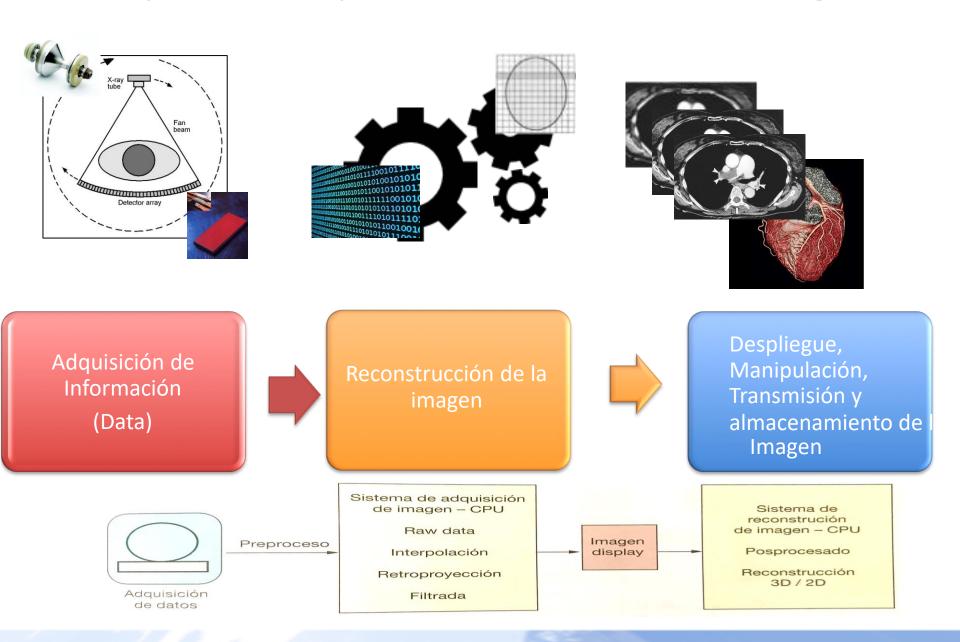


# Reformaciones en Tomografía Computada

Acad. TM Sandra Araya L.

**Dpto. de Tecnología Médica - Hospital Clínico**Universidad de Chile

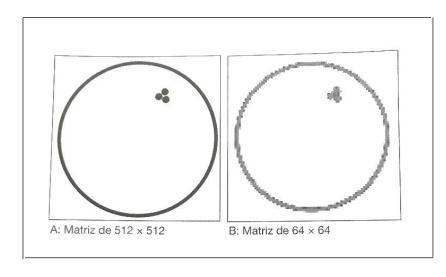
## Etapas en la producción de una imagen

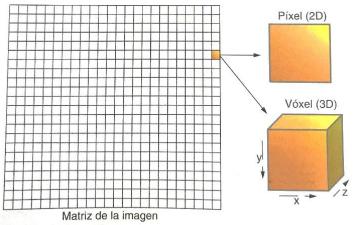


## **Definiciones Importantes**

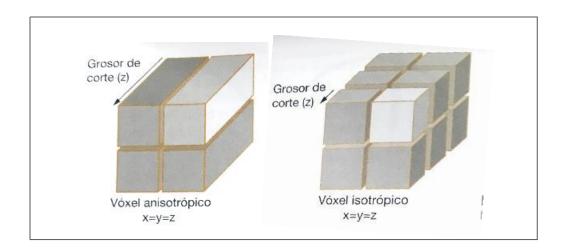
- Matriz: presentación bidimensional de una imagen digital. Compuesta por unidades básicas elementales (pixeles) ordenadas en filas y columnas
- Pixel: Unidad básica de la matriz de imagen. Cada pixel tiene asignado un valor numérico correspondiente a una UH que le confiere densidad óptica determinada
- Campo de visión (FOV): Área de la superficie del corte a estudiar que se puede ampliar o reducir en función de la zona de interés. Esta determinada por la colimación

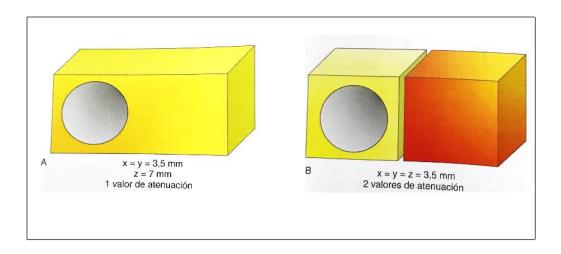
FOV: Tamaño pixel x tamaño de matriz





• Si se usa matriz de tamaño fijo y se reduce el FOV el tamaño del pixel disminuirá proporcionablemente. La resolución espacial depende del tamaño del pixel





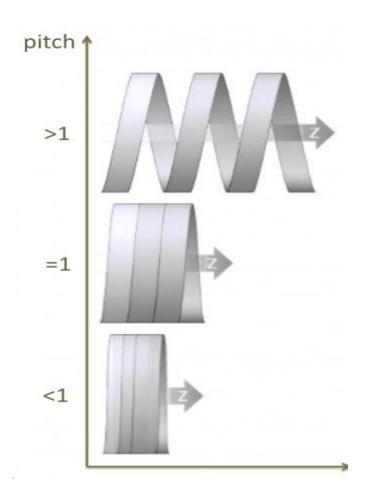
## Resolución Isotrópica



 Para poder mantener la calidad de las imágenes axiales en otros planos, es requisito contar con un volumen de información con voxeles ISOTRÓPICOS, que permitan igual resolución en todos los sentidos.



## Factor de desplazamiento pitch



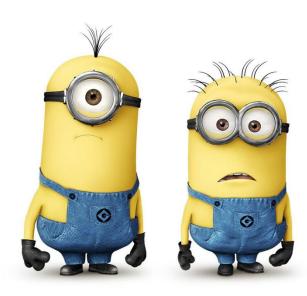
Define la relación entre <u>el movimiento de la mesa</u> y <u>la rotación del tubo de rayos</u> X durante la exploración.

En equipo multicorte la colimación NO es igual al grosor de corte. La colimación es el volumen de adquisición del estudio y el grosor de corte es el volumen mínimo al que se pueden efectuar reconstrucciones de la imagen.

**Factor pitch:** movimiento de la mesa cada 360º/(número de filas de detectores activas) x grosor de corte



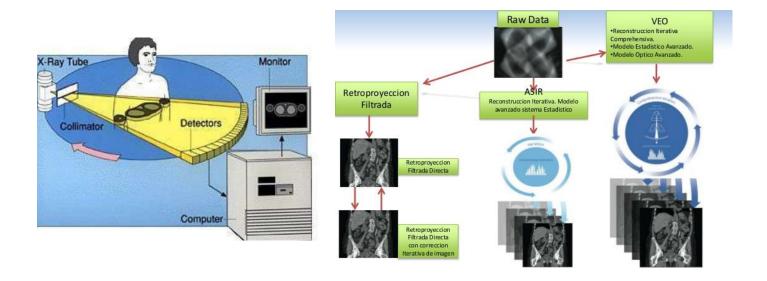
## ¿RECONSTRUCCIÓN O REFORMACIÓN?



#### Reconstrucción



 Proceso, que específicamente en TC, se refiere a la conversión de perfiles de data (proyecciones) en una imagen axial a través de un algoritmo matemático.



## Reformación



 Presentación de un conjunto (pila) de imágenes producidas previamente en un proceso de reconstrucción, habitualmente en una orientación distinta a la original, sin alterar por lo general el voxel.



## Técnicas de Reformación

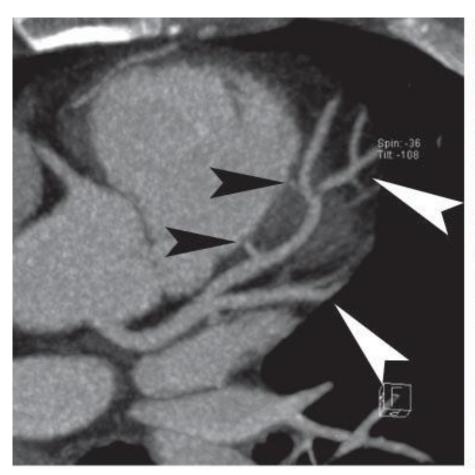


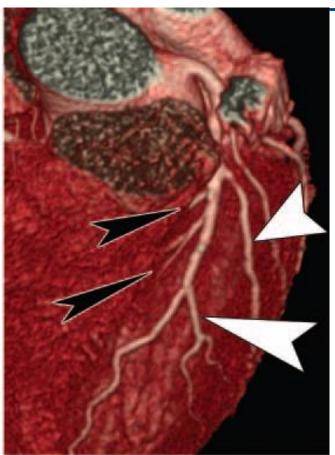
Técnicas para la representación condensada de información relevante.

- Las imágenes pueden ser presentadas tanto en 2D como en 3D
- Deben ser consideradas como parte de un examen estándar.

## Técnicas de Reformación







a. b.

#### Técnicas de Reformación



Clasificación:

- Presentación 2D.
- Presentación 3D.
  - Proyecciones.
  - Superficies.
  - Volúmenes.
  - Endoscopía Virtual.



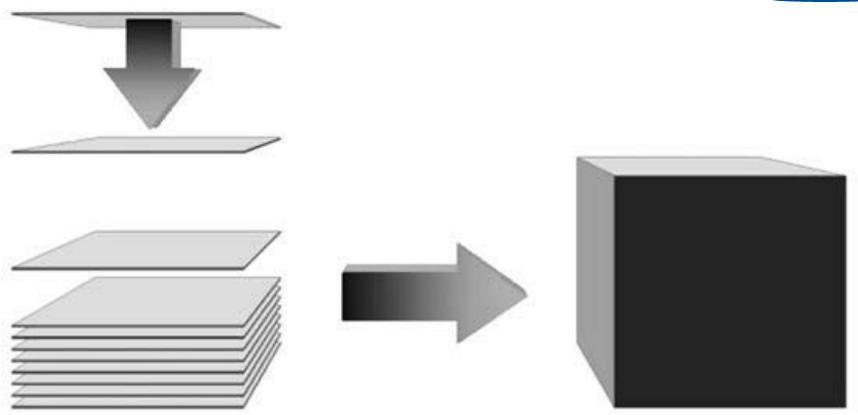






- MultiPlanar Reformation.
- Proceso de utilizar la data de imágenes axiales para crear imágenes 2D.
- Permite crear imágenes coronales, sagitales, oblicuas o curvas.
- El set de imágenes para ello deben ser "apiladas" secuencialmente.

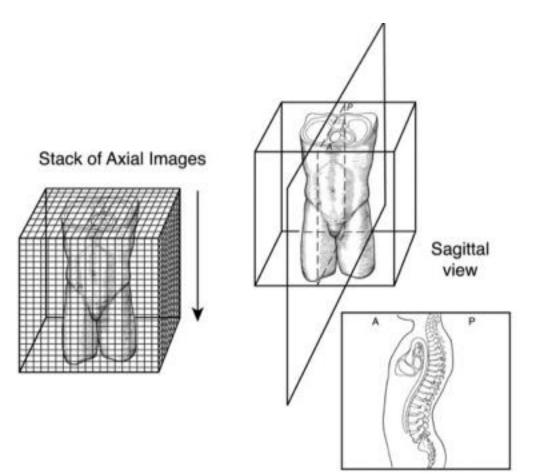




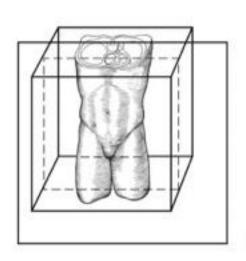


- Las imágenes son producidas por interpolación del volumen de información en diferentes orientaciones.
- La interpolación es más sencilla si no hay espacios entre la pila de imágenes.
- Existen algoritmos específicos para realizar la interpolación (Ej. Lineal, Lagrange).

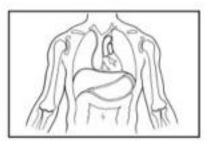




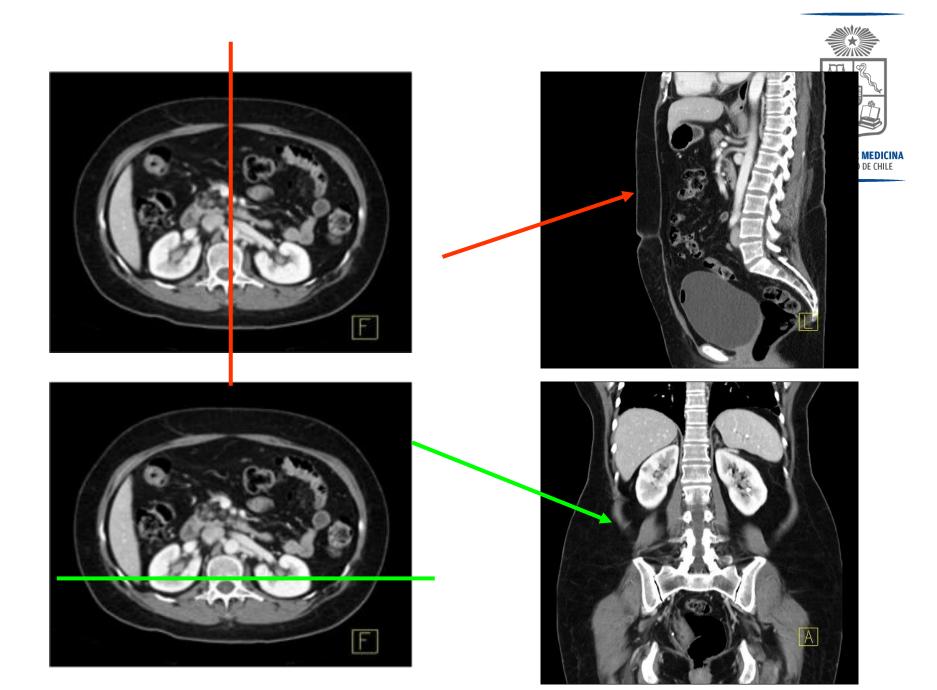
Side



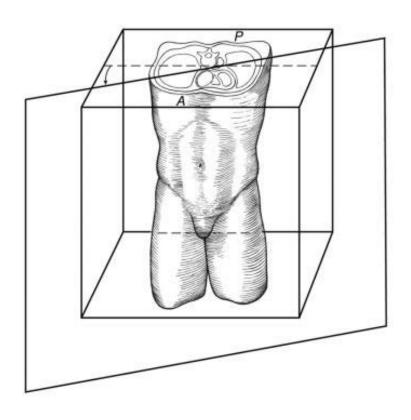
Coronal view

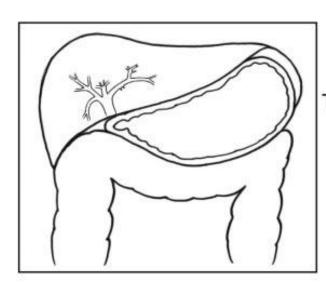


Front



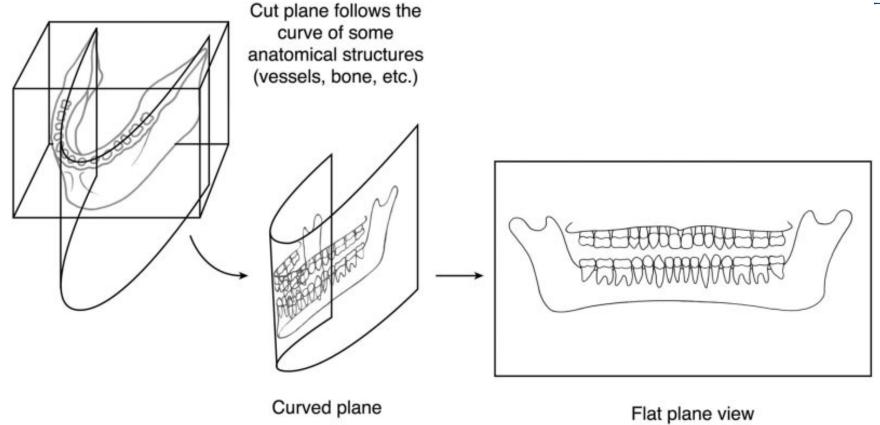






Tilted view plane-Oblique view (cholangiopancreatography)







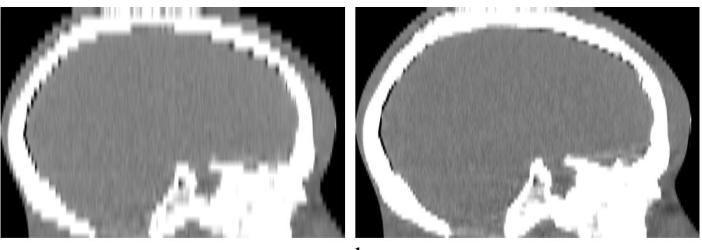


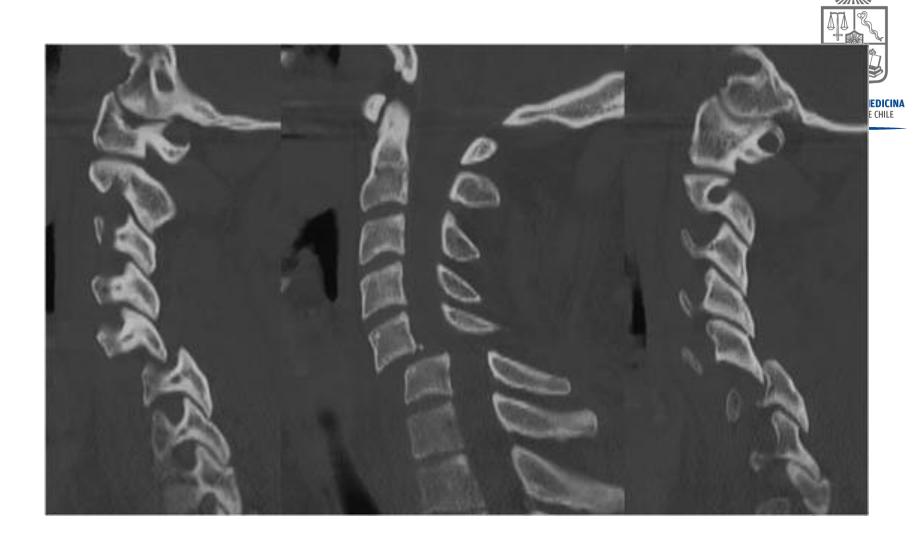






- Importante es trabajar con voxeles isotrópicos.
- La utilización de imágenes con espesores grandes provoca imágenes reformadas con artefacto en escalera (stair-step) o pixeladas.







#### Ventajas:

- Rápido.
- Permite diversos planos.
- Permite realizar mediciones.

#### Desventajas:

Solo visualización 2D (sin percepción de profundidad).







## Presentación 3D



- La representación de un volumen en una imagen 2D puede obtenerse mediante la proyección de los voxeles que forman el volumen en su superficie.
- Al realizar este proceso puede que dichos voxeles no se correspondan con los pixeles de la pantalla.



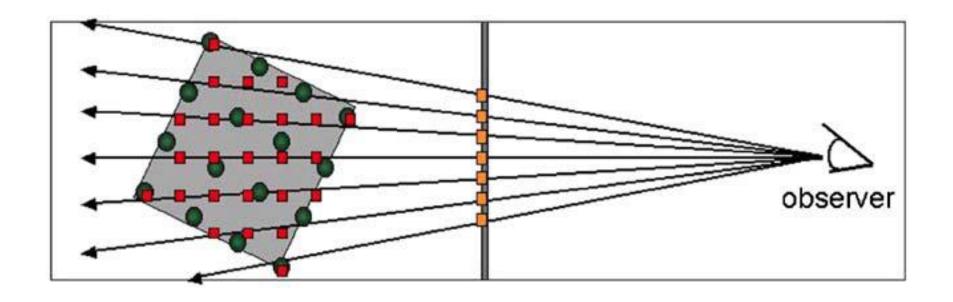
#### Presentación 3D



- Una forma de evitar esto es desarrollar un muestreo de rayos (ray casting).
- Se crea un rayo que va desde la pantalla hacia el volumen.
- Las no correspondencias que puedan existir se corrigen mediante interpolación.
- Si estos rayos se generan desde la hipotéca posición de un observador, trae consigo la percepción de profundidad (3D).

## Presentación 3D





# ¿QUÉ VALOR SE ASIGNA ENTONCES AL PIXEL DE LA PANTALLA DE VISUALIZACIÓN?

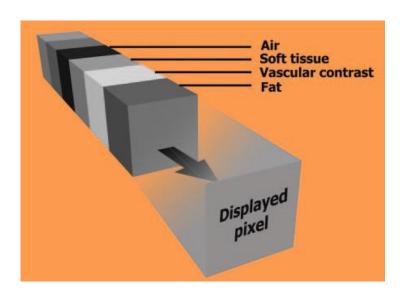




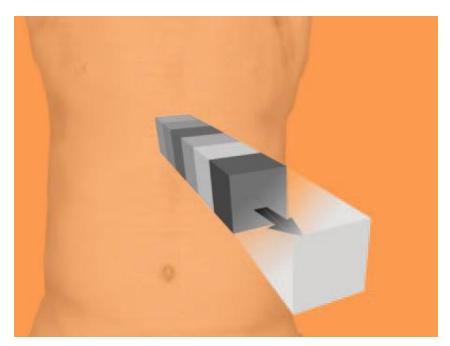
Valor resultante producto de las intersecciones de los rayos virtuales con la información del volumen y las interpolaciones realizadas

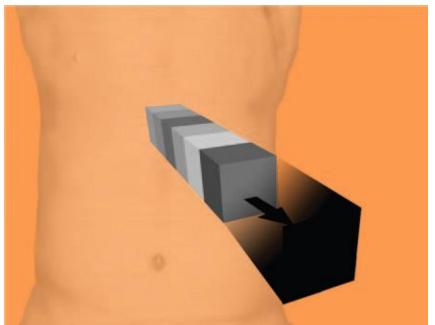


- El valor del pixel de la pantalla toma el valor de algún voxel que es atravesado por el rayo, y que posee una caracterísca particular.
  - Maximum Intensity Projection (MIP).
  - Minimum Intensity Projection (MinIP).





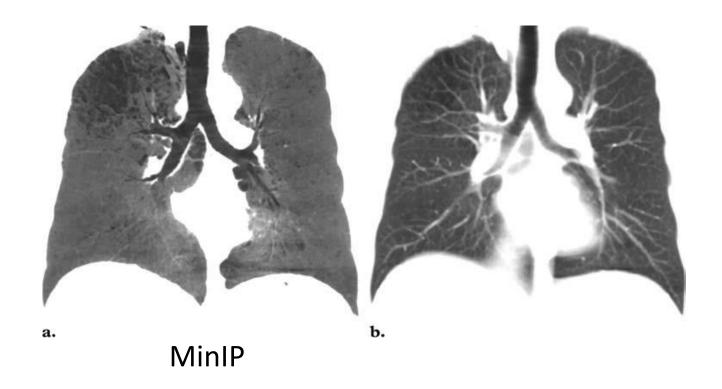


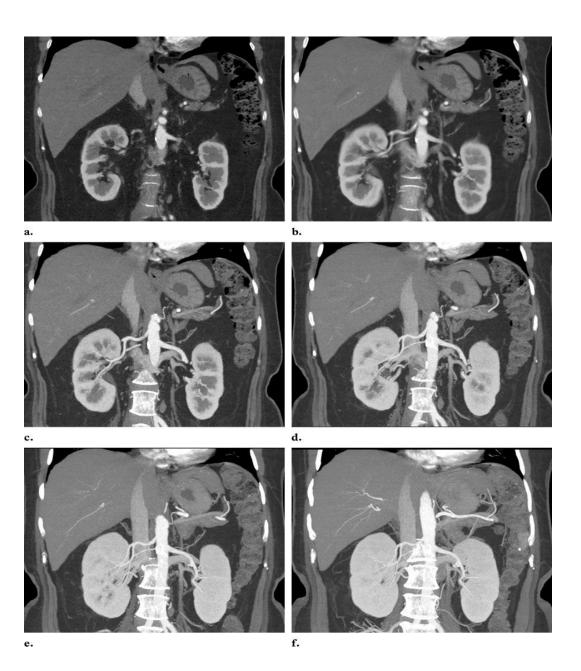


MIP MinIP



 Todo el resto de la información no es presentada en la imagen final.







MIP

# FACULTAD DE MEDICINA UNIVERSIDAD DE CHILE

#### Ventajas:

- Disponible de rutina
- Rápido
- Interactivo, manipulable
- Efecto angiográfico (MIP)

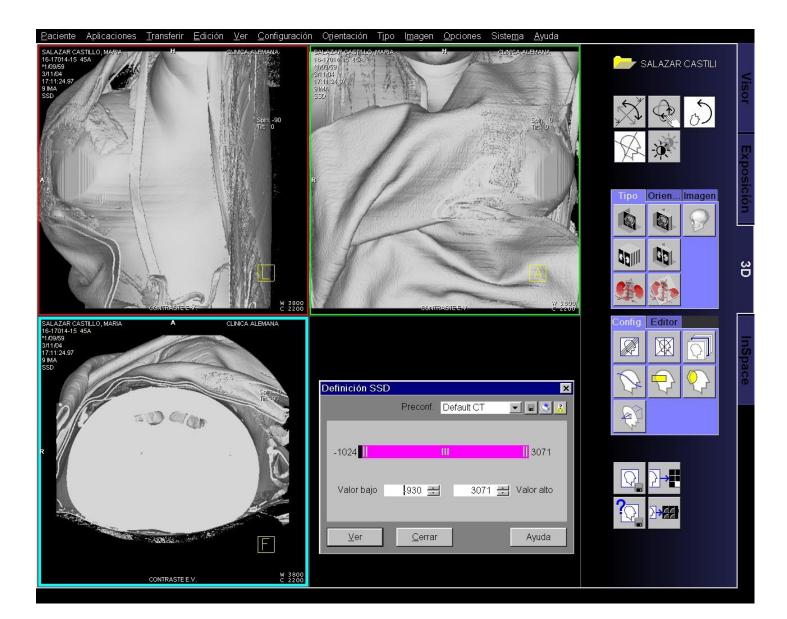
#### Desventajas:

- Se representará únicamente el material con mayor o menor densidad a lo largo del "rayo"
- Sólo usa el 20% de los datos
- Dos estructuras hiperdensas separadas a través de la dirección del rayo pueden a parecer superpuestas
- Carece de efecto de profundidad.

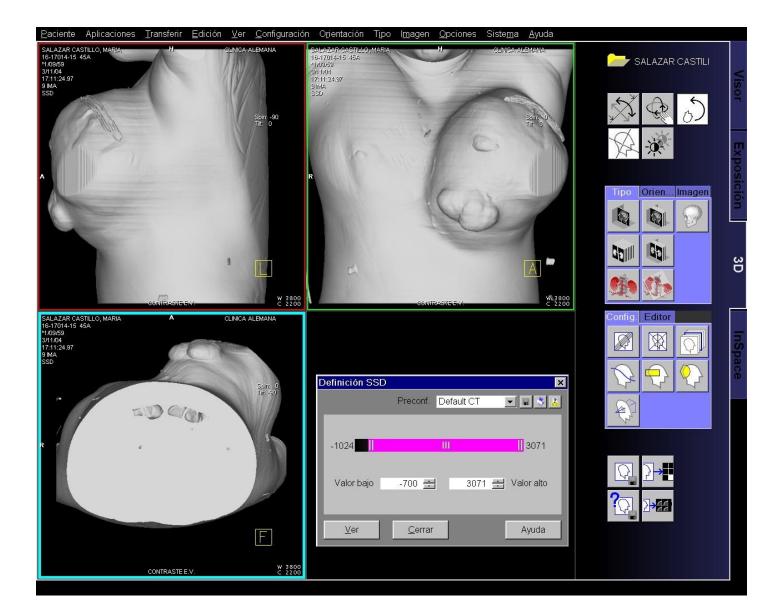
## Superficies

FACULTAD DE MEDICINA
UNIVERSIDAD DE CHILE

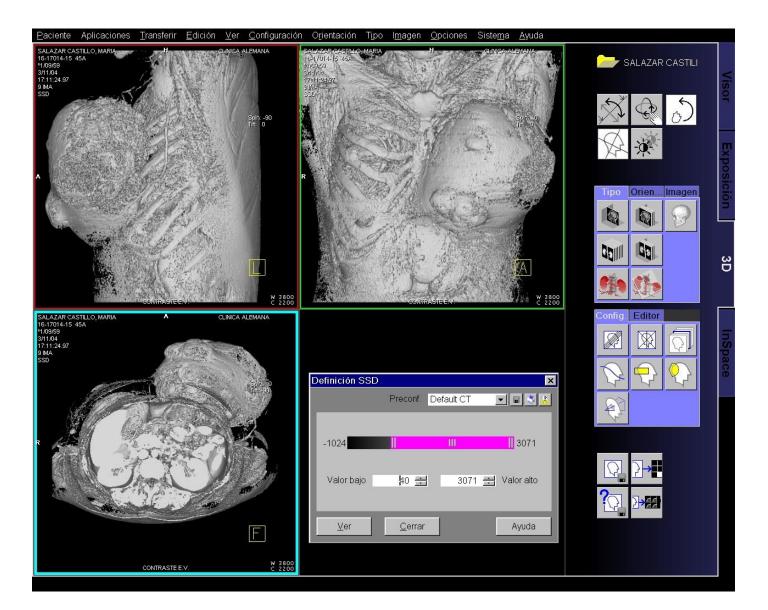
- Shaded Surface Display (SSD).
  - Shade: sombra.
- Representa la superficie de una estructura.
- En esta imagen el pixel de la pantalla corresponde al valor del punto del volumen más cercano a ella, sobre un cierto valor umbral.
- Este umbral permite determinar cuanto de la imagen resultante se refiere a la anatomía real.









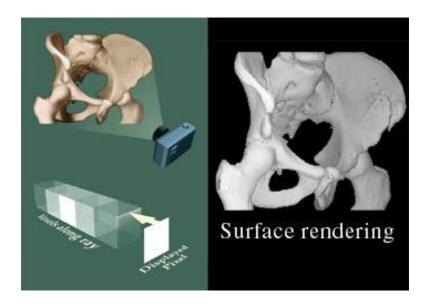




## Superficies

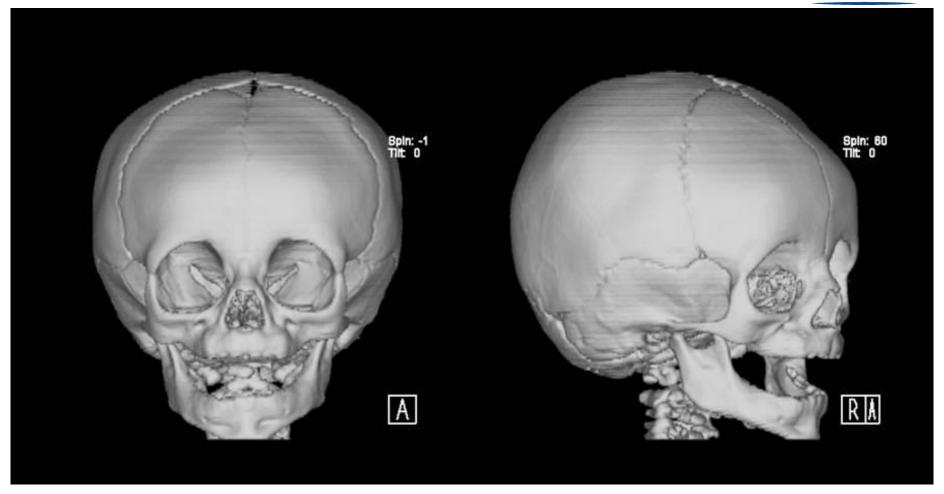


 Para dar el aspecto "3D" se uliza un sombreado ( shaded) a través de una escala que permite que los voxeles más cercanos a la pantalla aparezcan más brillantes que el resto.



# Superficies





## Superficies



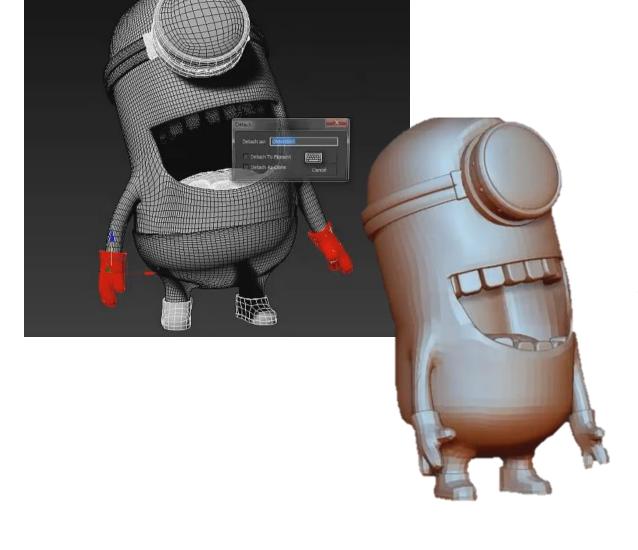
#### Ventajas:

- Rapidez
- Fácil manipulación
- Buena sensación de profundidad
- Flexibilidad en evaluación de imágenes (giros).

#### Desventajas:

- Utiliza el 10% o menos de la data.
- No provee información densitométrica.
- Calcificaciones y medio de contraste se visualizan de igual manera.
- Solo representa superficies



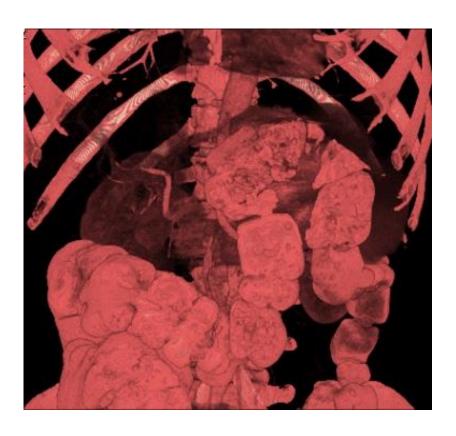


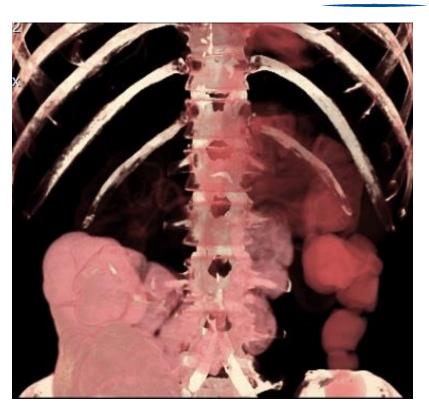




- Volume Rendering Thresholding (VRT).
  - Rendering: representación.
  - Thresholding: umbral.
- Cada punto a lo largo del rayo contribuye al valor final del pixel en la pantalla.
- La contribución puede oscilar entre 100% a 0% de opacidad.
- La opacidad se correlaciona con el valor del voxel a través de una función.





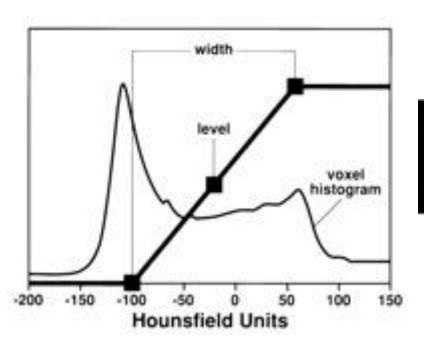


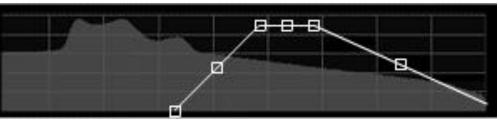


- El valor del pixel de la pantalla se obtendrá de la contribución de las opacidades de los puntos a lo largo del rayo.
- Solo se presentarán los voxeles que se encuentre en un intervalo asignado (threshold).
- Los voxeles fuera del rango serán transparentes.

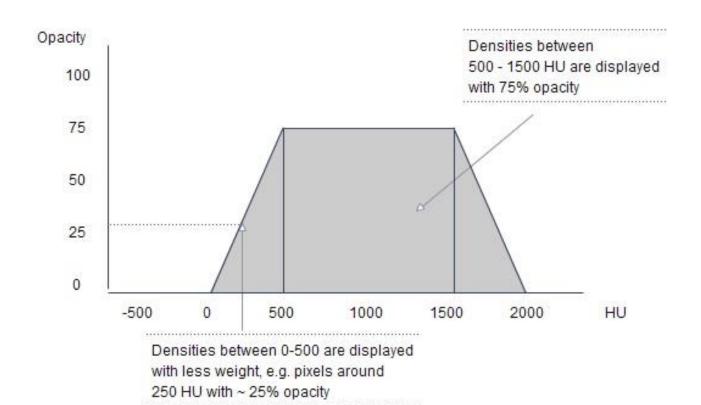










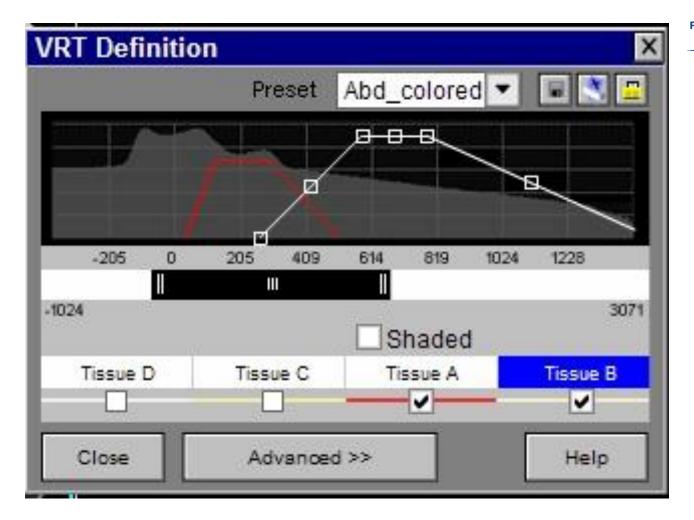


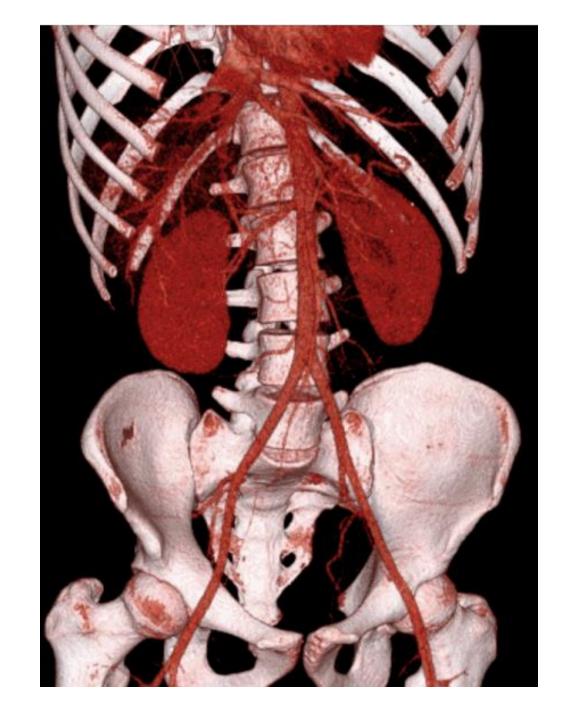


- El valor del pixel puede presentarse en escala de grises o colores.
- Esto permite mejorar la percepción de profundidad y aporta información densitométrica.

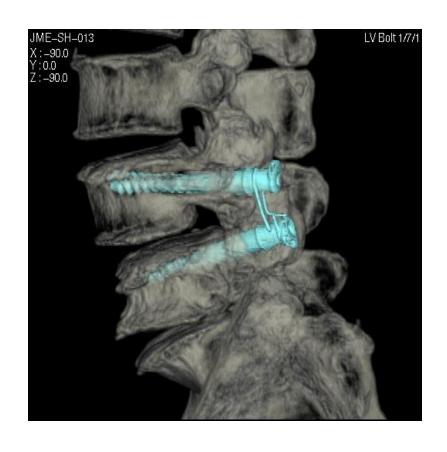


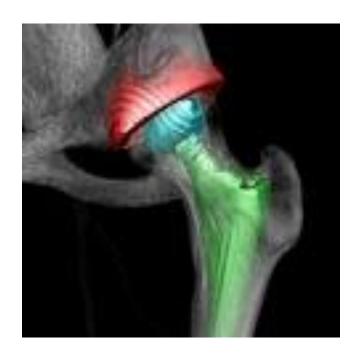
UNIVERSIDAD DE CHILE



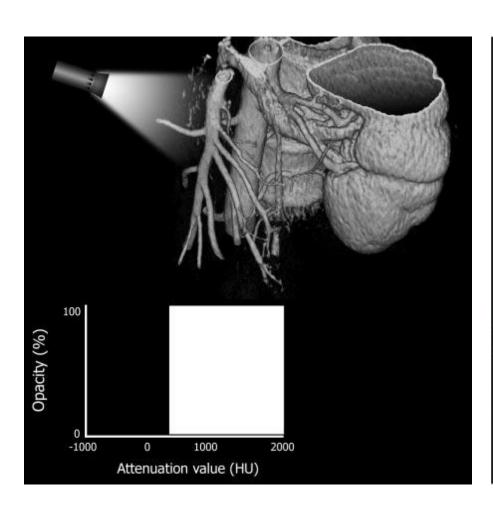


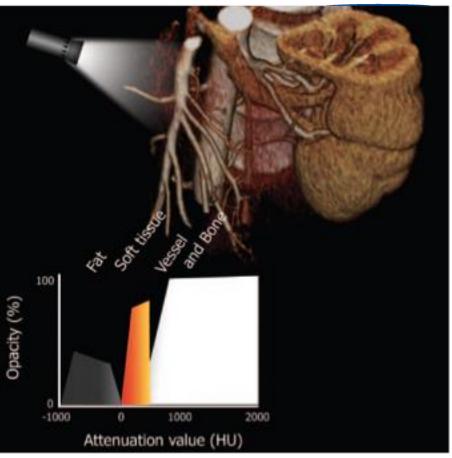










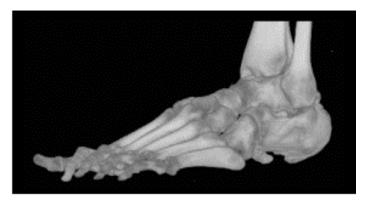


SSD VRT

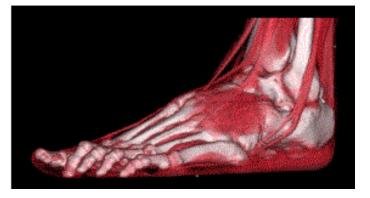




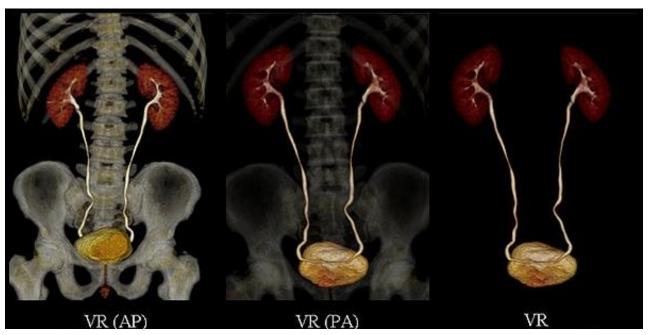




SSD



VRT









#### Ventajas:

- Emplea toda la data.
- Combina las ventajas de presentación de superficies y proyecciones.
- Imágenes con mejor percepción 3D.
- Aportan información anatómica y densitométrica.

#### Desventajas:

- Requiere mayor recursos computacionales.
- Mayor grado entrenamiento del operador.

## Endoscopía Virtual



- Es una aplicación especial de VRT (también se puede utilizar SSD).
- Se denomina Perspective Volume Rendering.
- Permite navegación simulando un endoscopio del árbol bronquial, grandes vasos y colón principalmente.
- Las funciones de opacidad y color son seleccionadas para representar la transición de paredes y el resto del tejido circundante.

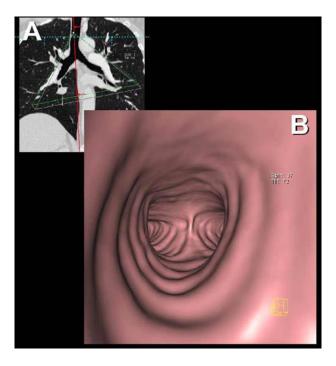
## Endoscopía Virtual



Permite la navegación virtual de lúmenes (fly throughs), lo

que provoca la percepción de vuelo virtual sobre una región

del cuerpo.



https://www.youtube.com/watch?v=EQ2Tzxqq3DY

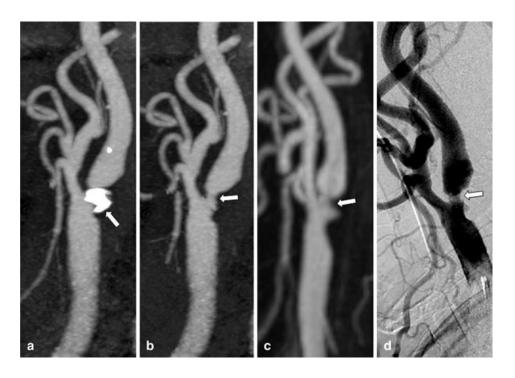
# Aplicaciones en TC doble energía



Permite diferenciar materiales de diferente numero atomico

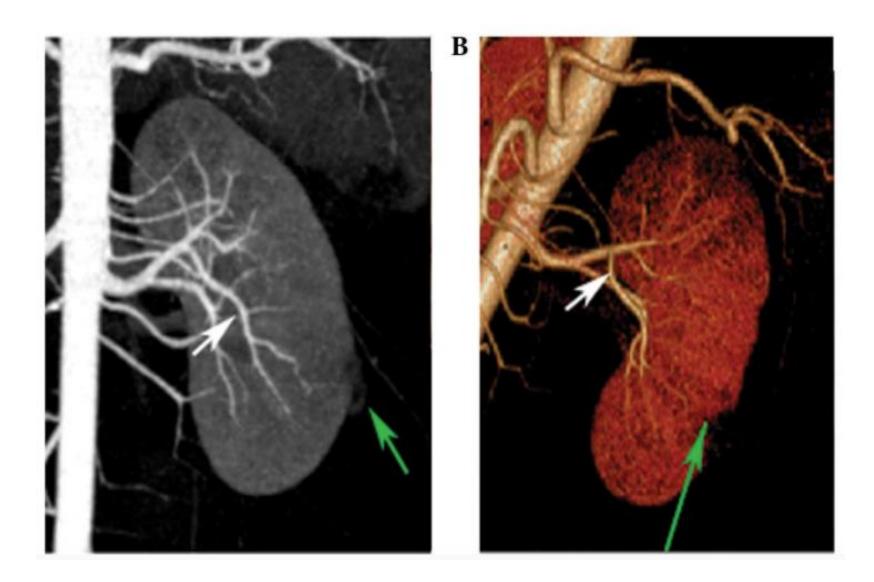
FACULTAD DE MEDICINA UNIVERSIDAD DE CHILE

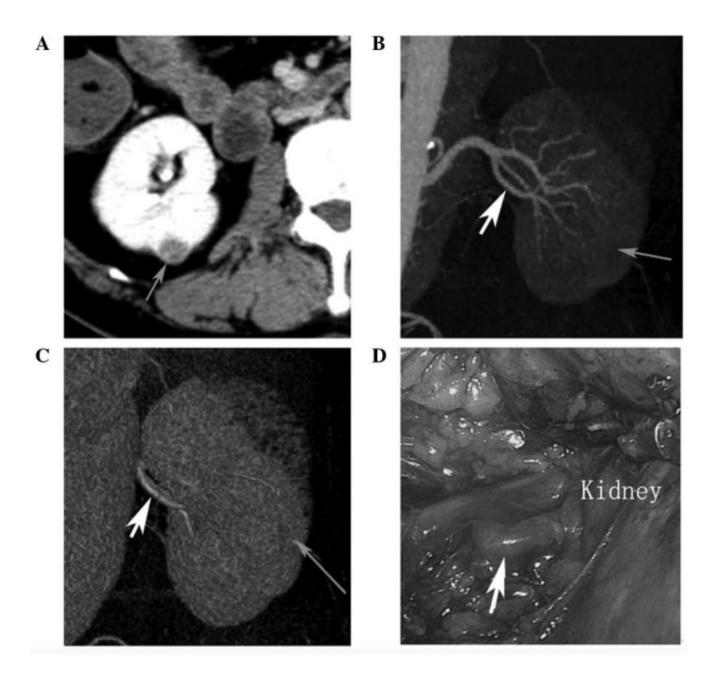
Permite "restar" automaticamente

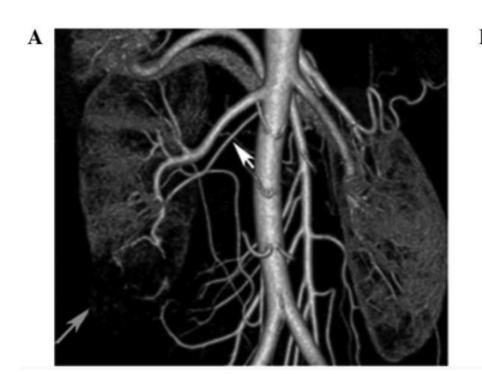


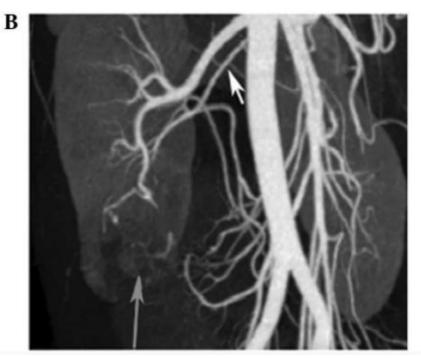
CTA-MIP before (a) and after (b) plaque removal; MRA (c) and DSA (d) of the same patient. After plaque removal, the stenosis can be evaluated. Stenosis evaluation yielded the same results in all three image modalities

## Veamos algunos ejemplos:

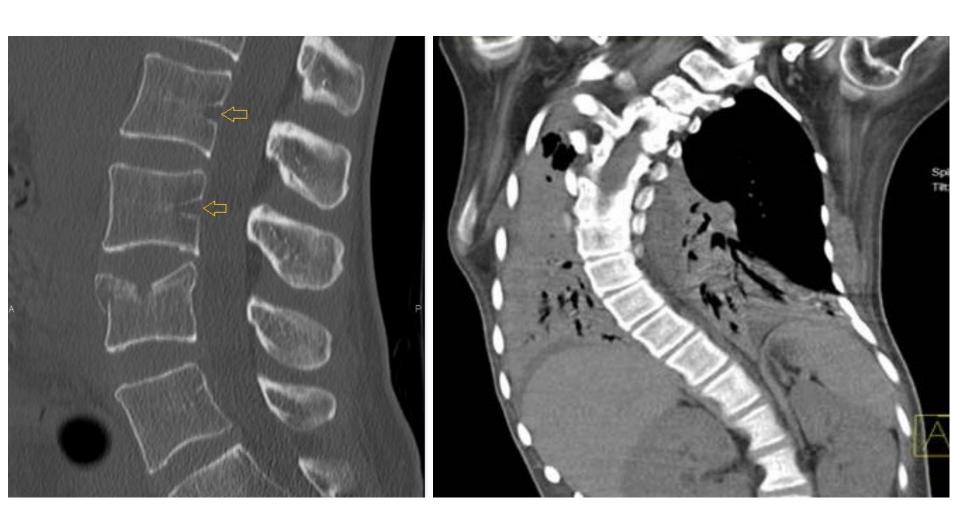




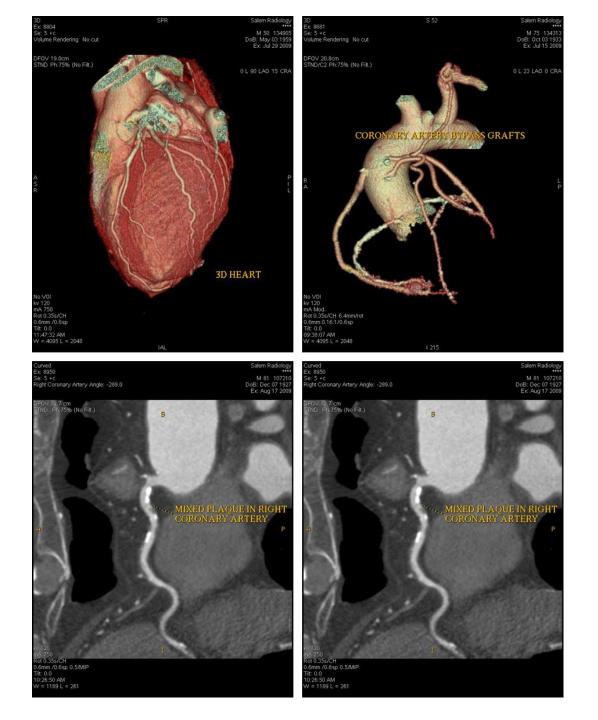














## Gracias por su atención!

