



copy
all rights reserved
Qu:

Dentale Anatomie



Dr. med. dent. Alessandro Devigus
Editor-in-Chief

Viele Aufgaben in unseren Praxen und Laboren werden heute vom Computer übernommen. Der digitale Workflow hat Auswirkungen auf unsere Arbeitsplanung und darauf, wie wir unsere Patienten behandeln. Wenn wir moderne Technologien in unsere Arbeitsprozesse einbinden, wird der Zeit- und Kostenaufwand reduziert. Dies wiederum ermöglicht uns ein effizienteres Vorgehen.

Dabei geraten jedoch oftmals einige Grundlagen in Vergessenheit, die wir im Studium der Zahnmedizin erlernt haben.

Während unserer Workshops zur CAD-/CAM-Technologie ist uns aufgefallen, dass viele Teilnehmer Schwierigkeiten damit haben, am Computer Zähne zu konstruieren und diese dann mit ihrer vorgeschlagenen Morphologie in das bestehende Gebiss zu integrieren. Obwohl die CAD-Softwareprogramme 3D-Konstruktionslösungen vorschlagen, die genauso gut oder besser sind als das Wax-up des Zahntechnikers, müssen die Softwarevorschläge in Form und Funktion der klinischen Situation an-

gepasst werden. Weiterhin müssen sie zu den Eigenschaften der Materialien passen, mit denen gearbeitet werden soll. Dabei stellen wir oft einen Mangel an Grundkenntnissen der Dentalanatomie fest. Die angepasste Zahnmorphologie sieht tatsächlich gar nicht wie ein Zahn aus. In solchen Fällen wird meistens die Software für das mangelhafte Ergebnis verantwortlich gemacht. Ich schlage Ihnen daher vor, in dieser Ausgabe folgenden Artikel von Dr. Pascal Magne einmal näher anzusehen: „Ein neuer Ansatz zum Erlernen der dentalen Morphologie, Funktion und Ästhetik mithilfe des 2D-3D-4D-Konzepts“. So können Sie Ihr Basiswissen auffrischen und Ihre Leistung sowie die Ihres Computerprogramms steigern.

Ich wünsche Ihnen viel Freude bei der Lektüre!

Herzlichst, Ihr
Alessandro Devigus