

Класичний метод виготовлення розбірних моделей

Отримав таку назву за відсутністю іншої назви ☺.

А розбірна модель отримала таку назву через те, що деякі її фрагменти (зазвичай препаровані зуби з частиною альвеолярного гребеня) можна вийняти, і, відповідно вставити назад отриманий штампік (див. фото).



*Отримана
розбірна
модель зі
штампі-
ком зуба*

Виготовлення розбірної моделі потрібне для подальшого виготовлення воскової репродукції ортопедичної конструкції, так званої «підготовки литва».

Характерною особливістю розбірних моделей є те, що вони всі комбіновані (окрім 3д-друкованих, про ще буде окремий допис), також до їх складу входять штифти (про них трохи згодом), завдяки яким можна правильно співставляти отриманий штампік з цоколем (платформою) моделі.

Розглянувши особливості розбірних моделей, перейдемо до етапів їх виготовлення класичним методом.

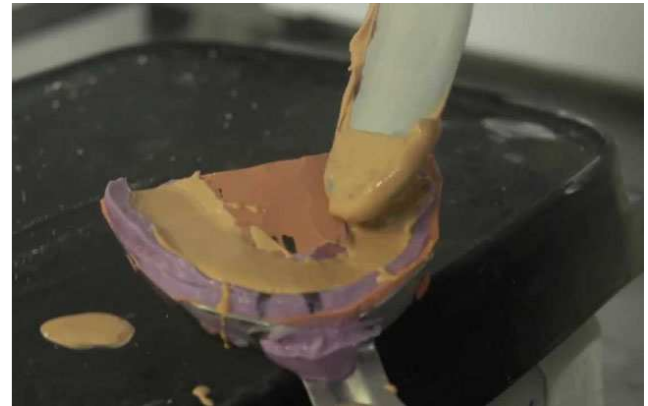
1. Виставлення позначок маркером для подальшого встановлення штифтів:



2. Замішування гіпсу 4-го класу для відливання першої половини з відбитками зубів:



3. Заливання відбитків зубів:



4. Створення ретенційних пунктів для з'єднання з другою половиною (цокелем) моделі:



А от і згадувані штифти:



Загалом штифти можуть бути найрізноманітнішої форми.

5. Встановлення штифтів згідно вказаних позначок:



6. Замішування гіпсу (тут 3-го класу) для цоколя моделі, після того як кристалізувався гіпс першої половини.

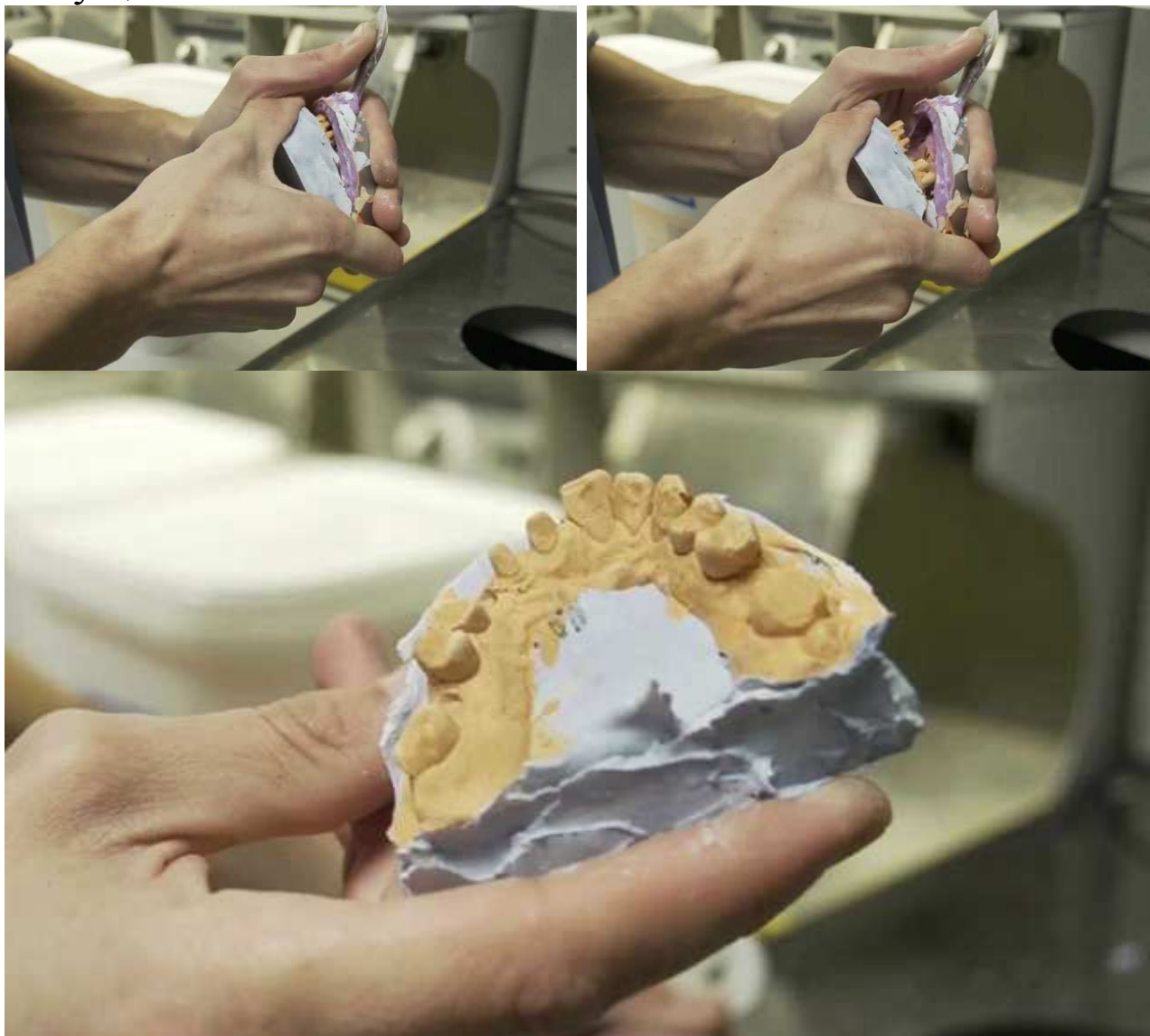




7. Відливання цоколя моделі:



8. Звільнення моделі від відбитка після повної кристалізації гіпсу цоколя:



9. Обробка цоколя моделі на тримері:



10. Розрізання моделі на штампікі з обов'язковим дотриманням техніки безпеки:



11. Звільнення штампіків за допомогою молоточка (можливо, виглядає трохи архаїчно, проте метод дуже ефективний ☺):



Отримана розбірна комбінована модель:





Отримана розбірна модель зі штампіком зуба

12. Гравірування отриманого штампіка зі збереженням клінічної шийки:





Підготовлена для подальшої роботи розбірна комбінована модель з відгравірованими штампіками:

