

博士论文

基于增强现实的骨缺损修复系统原型设计

姚 远, 逢秀香, 刘 涛, 胡庆夕

(上海大学快速制造工程中心, 上海 200444)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 接受日期

摘要 结合现有骨支架设计系统和增强现实交互技术, 提出一种用于骨缺损修复手术的辅助规划方法与检查系统框架。对其中的显示合成与交互方式进行阐述, 并以此为基础开发原型系统, 其主要目的是在完成骨支架结构模型设计后, 帮助临床医生在快速成形制作的颅骨模型上检验骨支架设计的合理性, 完成手术的规划和仿真过程。

关键词 [增强现实](#); [骨支架设计](#); [缺损骨修复](#); [人机交互](#)

分类号 [TP391](#)

DOI:

通讯作者:

作者个人主页: [姚 远](#); [逢秀香](#); [刘 涛](#); [胡庆夕](#)

扩展功能

本文信息

▶ [Supporting info](#)

▶ [PDF](#)(374KB)

▶ [\[HTML全文\]](#)(0KB)

▶ [参考文献\[PDF\]](#)

▶ [参考文献](#)

服务与反馈

▶ [把本文推荐给朋友](#)

▶ [加入我的书架](#)

▶ [加入引用管理器](#)

▶ [引用本文](#)

▶ [Email Alert](#)

▶ [文章反馈](#)

▶ [浏览反馈信息](#)

相关信息

▶ [本刊中 包含“增强现实; 骨支架设计; 缺损骨修复; 人机交互”的 相关文章](#)

▶ [本文作者相关文章](#)