

一种基于约束的 God-object 的触觉显示方法

C.B.Zilles J.K.Salisbury

摘要

触觉显示是施加力给人类“观察者”来给他触摸和与真实物体交互的感觉的过程。触觉在所有感觉中是很独特的，因为它可以同时对环境进行探索和操纵。

触觉显示系统有三个组件。第一个是触觉接口，或者说触觉设备——一般是一些可以施加给用户可控的力，同时有一个或多个自由度的机电系统。第二部分是对象模型——一个决定它感觉起来如何的