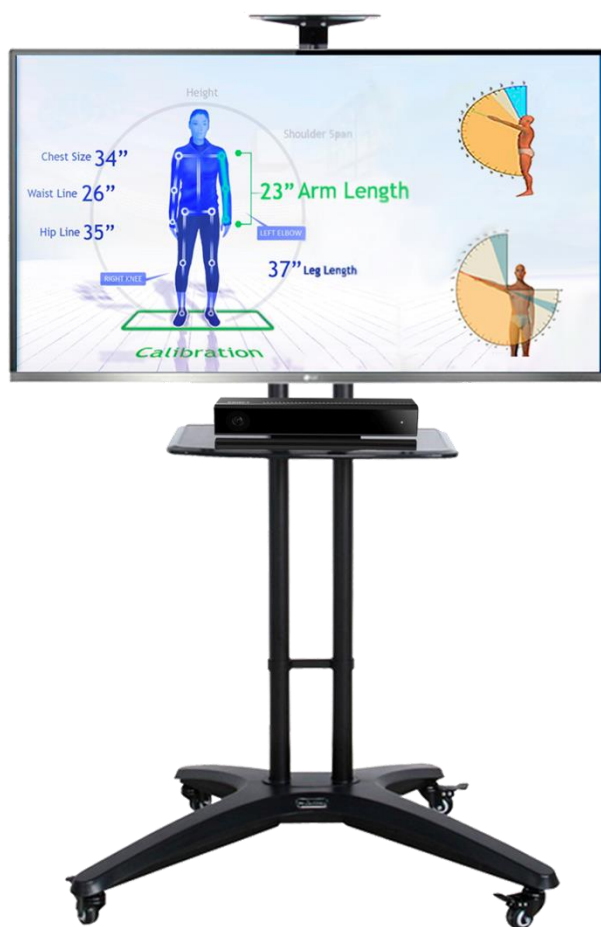




COGNI

虚拟情景互动 训练与评估系统

VSI V5.1 简体中文版



简介

通过躯体感应装置，对人体姿势、动作、位置等信息进行采集、分析、识别等处理，在一个完全虚拟的动画环境里，提供非常有趣的互动体验。让患者在丰富的场景和题材里面进行训练，可充分提高患者的主动参与性，降低了治疗师的工作强度。



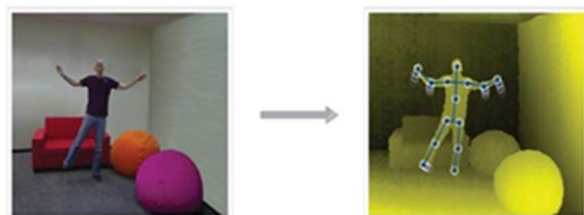
特点

- 采用躯体感应技术，25 个节点任意搭配使用，身躯和四肢全方位覆盖。
- 采用视图模式结合位移和夹角参数，可对人体部位的所有运动细节进行直观展示、精确反馈及生动互动。
- 可和任意减重设备、起立设备、助行器，平衡杆，巴氏球等搭配，适合人群更广。
- 内置不同种类的具有挑战性的训练游戏，形象生动富有趣味性，沉浸感、交互感更强。
- 训练游戏具有丰富的参数设置，难度跨度大，适合不同阶段的患者。

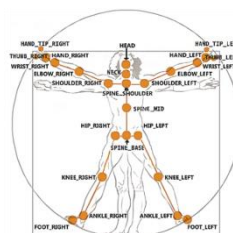
躯体感应技术

通过 NILSI（近红外线镭射光散斑成像） 技术，感应躯体 25 个部位的位置，实时反馈整个躯体的 3D 姿态，分析身体姿势形态，完全突破了旧式躯体感应装置“多个不同角度安装感应器”+“人体多个节点感应点”的检测方式。

有别于传统躯体感应装置，BodyreCOGNizer 不需要在患者身上安装或捆绑任何感应装置，对患者的着装、环境光线也没有任何要求，最大限度地扩展了其适用范围。



BodyreCOGNizer 感应原理



检测骨络的节点

创新采用视图模式，正视图，侧视图，顶视图，完全覆盖了三维空间的运动模式，可全方位无死角检测患者活动细节。



正视图



侧视图



俯视图

视图模式能把复杂的、难以表现的 3D 运动轨迹通过平面图片表现出来，不需要额外安装任何插件，即可查看、储存、打印或内置在报告内，通用性极强。

视图模式结合节点位移和夹角可适配人体所有关节和部位的活动，监控关节部位的活动情况，通过可视化效果，卡通游戏等刺激，鼓励患者达到指定目的。

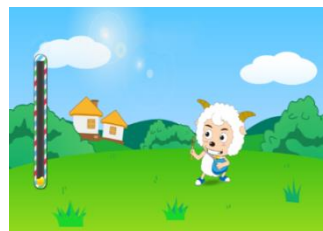
游戏分类：



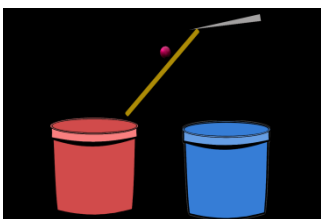
海绵宝宝喝水

X 游戏

即能力挑战游戏，患者要努力使输入值 X 达到最大值，就能完成游戏。



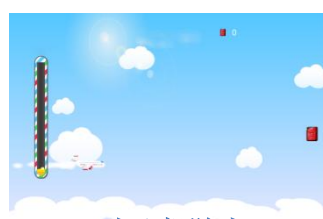
喜洋洋吹泡泡



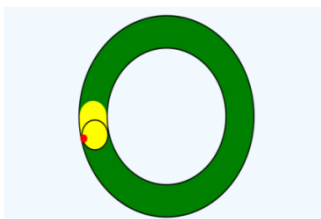
小球分色

X-T 游戏

患者在不同时间需要输入值 X 达到不同的值，使游戏中的任务完成。



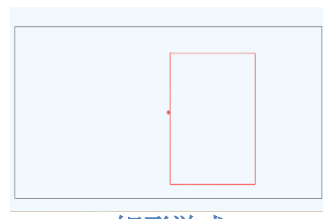
小飞机游戏



轨迹游戏

X-Y 游戏

患者需要输入值 X 和输入值 Y 相匹配或按特定逻辑变化。



矩形游戏

独立扩展显示模式：各显示器间相互独立，互不干扰，
针对显示各自需要的内容，对注意力不集中的患者提供更独
立的显示空间，评估结果更准确，训练效果更显著。

Independent
Extend



标准配置：

	双屏	单屏
1	虚拟情景互动训练与评估系统 安装光盘及加密狗	虚拟情景训练与评估系统安装光盘 及加密狗
2	专用电脑主机及专用台车	专用电脑主机及专用台车
3	落地支架	
4	49 英寸患者专用显示屏	
5	22 英寸治疗师专用触摸显示屏	22 英寸触摸显示屏
6	躯体感应设备	躯体感应设备
7	喷墨打印机	喷墨打印机

适用病症及单位：

-  脑损伤、脑外伤、中风
-  急慢性脊髓炎、脊髓损伤、脊髓性肌萎缩症、帕金森氏症、阿尔兹海默症、脑瘫、老年性痴呆
-  周围神经损伤等神经损伤后遗症造成的步行障碍，退行性疾病和慢性病造成的易跌倒等症状
-  肌痉挛/肌萎缩/肌力减退、肌痛、颈肩腰、腿疾病以及有肌肉骨骼系统疾病
-  骨关节炎及损伤、扭伤、骨折、骨折术后所致的运动功能障碍
-  假肢、发育障碍、偏瘫、糖尿病

- ✓ 各级医疗机构的康复医学科、神经内科、脑外科、脑干部科、老年科、骨科等相关临床科室。
- ✓ 妇幼保健中心、残联康复中心。
- ✓ 社会福利院、老人院、特殊教育学校。

美国 COGNI 中国总代理：

广州三康科技有限公司

电话：020-38699030 传真：020-38699085