

# SHERAeasy-base Kurzanleitung

## Generelle Steuerung

Linke Maustaste (LMT): Aktion durchführen  
Rechte Maustaste (RMT): Modell rotieren  
Mausrad (MR) drehen: Zoomen  
Mausrad (MR) drücken: Modell im Raum verschieben



## Schritt für Schritt Anleitung



### Schritt 1 Auftrag erstellen

- Erstellen eines neuen Auftrags
- Auftragsblatt ausfüllen: Patient, Zahnarzt und Techniker
- Wahl der Abformtechnik (Kronen&Brücken- oder Sammelabformung, Benutzerdefiniert)
- Wahl des Abformmaterials
- **Hinweis:** Standardmäßig wird die Umbördelung nur innen berechnet. Die äußere Umbördelung kann unter „Ansicht/Einstellung“ aktiviert bzw. deaktiviert werden



### Schritt 2 STL Import

- Laden des Modelldatensatzes STL oder PLY



### Schritt 3 Ausrichtung

- Die Software schlägt eine Einschubrichtung vor (siehe Pfeil in der Mitte des Modells)
- Anhand des Farbverlaufs ist die Stärke der Unterschnitte erkennbar
- „Manuelle Einschubrichtung“: In der 3-Fenster-Ansicht kann die Einschubrichtung kontrolliert werden
- Mittels LMT im linken Fenster kann die Einschubrichtung geändert werden



### Schritt 4 Ausblocken

- „Manuelles Ausblocken“: Markieren (LMT) des Restzahnbestandes oder Gaumenfalten. Die Software blockt Fissuren und Interdentalräume automatisch aus
- „Wachsgeometrie hinzufügen“: Platzhalter für z.B. Abformpfosten erstellen, durch Auswahl im Drop-Down-Menü und Positionieren mittels LMT
- „Wachs bearbeiten“: Entspricht dem klassischen Wachsmesser: Mit LMT Material auftragen, abtragen oder glätten



### Schritt 5 Kontur

- „Kontur festlegen“:
  - Klick mit LMT auf dem Modell legt die äußere Kontur fest. Wird ein PLY importiert, folgt die Konturlinie automatisch der Anzeichnung
- „Lokale Bereiche festlegen“:
  - Ist „lokal“ eine andere Ausblockung gewünscht kann ein zusätzliches Gebiet erstellt werden (Nur im benutzerdefinierten Modus)
- „Umschlagfalte festlegen“:
  - Durch LMT den tiefsten Punkt der Umschlagfalte in der Front definieren. Die Höhe des Löffelgriffs wird sich später hieran orientieren (20 mm)
- „Okklusionsebene festlegen“:
  - Mittels LMT und setzen von 3 Punkten wird die Okklusionsebene definiert. Bei einer Bissnahme orientieren sich hieran die Wachswälle



### Schritt 6 Design

- „Randstärke lokal“: Die generelle Randstärke beträgt 1,5 mm. Lokale Bereiche können nun angepasst werden. Durch LMT Anfang und Ende des Bereichs definieren, welcher eine andere Stärke besitzen soll



### Schritt 7 Attachment

- „Elemente hinzufügen“: Löffelgriffe oder andere Geometrien hinzufügen
  - Durch Klick mit LMT Position des Griffs bestimmen
  - LMT: Position verändern
  - RMT: Objekt über die ausgewählte Achse (gelb hinterlegt) rotieren
  - MR: Befindet sich die Maus im Koordinatensystem, wird die Größe geändert
  - MR im Zentrum: In der Ansicht erscheinen nun zwei blaue Pfeile. Es lässt sich die Höhe definieren
- „Gingiva Stops hinzufügen“:
  - Durchmesser variabel einstellbar, im Eingabefenster oder durch Shift + MR
  - LMT: Position des Stopps bestimmen



### Schritt 8 Individualisieren

- „Löcher hinzufügen“:
  - LMT: Einzelne Löcher setzen. Lochgröße an Material voreingestellt. Empfohlen wird dies im Oberkiefer entlang der Ah-Line
- „Implantatloch hinzufügen“:
  - LMT: Loch für Abformpfosten erstellen
- „Lochbereich hinzufügen“:
  - LMT: Quadrantenweise einen Bereich definieren. Empfohlen wird:  
**Oberkiefer** (Vestibulär, Palatinal auf Höhe der Gaumenfallen)  
**Unterkiefer** (Vestibulär und Lingual)
  - LMT: Durch Klick auf das entsprechende Loch, kann die Position verändert werden
  - RMT: Durch Klick auf das entsprechende Loch, Rotation des Lochmusters
- „Retentionsbereich hinzufügen“:
  - LMT: Quadrantenweise einen Bereich definieren
  - LMT: Durch Klick auf die entsprechende Retention, kann die Position verändert werden
  - RMT: Klick auf die entsprechende Retention, Rotation des Lochmusters
- „Gravur anfügen“:
  - LMT: Position der Gravur bestimmen
  - RMT: Rotation der Gravur
  - MR: Durch Zoomen lässt sich die Schriftgröße ändern



### Schritt 9 Fertigstellen

- Objekt finalisieren: Wachsmesser
- Objekt exportieren: STL speichern