントローラーのトラッキング(認識)が不安定な場合・・・・・page 25
17-2. トラッキング良好にも関わらずコントローラーが見つかりませんと
表示される場合・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・page 25
17-3. Steam VR が「利用不可」と表示される場合・・・・・・・・・・・・・・・・page 26
17-4. オブジェクトの出現距離が不正確と思われる場合・・・・・・・・・・page 26
17-5. 被験者が落下オブジェクトの距離感をなかなか把握できない場合・・・page 27
17-6. 作成したテンプレートが確認できない場合・・・・・・・・・・・・・・・・・・page 27
17-7. 画面の動画記録を残したい場合······
17-8. 点数の付け方のアルゴリズムを知りたい場合・・・・・・・・・・・・page 29
17-9. ヘッドマウントディスプレイの明るさを暗くしたい場合・・・・・・page 29
17-10. mediVR カグラの音が出ない場合 ······
17-11. テンキーを認識しない/テンキー入力ができない場合・・・・・・page 30
17-12. カグラをプレー中に突然ログアウトする場合・・・・・・・・・・・・・・・・・page 31
17-13. WiFi のネットワーク接続先を固定したい場合・・・・・・・・・・・page 32
17-14. SteamVRを常に最前面に固定したい場合······page 32
→① 設置マニュアルに戻る
→ ③ 使い方動画マニュアルに進む

※ HTC VIVE の公式サポートページは<u>コチラ</u>

10. mediVR カグラの立ち上げ方法

この項目は4ステップから構成されます。



<10-1>

ノートパソコン画面で mediVR カグラ のデスクトップアイコンをダブルクリックします。

<10-2>

Unity のロゴが表示された後、言語選択画面が表示されれば、ソフトの立上げは完了です。言語が「日本語」になっていることを確認し、「言語を決定する」ボタンを押して下さい。

ユーザーID		
パスワード		

<10-3>

ユーザーID とパスワード入力画面に移行します。自身に割り当てられた ID とパスワ ードを入力してください。

9	プレイヤーを選択し	a creater.		プレイヤーを新聞登録		
0.0000000000000000000000000000000000000				2917	ARC: INTERES	auto-cons.
	1.45		_		Contraction of the second	
	11					
	80 🖓 50	(v) ene			ABLE SAME AND	STRAID BRA
			1		(Channese	
		0.		1		
76-17-10		8	면서	**	11.91	14AB
40124	24		AB2P	293		100000
						5111 Sec. 11

<10-4>

プレイヤー選択画面に移行します。

初回使用時にはプレイヤー情報の登録が必要になりますので「11. プレイヤーの登録方法」へ進みます。

すでにプレイヤー情報の登録が済んでいる場合は「12. プレーヤー選択」に進んで下 さい。

11. プレイヤーの登録方法

この項目は7ステップから構成されます。

umanostre-an						-			100
•	•				(D	NO REAL	ili ili	
** () *** ()	×1 88 🖓 88	🕑 ene			3	-	-	T-T-CO	Continue Continue
**			UNI I			6	100.000	iki)	
70-17-10		8		24	X4 893	1	1 81	1	900 (1 C)
								- 22	

<11-1A>

パソコンの操作画面内、「Web 管理画面に移動」をクリックします。

а- и -ю д-и-	
1(29-F	

<11-1B>

その他の方法として、mediVR カグラの管理画面にアクセスし、ユーザーID とパスワードを入力しても同じ操作を行えます。パソコンの操作画面とウェブ上の管理画面の ユーザーID とパスワードは必ず共通のものを使用して下さい。

medi VR		2028-(92) postwicting model process.	0272£
A 5.25-5	0 88881-27		
💄 764911	N.		
≜ + 71-17-1038			
≡ #39576-6			
A TRASSACE			
≣ ±7ν-48±-π			

<11-2>

ウェブ管理画面がブラウザ(※インターネット等を閲覧するソフトの総称)で表示されます。

medive			4523-1977 (mill)	state minutes	20721
0 hatter	• \$2583/22 >	dorn-an			
1.76-14R	プレイヤール	500			
8 ,500-00	基本情報				
III 887272-1	1-14-10	**********			
-		** (18		7.8	
E #24-182-16		17.0 V2.0		905	
Wellies and the	-	*#:02 0 toe			
	18	28			
	1980	39.48 6.48 944	1		
	12		- Zoverhause		

<11-3>

ブラウザ画面左側に配置している「プレイヤー追加」ボタンを押して、表示された空欄 に必要事項を記載して「プレイヤーを追加する」ボタンを押して下さい。



<11-4>

ブラウザ画面上部に登録を行ってもよいかの確認ボックスが出現しますので「OK」ボ タンをクリックします。



<11-5>

プレイヤー情報が登録されました。

Amand	Rel Tratil				
Jetv=	16.				
areas chi-	7-888				
		A			
**		**	1.441		
-	1 29				
Cost in		0			

<11-6>

ブラウザ画面左側に配置している「プレイヤーー覧」ボタンを押して、登録されたプレ イヤー情報が表示されていることを確認して下さい。



<11-7>

プレイヤーー覧画面でプレイヤーIDをクリックするとより詳細な情報を入力できる画面に移行します。必要に応じて適宜入力を行ってください。

12. プレーヤー選択

この項目は3ステップから構成されます。

u Hilano 20-re-Alaia						
				19 J	-RECORDENDE	aarre-t-owee. CAREE
					-	al m
er.	*1					
an 🖸 ava 🖸	## 🗹 x#	🕑 enn		1	Tanka tempe	- anno
**		Q.)	66 (() and the second	
	100.0				-	
7L-17-10	18	8	24 ##25	X-1	491	1058-05-05

<12-1>

ノートパソコンのプレイヤー選択画面に登録した患者一覧が表示されていることを確認します。Web 管理画面で新規登録した直後はまだパソコン画面に反映されていないため、「最新情報に更新」ボタンを押します。

プレイヤーを調発し	t creau		グレイヤーを新	vid 29 [0]
27024977-79-790 6 6 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	Ø ***	90-1 		
*00 a- a 20-1-0 a 10133 zm	- Q ин 4 Ст 7.11 Ласо	24 289	431 6	54.85 1958-03-05
	- an 1.2 21 +- 27.			NICE NAME OF STREET

<12-2>

該当するプレイヤー名をクリックすると選択されたプレイヤーが黄色にハイライトされ ますので「選択されたプレイヤーでゲームを開始」ボタンを押して下さい。人数が多い 場合には左上の検索画面で絞り込みを行うなどして下さい。

(medi VR)		
Carlo Statistica () Carlo Sta		
	te mesore 👔	

<12-3>

ゲーム初期画面に移行します。この時点から、画面が左右2分割となります。左側が パソコン操作画面、右側がプレイヤーがヘッドマウントディスプレイ内で見ている仮想 現実(VR)画面となります。VR画面上では、プレイヤーはコントローラーのトリガーボ タンによる操作が可能です。

13. 基準値設定(キャリブレーション)の方法

この項目は6ステップから構成されます。 なお、計測は安全の為原則として背もたれのある椅子に座って安全に配慮して行っ てください。セラピストが行うキャリブレーションに関しては<u>使い方説明動画「2. キャリ</u> ブレーション」を必ず参照するようにして下さい。



<13-1>

パソコン操作画面で「開始する」ボタンを押すか、VR画面内で「開始する」ボタンにコントローラーのカーソルを合わせ、トリガーボタンを長押しして下さい。

プレイヤーには「左手で青色」の、「右手で赤色」のコントローラーを持つように指示して下さい。



<13-2>

最初に基準点を定めます。プレイヤーに姿勢正しく椅子に座ってもらい頭を動かさな いように指示して下さい。次にプレイヤーに両手のコントローラーのトリガーボタンを 同時に押してもらうか、パソコン操作画面で「この数値で基準を取る」ボタンを、または テンキーのエンターボタンを押します。プレイヤーの操作が困難な場合や、理解が難 しい場合には「プレイヤー操作を無効にする」のチェックボックスに②を付けるとプレイ ヤー操作を無効にすることが可能です。2回目以降は「キャリブレーションをスキップ」 ボタンでこの作業を省略することが可能ですが、その場合 VR 空間内での基準点の 情報が得られないため、ゲームを行う度にゲーム開始時に画面中央下部右側の「再 センター」ボタンを押してもらう必要が出てきます。mediVR カグラの基本スタンスとし て正確な記録やその日の体調に合わせたトレーニングを行なって頂きたいため、キャ リブレーション操作はスキップせずに毎回行うことを推奨しています。キャリブレーショ ンをスキップした場合直前の測定値が適応されます。ただし、繰り返しになりますがゲ ームを行う度にゲーム開始時に画面中央下部右側の「再センター」ボタンを押しても らう必要がありますのでご注意下さい。また、キャリブレーションは患者のリーチング 能力を測定するというよりは、どのような動作をさせたいかセラピストが設定する作 業、と理解して下さい。



<13-3>

基準点が定まると、VR 空間内の床面に正面を 90 度として、0 度(左側真横)、45 度 (左斜め前)、90 度(正面)、135 度(右斜め前)、180 度(右側真横)方向に補助線が 出現します。認知機能が保たれている場合はプレイヤーに VR 空間を認識してもいま しょう。上下左右を見渡してもらって 3 次元空間を認識してもらって下さい。高齢者の 場合は空間認知能力が落ちていることが多いため、セラピストが動作を補助してあげ て下さい。



<13-4>

キャリブレーションは患者のリーチング能力を測定するというよりはどのような動作を させたいかセラピストが設定する作業です。まずは左手のリーチング距離を設定しま す。指示に従い、正面 90 度の線を目印に、肩の高さまで左手を持ち上げます。この 際、左手のコントローラーの位置情報はパソコン操作画面内に「現在の測定値」として リアルタイムで表示されます。左手の位置を保持したまま、「この数値で決定」ボタン を押すか、テンキーのエンターボタンを押すか、プレイヤーにコントローラーのトリガー ボタンを押してもらうと数値が記録されます。間違って数値の入力を行ってしまった場 合には「1 つ戻る」ボタンを押すか、テンキーのマイナスボタンを押して下さい。被験者 が何度説明してもトリガーを間違って押してしまう場合、「プレイヤー操作を無効にす る」のチェックボックスに必を付けるとプレイヤー操作を無効にすることが可能です。ま た、画面下の入力補助欄で数値を手動入力することも可能です。例えば左半身に麻 痺があり、正面の動作が行えない等の場合には「この角度をスキップ」ボタンによっ て、該当する角度の入力を行わずに次のステップに進むことも可能です。 ※リーチングを頭の高さで行う場合には肩の高さではなく、該当する高さでキャリブレ ーションを行って下さい。高さ情報も数値として記録されます。



<13-5>

目の前に箱状のオブジェクトが出現しますので、プレイヤーにリーチング動作を促し、 箱を動作をさせたい距離を想定しながら押してもらいます。箱を押し切ったら左手の 位置を保持していなくても大丈夫ですので「この数値で決定」ボタンを押すか、テンキ ーのエンターボタンを押すか、プレイヤーにコントローラーのトリガーボタンを押しても らうと数値が記録されます。間違って数値の入力を行ってしまった場合には「1つ戻 る」ボタンを押すか、テンキーのマイナスボタンを押して下さい。被験者が何度説明し てもトリガーを間違って押してしまう場合、「プレイヤー操作を無効にする」のチェック ボックスに図を付けるとプレイヤー操作を無効にすることが可能です。また、画面下 の入力補助欄で数値を手動入力することも可能です。



<13-6>

この<13-4>と<13-5>の手順を、左手45度、左手0度、右手90度、右手135 度、右手180度の順番で行っていきます。空間認知が落ちている場合は例えば真横 方向はPC画面で「この角度をスキップ」ボタンを押すか、又はテンキーのプラスボタ ンで設定をスキップして下さい。パソコン画面左上にキャリブレーション結果が表示さ れています。すべての距離設定が終了したら、「測定を完了」ボタンを押すか、テンキ ーのエンターボタンを押すか、プレイヤーに両手のコントローラーのトリガーボタンを 同時に押してもらうとキャリブレーションは終了となります。

キャリブレーションに関しては<u>使い方説明動画「2. キャリブレーション」</u>を必ず参照す るようにして下さい。

14. カグラガイド下治療の方法

この項目は 6 ステップから構成されます。 実施に際しては原則として背もたれのある椅子に座って安全に配慮して行って必ず <u>使い方説明動画「3. リハ施行プロトコール」及び「4. 症例ベース」</u>を参照するようにし て下さい。



<14-1>

ゲームの種類は5種類存在します。パソコン操作画面から好きなゲームのタイトル画 面(サムネイル)をクリックするか、テンキーの「/」キーで選択しエンターキーを押す か、又はプレイヤー自らに VR 画面内でコントローラーのカーソルをゲームのタイトル 画面(サムネイル)に合わせ、トリガーボタンを長押ししてもらってゲームの選択を行 います。基本的にすべてのゲームで設定できるパラメーターは共通で、同一のコンセ プトに基づいて作成されています。背景画像が複雑なゲームは、認知負荷が強くなり ます。

初学者は水平ゲームと落下ゲームのみで経験を積んでから背景のあるゲームを使う ようにしてください。

測定ゲーム名	種別	背景画像	内容概略
水平ゲーム	水平	シンプル	正面に浮かび上がる的に手を伸ばすゲーム
落下ゲーム	落下	シンプル	空から落下してくるボールをキャッチするゲーム
水戸黄門ゲーム	水平	複雑	敵が近づく前に印籠に手を伸ばすゲーム
果物ゲーム	落下	複雑	アライグマが落とすリンゴをキャッチするゲーム
野菜ゲーム	落下	複雑	農夫が投げる人参をキャッチするゲーム



図: 左から「水平ゲーム」「落下ゲーム」「水戸黄門ゲーム」「果物ゲーム」「野菜ゲーム」のプレイ画面

440.46	1.2		2 9				
	Long	Mille	Boort				
1007	0	0	0		14.7	G.	
545	0	0	0	JANSO MALE	100		ALC: NOT THE OWNER OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER O
EW.	-0	0	0	174		and the second	and the second
890"	0	0	0	1/6	10000		
81555	-0	0	0		0.000	2 - P	
6280	0	0	0	/ / / / / / / / / / /		144 A	1.000
					A	State 1	the second
				Aller		Constant of the local division of the local	
				and the second day		Concernance in the local division of the loc	1 Warman
				Constant of the		22.2	1. Contraction of the
				- Constant of the			1 44 10 10 10

<14-2>

ゲームを選択すると画面が変わります。ここでは「落下ゲーム」を選択した際の画面を 例に説明を続けます。この画面ではトレーニングメニューを選択できます。パソコン操 作画面ではプルダウンで、テンキーでは「/」ボタンでメニューを選択して「ゲームをプ レイする」ボタン、あるいはテンキーではエンターキーで決定を行います。VR 画面で はコントローラーを使ってトレーニングメニューを選択し、メニュー画面のトリガーボタ ン長押しで決定を行います。理学療法士等のセラピストが被験者の傍でリアルタイム にタスクを設定するマニュアルモードを使用する場合には<14-3>へ、あらかじめ設 定した自動測定プロトコールに従って検査を行うことの可能なテンプレートモードを使 用する際には<14-5>からの説明を参照下さい。

<14-3>

マニュアルモードを選択すると画面が変わります。画面左部分の操作パネルはゲームに関わらず同じ仕様となっています。まずはコチラの動画でマニュアルモードを使用する場合のイメージをご確認下さい。動画画面左下のレーダースクリーン部分で検査タスクを簡単に指示できることが確認できます。

動画:WEB ページをご参照下さい(<u>https://youtu.be/3HBz4Bjz8r8</u>)

マニュア	n-€−F			1		
	Long	Middle	Short			
左び	0/0 (0%)	0/0 (0%)	0/0 (0%)			
£45°	0/0 (0%)	0/0 (0%)	0/0 (0%)			
£90°	0/0 (0%)	0/0 (0%)	0/0 (0%)			
5 90*	0/0 (0%)	0/0 (0%)	0/0 (0%)			
180	0/0 (0%)	0/0 (0%)	0/0 (0%)			
1			1020			
				Strategics	A CONTRACTOR OF A CONTRACT OF	
visec .cm		cm/sec cm	STH	(Deption	IIC	
		8計 リハビリ納用 00:02 2,2,2,6計数(第)	811 52.735 000 64.92.721148 (8)	Sector.	inc.	
724-A3		Convision conv Convision conv Conv	Cm (加) Cm (1) Cm (1) Cm	Sector		

【左下レーダースクリーン部分に関して】

レーダースクリーン部分は左手 0 度、左手 45 度、左手 90 度、右手 90 度、右手 135 度、右手 180 度、それぞれ各 3 分割されており、プレーヤーからの距離に応じて Long(長距離)、Middle(中距離)、Short(短距離)と呼びます。レーダースクリーン上 にマウスのポインターを持っていくと色が付きますので、その際にマウスをクリックす ると該当箇所に落下タスク、又は水平タスクが出現します。このレーダースクリーン は、VR 画面中央にも表示されており、プレーヤーは次のどのタスクが出現するのか あらかじめ把握することが可能です。

~距離の計算式~

- ・Long=キャリブレーションの最長距離×0.9 cm
- ・Short=キャリブレーションの基本姿勢距離 cm
- •Middle = $(Long + Short) \div 2 cm$

【中段の各種パラメーター設定部分に関して】

パラメーターの設定は左右別々に行うことが可能です。

①「スピード」:落下種別のゲームの場合はオブジェクトの落下スピード、水平種別の ゲームの場合は敵の近づくスピードを設定できます。オブジェクトはどちらも 3m (300cm)の距離から出現し、2.8m(280cm)移動後に消失します。すなわち、スピード を 280cm/sec に設定するとタスクの出現から 1 秒以内に特定の動作を完了しなけれ ばならない設定になります。 水平型では設定を 1cm/sec に、落下型では 65 歳以上の高齢者では 30cm/sec から スタートし最大 50cm/sec、若者で 50cm/sec からスタートし最大 100cm/sec 程度で 行うことを推奨しています。

- ②「パーフェクト判定部分半径」:オブジェクトのパーフェクト判定部分の半径を設定で きます。初期設定は 10cm です。パーフェクト判定部分への正確なリーチング動作が 完了すると「あっぱれ」という文字が表示されます。パーフェクト判定部分の半径は③ のグッド判定部分よりも小さい値のみ設定可能です。
- ③「グッド判定部分半径」:オブジェクトのグッド判定部分の半径を設定できます。初期 設定は 20cm です。グッド判定部分へのリーチング動作が完了すると「お見事」という 文字が表示されます。グッド判定部分の半径は②のパーフェクト判定部分よりも大き い値のみ設定可能です。
- ④「センサー部分半径」:コントローラー先端部分に表示される白色のセンサー部分の半径を設定できます。初期設定は 2cm です。センサー部分を大きくすることでより大雑把なコントロールでもタスクを完了することが可能になります。

【その他の表示項目に関して】

⑤「画面上段及びレーダースクリーン右側の情報」:画面上段にはそれぞれの角度及 び距離に対するこれまでのタスク数、及びその達成度(%)が詳細に表示されます。レ ーダースクリーン右側には合計リハビリ時間、及びこれまで行ったタスクの要約合計 数が表示されます。

- ⑥「テンキー入力を有効にする」チェックボックス:ここにチェックを付けるとレーダース クリーンで行っている操作をテンキーで行えるようになります。テンキー入力の詳細は <14-4>を参考にして下さい。
- ⑦「ゲームをストップする」ボタン:ゲームを一時停止にします。
- ⑧「ゲームを終了する」ボタン:ゲーム自体を終了します。
- ⑨「再センタ―」ボタン:被験者の中心点、体の向きの情報をその位置で初期化します。検査中に最初の位置から動いてしまった場合などに、このボタンを押すことで被験者の移動や向きの調整を行うことなくスムーズに次の検査に移行可能です。ただし、新しくゲームを始めるごとに再センタ―操作が必要になりますのでその点はご注意下さい。
- ①「BGMをON/BGMをOFF」ボタン:BGMを停止可能です。すべての音を消すには パソコンのスピーカーの音量自体をOFFにして下さい。



<14-4>

テンキ—入力を有効にするとレーダースクリーンで行っている操作をテンキーで行え るようになります。無線テンキーを使用すればセラピストが片手でテンキーを操作しつ つ、被験者の傍で検査を行うことが可能となります。距離情報を数字の8(Long)/5 (Middle)/2(Short)で設定後、左手タスクは7(左90度)/4(左45度)/1(左0度) で、右手タスクは9(右90度)/6(右135度)/3(右180度)で出現させることが可能 です。距離情報は一旦設定すればその後全てのタスクに対して適応されますので、 すべてのタスクを Long で行う場合には最初に8を押せばその後は距離情報を指定 する必要はありません。テンキーで「5→7」と入力すると左下の画像のように左手90 度、Middle の位置にタスクが出現、テンキーで「8→9」と入力すると右下の画像のよう に右手90度、Long の位置にタスクが出現します。

各種パラメーターは「/」ボタンで選択でき、「+」ボタンまたは「-」ボタンで数値を上下することが可能です。また、テンキー操作は「/」と「*」の同時押しで選択解除することが可能ですなお、テンキー入力がうまく出来ない場合は「17.よくある質問とトラブル解決方法(FAQ)」の17-11をご参照下さい。

******	5. 2011					(Section of the local division of the local
	ROOT	AND BOARD	A-14-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1	130		0.000
00.38		ALC: NOT THE	2 1	0.		
	Loss	and the second	-			
Aver	0	6	1			(States of the second
1 av	9	0	1		And the second sec	A DESCRIPTION OF
500"	2	0	- 3)	A STREET OF A STREET	- 2
6.90	10	0	3			100000
411551	- A.	0				
6280°		0		2		100000
000	STATISTICS.	12411520	1000 1200			Colores and
00.01 B	law W	Sac Break	this is place	120.00	A DESCRIPTION OF A DESCRIPTION OF A	
00.10 B	im w	161 1000	Mar West	1.71,00	A CONTRACTOR OF A CONTRACTOR OFTA CONTRACTOR O	1.000
66-11 B	100 87	bas there	the lite	125.00		1.000
					Strength Strength Strength	All Designed in
C. Contraction	1000		A		The second s	Jan Ellin
		12				-

<14-5>

トレーニングの選択プルダウンから何れかのテンプレートを選択すると操作画面にテ ンプレートのタスク要約内容が表示されます(※テンプレートモードの作成方法に関し ましては「16. mediVR カグラ管理画面操作方法」をご参照下さい)。

ここでは「テストテンプレート」という名前のテンプレートを選択しています。リハビリ時間、タスク数等の内容を確認し、操作画面で「ゲームをプレイする」ボタンを押すか、 VR 画面内であればテンプレート名の上でコントローラのトリガーボタンを長押しして 下さい。なお、テンキーの「/」ボタンでテンプレート選択が、エンターキーで決定を行 うことも可能です。



<14-6>

テンプレートモードに入力されたタスクが全自動で生成されます。タスクの詳細内容は 操作画面左下に表示され、次のタスク内容がピンク色でハイライトされる仕様になっ ています。中断する場合は「ゲームをストップする」ボタンを押すと一時停止すること ができます。タスクがすべて終了すると自動でゲームが終了します。

15. mediVR カグラの終了

この項目は2ステップから構成されます。

761t	11 () () () () () () () () () (
20.	16	87.9×4		
н н	200	¥23764-¥		
1807	6-4 00	87.44		
	La raine	ind coordido		tanima 💌
	Revealer /	64(00)		
	rt-510>889	294(25)		1 1017-00 FT
	1440-7121-00	6/0 (SN)		
1078	honde	M10		and the second s
1 1126-	-88	CREMINITOR		a realized and
		in the second		CONTRACTOR OF THE OWNER.
1	10001-11-1		10	Antibal Bar Louise
-		Section and the		
1	A CONTRACTOR OF STREET, ST.			

<15-1>

ゲームが終了すると右画面のような簡単な結果要約画面が出現します。是非「レポート画面を開く」ボタンから管理画面へ移動し、リハビリ結果を被験者さんに印刷して渡してあげて下さい。このレポートを利用することで、セラピストと被験者が現状の認識を数字で共有し、コミュニケーションを円滑に行いながらリハビリテーションを継続することが出来ると考えます。

MECIVR	Outerba2 >	Ziedtin=N > Zied	v-ae > Zk	ran ≥ Juru	85281(925 8-5)medVR起当用	€ medivR_kinen∂A	- <u>62721</u>	
• 71-19•₩	レポート	-情報						C	E FRANK
	A CONTRACTOR OF A CONTRACT OF A CONTRACT. CONTRACT OF A CONTRACT. CONTRACT OF A CONTRACT. CONTRACT OF A CONTRACT. CONTRACT OF A CONTRACT OF A CONTRACT OF A								
■ロデンプレート	256.M	mediVR 5/2	>						



<15-2>

何れかの画面で「ログアウト」ボタン、「ゲームを終了する」ボタン、又は画面右上の 「×」ボタンを押すことで mediVR カグラを終了します。

16. mediVR カグラ管理画面操作方法

ここでは mediVR カグラの管理画面に配置された各種ボタンの機能を説明します。



管理画面にアクセスするにはコチラをクリック

medi			25C2:(72)/medur@aft medur.kmeds. <u>D2225</u>					
🚯 40JA-9	ORDERAL > 2	<u>レイヤー</u>						
👤 JL-1718	<i>76-</i> 4₩-10		€.M	113	1938			
≗ + 71-44-202	medinijkacukada		medVR 5/5		1919/01/01	EXRECOLTS		
華 1009ンフレート	-			-				
E 27-78E-E	7	- 546	76-1 96	WATSTU	-16	カレンダール分析		
	疾病情報		- 127 e	INTERNATIO				
				R2001				
	-	龙上R	6.1.0R					
		在下的	6.78					
		A LB	右比級					
	Reas	2.FR	右下版					
		4449						

【左側配置ボタンについて】

①「トップページ」ボタン:管理画面のトップページを表示します。各種案内等が表示されます。

②「プレイヤーー覧」ボタン:登録されたプレイヤー情報を確認できます。

③「プレイヤー追加」ボタン:新規プレイヤーの登録が行えます。

④「施設テンプレート」ボタン:計測タスクの施設テンプレートを作成できます。施設テンプレートは個人プレイヤーと自由にシェアすることが可能です。

⑤「全プレイ履歴一覧」ボタン:すべてのプレイ履歴を一括して閲覧することが可能です。

【その他の配置タブについて】

プレイヤーー覧ボタンからある特定のプレイヤーを選択すると4つのタブが出現しま す。今どのタブにいるのかは画面の最上部に「管理画面トップ>プレイヤーー覧>プ レイヤー情報>カレンダー&分析」といったように表示されます。 ⑥「プレイヤー情報」タブ:登録プレイヤーの基本情報、疾病情報(麻痺の有無など)、 身体情報(身長など)の入力が行えます。

⑦「プレイ情報」タブ:登録プレイヤーのプレイ履歴一覧が閲覧できます。それぞれの プレイ履歴に関して、より詳細な情報を得たり、レポートを印刷したり、データをダウン ロードすることも可能です。

⑧「個人テンプレート」タブ:計測タスクの個人テンプレートを作成できます。テンプレートは施設テンプレートとして自由にシェアすることが可能です。

⑨「カレンダー&分析」タブ:プレイ日や、キャリブレーション値の時系列変化、身体情報の時系列変化等の解析が可能です。カレンダー&分析画面右上に配置された「印刷」ボタンから月ごとのプレイ情報を印刷可能です。患者さんに渡すと非常に喜ばれます。

(nedi va					1211 202402	1.822a
n (1994)	ATTRACT + Sector E +	24140 1 8-10				
A 2-10-10	2017-0	199		114	1400	8 3
L: 7-11-40	- waar	75.38 4839 111		24	same in the	annexistant.
		- Coursen				
-	2011 44		A-194	817.17	and the second	tion ale
IR KOLENNE	-					Antestation
	P-44	(Johns)	ST MALERAN	a (200	Concession and	1002716
	(Fig.Fig.		Interet	484	Route Salar Rep.	*
	40.7-5	2014/12/14 (2:00)	· Diavid	100	manal scient and	4
	79-7-6	00010791146	- hearse	10.0	-	4
	1787-7-6	104512-1-1100	· Insand	100	-	1

<補足 16-⑦:プレイ情報>

この画面には5種類のボタンが配置されています。

「詳細を見る」ボタンからはプレイ情報の詳細を確認することが可能です。「レポート」 ボタンはより簡略化されたレポートフォームを確認でき、そのまま印刷してプレイヤー に手渡しできるような仕様になっています。

「削除」ボタンからは該当するプレイ情報を削除することが可能(※施設によってはボ タンを表示できない仕様になっています)で、「個人テンプレートに複製」ボタンは後述 するテンプレートの作成をワンクリックで行うためのボタンです。また、CSV ファイルダ ウンロード用マークをクリックすると、詳細情報がテキストファイルの CSV フォーマット でダウンロード可能です(※施設によってはボタンを表示できない仕様になっていま す)。CSV で出力される基本データはその時点での最新のデータになります。

(medi va					199	12221-11			
A 2424-0	*******	112-01-18 - 8800	2)-1088						
A terrer	18歳テンプレー	1-0940							
ar myreith		Second 1							
	44								
-					anne (e				
E en en e	6874-088			And And					
	8097>76-	1 STAR		(IN) GR					
			0.4568	9.57MB (80)	-	6.5	6/27	ALC: NO	1222
		Call Internal	RANKE	PASHE IN	POLIDER (1)	Ser. 1		-	1122201
		rearra			40.000		CONTRACTOR -		excisie
	ar we have				0.00.0	un l			1000

<補足 16-④&⑧:テンプレート>

④の施設テンプレートタブから「新規追加」ボタンを押すと施設テンプレートの新規作 成画面が出現します。テンプレート名を入力し「この内容で登録する」ボタンを押すと 新たにテンプレートを作成できるようになります。同一施設内で個人テンプレートを含 めて同じ名前は登録できません。次に再度施設テンプレートタブから施設テンプレー トー覧を表示し、該当するテンプレート名右に表示されている「編集」ボタンをクリック するとテンプレート作成画面が出現します。各種パラメーターを設定しタスク出現位置 をクリックして施設テンプレートを作成します。各タスクはダブルクリックすると詳細を 修正可能です。

最後に「この施設テンプレートを保存する」ボタンをクリックして終了です。施設テンプ レートは個人テンプレート作成画面で個人プレイヤーと自由にシェアすることが可能 で、個人テンプレートも一覧画面から「施設テンプレートに複製」ボタンを押すことで施 設テンプレートで自由に利用することが可能です。また、テンプレートコードを用いて 他施設の知人とシェアすることも可能です。

テンプレートはプレイヤー毎に設定する「個人テンプレート」と、施設でシェアするための「施設テンプレート」の2種類が存在しますのでご注意下さい。

2 JUAP	施設テンプレート一覧				
∎+ Ju-cr−inni					0 855
E 885270-1	M27276-1-6	×t	リンプレートコード	政府	
-	med/vR01		ExPC7sU8tzzb	WAR DATE	
- Anite Andrews	(had tomplete 1		Rephile(1)-bet	Of MR. B.MIR	
	10048,89		wije.ppelster	CALLER B.B.M.	
	B 25-6+6.12		wep-moving-	CAR RAIL	
	1017-12-5-52		descend (see §	C.MR B.AIN	
	前後メディカンデンディート		configuration	07.838 B.812	
	1001013/s. (c)		great N.Garger.	CARE BALS	
■ 第20テンプレート			-		
E s71-4882−N	76-12-124	26486	- (*****		カレンダール分割
					0 68.4 7 × 74 – 1 million
	表示単 優人テンパート名	おお日	XE		18 1 1

17. よくある質問とトラブル解決方法(FAQ)

<17-1.トラッキング(認識)が不安定な場合>

ヘッドマウントディスプレイ又はコントローラーのトラッキング(認識)が不安定な場合 はベースステーションが何らかの原因でヘッドマウントディスプレイ又はコントローラー に内蔵された受光センサーを発見できないことに起因しています。ベースステーション は赤外線を用いて受光センサーの位置を認識しているため、例えばベースステーショ ンとセンサーの間に人が立っている等遮蔽物がある場合、又は周囲に赤外線を反射 してしまうような鏡、ガラス窓等が存在する場合にトラッキングが不安定となりやすい です。その場合は遮蔽物を取り除くか、鏡や窓ガラスをカーテン等の布で覆う、又は 場所を変える等の対処で問題が解決することが多いです。設置マニュアルの「5. ベ ースステーションの設置方法<5-5>」も併せて参照下さい。なお、トラッキングが不 安定になるとコントローラーでオブジェクトを取れなくなったり、ゲームそのものが止ま ってしまう場合もあります。もし上記方法で改善しない場合には一旦 mediVR カグラ を終了し、設置マニュアルの「7. SteamVR のルームスケール」からやり直して下さい。

<17-2.トラッキング良好にも関わらず操作画面にコントローラーが見つかりませんと 表示される場合>

プレイ中に誤ってコントローラー、又はヘッドマウントディスプレイ横のメニューボタン (システムボタン)を押してしまった場合、上記のエラーが表示されます。コントローラ ーの電源ボタンを短く1回押すとエラーから復帰します。

なお、この際 VR 画面内には右のようなメニュー画面(VR ダッシュボード)が表示されています。しかし操作画面では確認できないため、原因に気づくことが遅れることが多いです。

mediVR カグラは納品時にメニューボタンによる VR ダッシュボードの出現を無効化し ていますが、もし何らかの原因で上記のような症状が認められた場合は以下の手順 に沿って VR ダッシュボードの出現を再度無効化して下さい。

Steam VR のメニューから「設定」を開き、画面左下の詳細表示を「表示」に変更します。

増えた表示項目の中から「ダッシュボード」を選択し、表示されたダッシュボード設定 項目内の一番下「システムボタンで VR ダッシュボード」を「オフ」にします。設定完了 後、左下の「詳細表示」の項目を「非表示」に戻しておきます。



<17-3. SteamVR が「利用不可」と表示される場合>

全てのケーブルが根元まで刺さっているか、ベースステーションのチャンネルがそれ ぞれ「b」、「c」チャンネルになっているかを確認してください。もし何れかに問題がある 場合は、一旦パソコンをシャットダウンした後、改めて設置マニュアルに従った手順で 最初からやり直してください。

<17-4. オブジェクトの出現距離が不正確と思われる場合>

最も多い原因は

①「ルームスケール情報が変化したこと」又は

②「キャリブレーションスキップ操作」に起因します。

①に関しては、主にルームスケール後にベースステーションの位置が動いた、又は 鏡や窓の反射によりルームスケール自体が不安定な状態で行われたことが考えられ ます。もう一度設置マニュアルの「7. SteamVR のルームスケール」をやり直して頂くこ とが必要です。

②に関して、キャリブレーションスキップを行った場合の距離情報は、ルームスケー ル内の基準点からの距離として表示されます。すなわち、ゲーム開始時に毎回「再セ ンター」ボタンを押さない限り正確な距離にオブジェクトが出現しません。mediVR カグ ラの基本スタンスとして正確な記録やその日の体調に合わせたトレーニングを行なっ て頂きたいため、キャリブレーション操作はスキップせずに毎回行うことを推奨してい ます。繰り返しになりますがキャリブレーションをスキップした場合ゲームを行う度に ゲーム開始時に画面中央下部右側の「再センター」ボタンを押してもらう必要がありま す。 <17-5. 被験者が落下オブジェクトの距離感をなかなか把握できない場合> ゲームを初めて行う場合、被験者が3次元空間内でオブジェクトの距離感を掴むこと が困難なことがあります。そのような場合にはまず水平種別のゲームで視覚情報と3 次元空間における距離感の感覚を体感してもらってから落下種別のゲームを行うよ うにして下さい。その際、セラピストが患者の体を動かして正しい動作を体で覚えさせ るように促して下さい。

距離感を把握できない原因としては① 身体イメージ(フィードフォーワード)が弱い、 又は② 姿勢制御のための身体機能が乏しい、の何れか、又は両方が混在していま す。

例えば車の駐車が苦手な方(※女性に多い)や認知症の方は空間認知が苦手なた め、いきなり落下ゲームをすると上手くタスクを完了することが出来ませんのでご注意 下さい。より詳細は下記の動画マニュアル「3. リハ施行プロトコール」の 6:10-7:30(水 平型の場合)、及び 16:10-18:20(落下型の場合)を参照してください。

動画: WEB ページをご参照下さい(https://youtu.be/JjPqQ5Yhe_k)

<17-6. 作成したテンプレートが確認できない場合>

作成したテンプレートが確認できない場合、個人テンプレートと施設テンプレートを区 別出来ていないことが原因である場合が多いです。テンプレートはプレイヤー毎に設 定する「個人テンプレート」と、施設でシェアするための「施設テンプレート」の2種類 が存在します。各プレイヤーのテンプレートモードで表示されるタスクは「個人テンプレ ート」のみです。「個人テンプレート」は「施設テンプレート」から作成することも、逆に 「施設テンプレート」として登録することも可能です。

 ● bydx-2 ● EXERCISE > BR#>>7レート+R ● CONFECT ● DATE = BR#>>7レート-NE ● DATE = BR#>>7レート-NE ● DATE = BR#>>7レート-NE ● DATE = BR#>>7レート-NE ● DATE = BR#>>7レート ● DATE = BR#> <li< th=""><th></th><th>. 0222h</th><th>edvR.,kirenttik</th><th>BRESWiden(455)+555</th><th>63</th><th></th><th></th><th></th><th></th><th>(medi VR)</th></li<>		. 0222h	edvR.,kirenttik	BRESWiden(455)+555	63					(medi VR)
ジレイヤー目 が設テンプレート一覧 ジレイヤー加 ジレ							-11	マ > 無数テンプレートー	O TOTAL	D bota-t
JULYY-MAX MUYY-JUL-PA XE JULYY-F3 MH MUYY-MAX MUYY-JUL-PA MH MH MH MUYY-MAX MUYY-JUL-PA MH MH MH MUYY-MAX MUYY-JUL-PA MH MH MH MUYY-MAX MUYY-MAX MH MH MH MUYY-MAX MUYY-MAX MUYY-MAX MH MH MUYY-MAX MUYY-MAX MH MH MH MH MUYY-MUY-MAX MUYY-MAX MH MH <								プレート一覧	施設テン	
NS2 / // 100 - 1/2 NS2 / // - 1/2 NA 2 // / 100 - 1/2 IM2 / / / / / / / / / / / / / / / / / / /	O MARKIN									+ JURY-1880
NUMBER N EXC/SUB220 X SI II E ADA NUMBER N VISION VISI			20	-FF	1276-1	×E		-1-6	182777V	三 あかテンプレート
************************************		C. Atla	18 H.H. B.	ktzb	Ex4C7sU80				medivR01	-
State State <th< td=""><td></td><td>B.802</td><td>07.50. B.</td><td>tedad (</td><td>4+143423+</td><td></td><td></td><td>61.</td><td>feet terraint</td><td>California Con</td></th<>		B .802	07.50. B.	tedad (4+143423+			61.	feet terraint	California Con
King (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)		章 ,王32	C'HE B	N.B.A	+64.29%			10	10048.0	
Bill Process N Aligned Anno 2014年 日日 Control Contro Control Control Control Control Control C		B. 102	07.51.8 B.	unde.	10000			1.14	-	
		0 .832	17.56R B.	proof.	an and a			5-14	1017-1-1-1	
		8 .812	0.88 8.	w/983 (anthony			10.00-1	BRAT-S	
株式アンブレート プレイヤー加減 プレイ放用 株式アンブレート カレンターロ ネブレイ細想一覧 プレイ放用 パレイ加減 カレンターロ カレンターロ ネブレイ細想一覧 プレイ放用 イレイ加減 カレンターロ カレンターロ ・ ・ ・ ・ ・ カレンターロ ・ <td< td=""><td></td><td>6 A12</td><td>Ø HE B</td><td>Augen.</td><td>greet/use</td><td></td><td></td><td>tui.</td><td></td><td></td></td<>		6 A12	Ø HE B	Augen.	greet/use			tui.		
ボフレイ酸塩 - 戦			~	-						■ 細胞テンプレート
0 WA 9 571 - あみ用 9 WA 57 572-1-1-2 波田 メモ 旅作	-a.9#	カレンダール・		6 00000-0	(26-144	Y	プレイヤー話題	1	271-1 88- 5
第5期 ● 個人テンプレート名 遊客日 メモ 飲作	71— Hendunio	0.849576-	_							
		12.17		же		320	1-8	催んテンプレー	8.5.8 O	
10 デストランプレート 2019/02/28 GZ 4日 日本 05107	マングレートにゆき		2.42			2019/03/20		デストテンプレート	10	

なお、新しくテンプレートを作成した直後の場合には、操作パネルの「更新」ボタンを 押さない限りゲーム画面に新規テンプレートが反映されませんのでご注意下さい。

/ニュアルモ・	-6	×.		
マニュアル	6-K	(98)	右手タスク合計数(語)	
テストテン	プレート	0		
	Long	Middle	Short	
左0*	0	0	0	
左45°	0	0	0	
左90*	0	0	0	
690 *	0	0	0	
右1351	0	0	0	
右180°	0	0	0	
		_	_	(₹ 257/0±+5) (₹ 7-64%ER6
wester 🛄	理書面に移動 した内容を放映するに1			

<17-7. 画面の動画記録を残したい場合>

Windows 10 ではゲームバーと呼ばれる動画キャプチャソフトが利用可能です。 「Windows ボタン+G」で動画撮影が可能ですので是非発表等でご活用下さい。 詳しい使い方は「Windows10 ゲームバー 使い方」等で検索して下さい。

<17-8. 点数の付け方のアルゴリズムを知りたい場合>

mediVR カグラでのポイントの計算式は以下の通りです。

ポイント=100×([判定×Shortの回数]+[判定×Middleの回数×1.1]+[判定

×Longの回数×1.2]+[5回連続 Perfect キャッチの回数×10])

判定=Perfect=2 or Good=1 or Failure=0

距離=Long=1.2 or Middle=1.1 or Short=1.0

5回連続 Perfect キャッチ毎に()内に+10、ポイントとしては 1000 点追加。

その他スピード等のパラメーターは考慮していません。

<17-9. ヘッドマウントディスプレイの明るさを暗くしたい場合>

Steam VR 上の「ナイトモード」を利用することで mediVR カグラ プレイ中のヘッドマウ ントディスプレイの明るさを暗くすることが可能です。

1:Steam VR を立ち上げる(このときヘッドマウントディスプレイが正しく接続されている 必要があります)

2:Steam VR 左上、「三」のメニューをクリック→設定を選択します。(新しいウィンドウが 立ち上がります)

3:ウィンドウ内左側「一般」が選択された状態で、右側に「ナイトモード」と表示された 項目があります。この項目を「オン」にするとヘッドマウントディスプレイの表示が『暗 く』なります。

*元の明るさに戻す場合は上記作業の3、「ナイトモード」の項目を「オフ」に設定いただくと、元の明るさに戻ります。

<17-10. mediVR カグラの音が出ない場合>

mediVR カグラ設置マニュアルの「<u>8. サウンドの設定確認</u>」を参照下さい。

カグラを一旦終了した後

①パソコンのサウンド設定、又は②SteamVRの設定画面からオーディオ設定を行います。

①の場合はパソコン画面右下のタスクバー内、スピーカーマークから設定します。 ②の場合は SteamVRを立ち上げ「三」のメニューをクリック、「設定」を選択、「オーディオ」をクリックし、オーディオ出カデバイス内の「Other」を選択します。プルダウンメニューから出力を行いたいデバイスを選択して下さい。 最後に mediVR カグラを再度立ち上げていただき、音が出るようになったか確認をお 願い致します。

<17-11. テンキーを認識しない/テンキー入力ができない場合>

まずテンキーのレシーバーUSB が PC に接続されているか確認して下さい。

接続の無い場合は接続して下さい。接続している場合は一旦 USB ポートから抜いた後、再度接続しなおしてみて下さい。

次に電源ボタンが ON となっているか、カグラシステムで「テンキー入力」にチェックが あるかを確認して下さい。

電池式、充電式、何れの場合もバッテリーが十分に残存していることを確認して下さい。

また、Num Lock(ナムロック)ボタンが OFF になっていれば ON にして下さい(製品に より表示方法が異なります)。Num Lock が ON となった状態で何れかのボタンを押す とテンキーが有効になることが多いです。

テンキーが有効かどうかはブラウザやテキストエディタでの確認も有用です。

最後にカグラシステム上でマウスをクリックして、カグラシステム画面をアクティブにして下さい。

Steam VR で操作を行った直後は Steam VR がアクティブ画面となっており、テンキー 操作は一見して無効のような振る舞いとなります。



※ 上段:電源、中段:Num Lock(ナムロックキー)、下段:USB レシーバー※※ 画像はイメージです。実際の製品と異なることがあります。

<17-12.カグラをプレー中に突然ログアウトする場合>

最も多い原因はインターネットの接続が中断した場合です。

パソコンがインターネット(又は施設内のイントラネット)に接続されていることを確認し て下さい。Wifiで接続されている場合はパソコン画面右下部分に図上段の電波のマ ークが、有線で接続されている場合は図中段の有線接続のマークが、インターネット 接続がない場合は図下段のようにインターネット接続が行われていないマークが表 示されているはずです。Wifiに関しては施設固有のWifiへ接続されている場合にイン ターネットが不安定となり中断する現象が多いため、必ず弊社支給のルーターWifiへ 接続するように設定確認をお願い致します。



その他の原因として、同一アカウントで別の PC から管理画面にログインした場合等 も同様の症状が生じることが御座います。必ず ID と PASS はユーザー毎に発行し、 共通の ID でログインをしないようにお願い致します。新規ユーザーの登録は管理画 面の管理者情報編集タブから行うことが可能です。より詳細は下記の動画マニュアル

「6. カグラの起動・管理画面」の 1:31-を参照してください。

動画: WEB ページをご参照下さい(<u>https://youtu.be/M4fjwFJpCaY</u>)

<17-13. WiFi のネットワーク接続先を固定したい場合>

まずデスクトップ画面右下のネットワークアイコンを右クリックし表示されるメニューから「ネットワークとインターネットの設定を開く」をクリックします。

(※左クリックすると接続可能な WiFi のリストが表示されます)

次に表示された設定画面左側の「Wi-Fi」をクリックし、表示された画面から「既知のネットワークの管理」をクリックします。

この画面に接続情報が保存されたネットワーク一覧が表示されます。接続を固定した いWiFi以外を左クリックで選択して削除すれば施設WiFi等の意図しないWiFiに 自動で繋がる現象は無くなります。



<17-14. SteamVR を常に最前面に固定したい場合>

SteamVR の設定画面、一般タブ内の一番下にある「SteamVR を常に手前に表示」 をオンにして下さい(※元々オンだった場合は一度オフにしてからオンに戻して下さい)。



