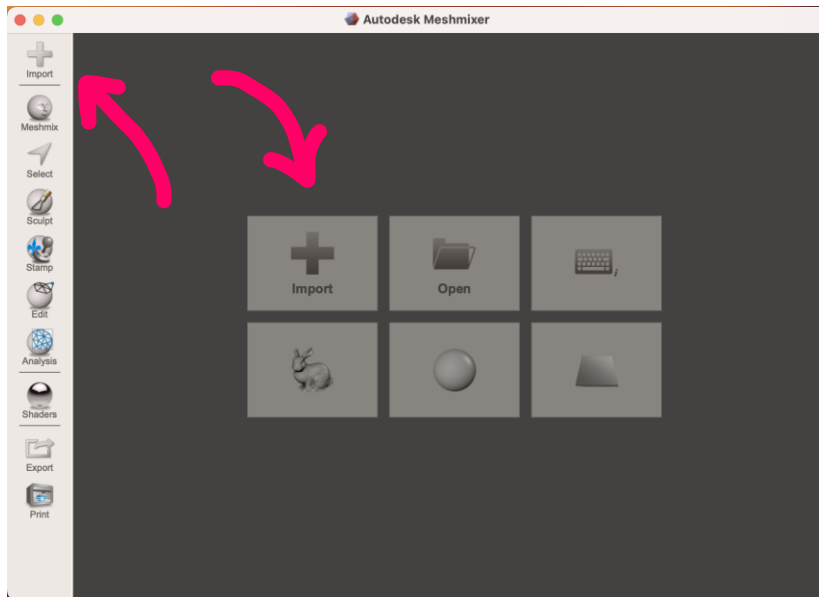
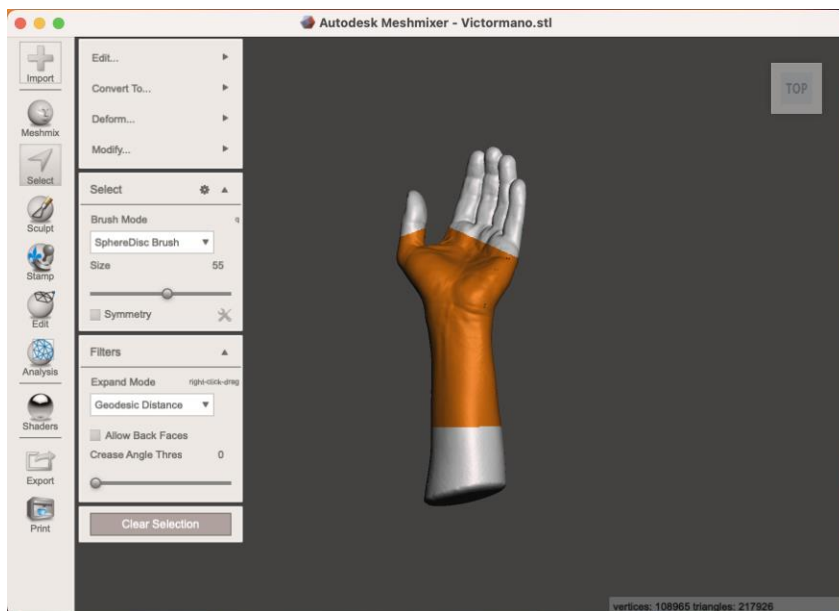


Software Meshmixer

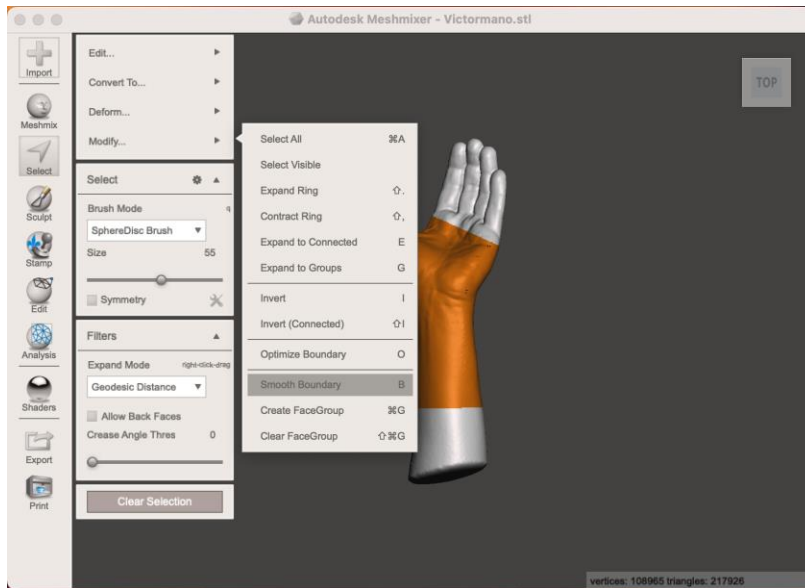
- 1 - Importar archivo stl correspondiente al escáner parte de cuerpo



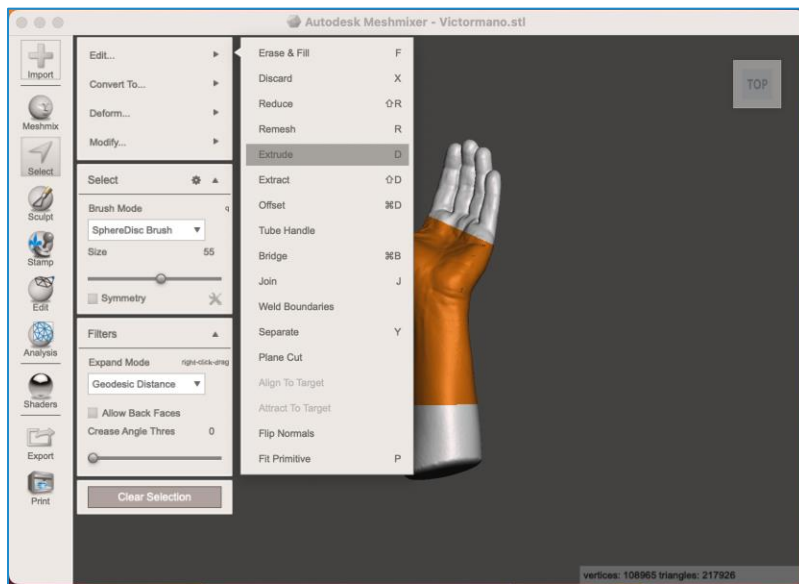
- 2 - Seleccionar el area que se convertirá en la Ortesis:
SELECT —> Opción pincel o lazo
Seleccionar area a inmovilizar



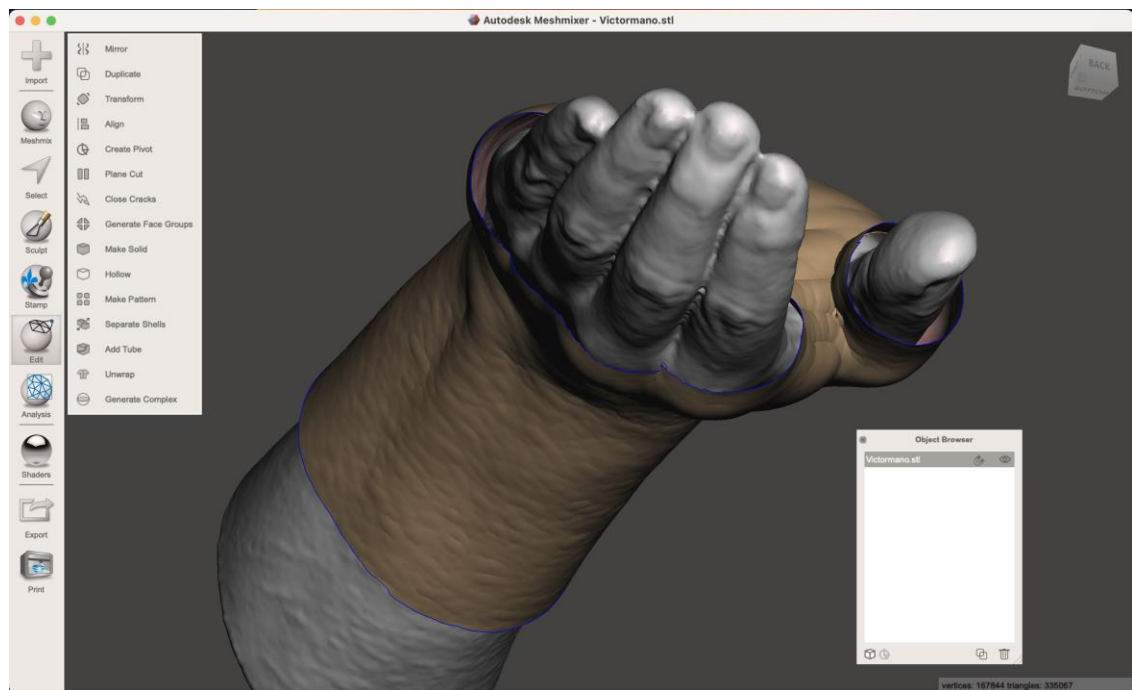
- 3 - Suavizar los bordes de la selección
SELECT —> Modify —> Smooth Boundary
Modifica los sliders de parámetros para suavizar los bordes de la seleccion.

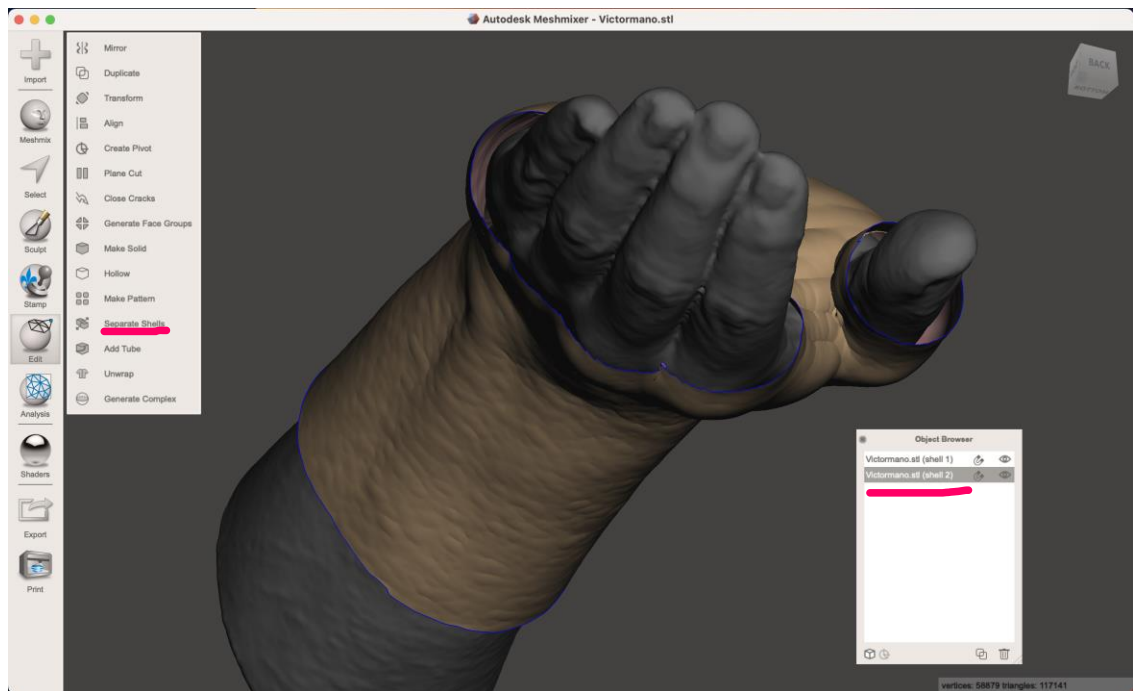


- 4 - Separar la selección del Objeto escáner
- A Metodo 1 Extract
SELECT —> Edit —> Extract
 - B Metodo 2 Offset
SELECT —> Edit —> Offset
 - C Metodo 3 Extrude esta opción se aplica después del offset
SELECT —> Modify —> Extrude



- 4 - EDIT —> Separate shells
 Para poder desvincular el area seleccionada en la superficie del objeto escaneado
 View —> Hide Objects Browser

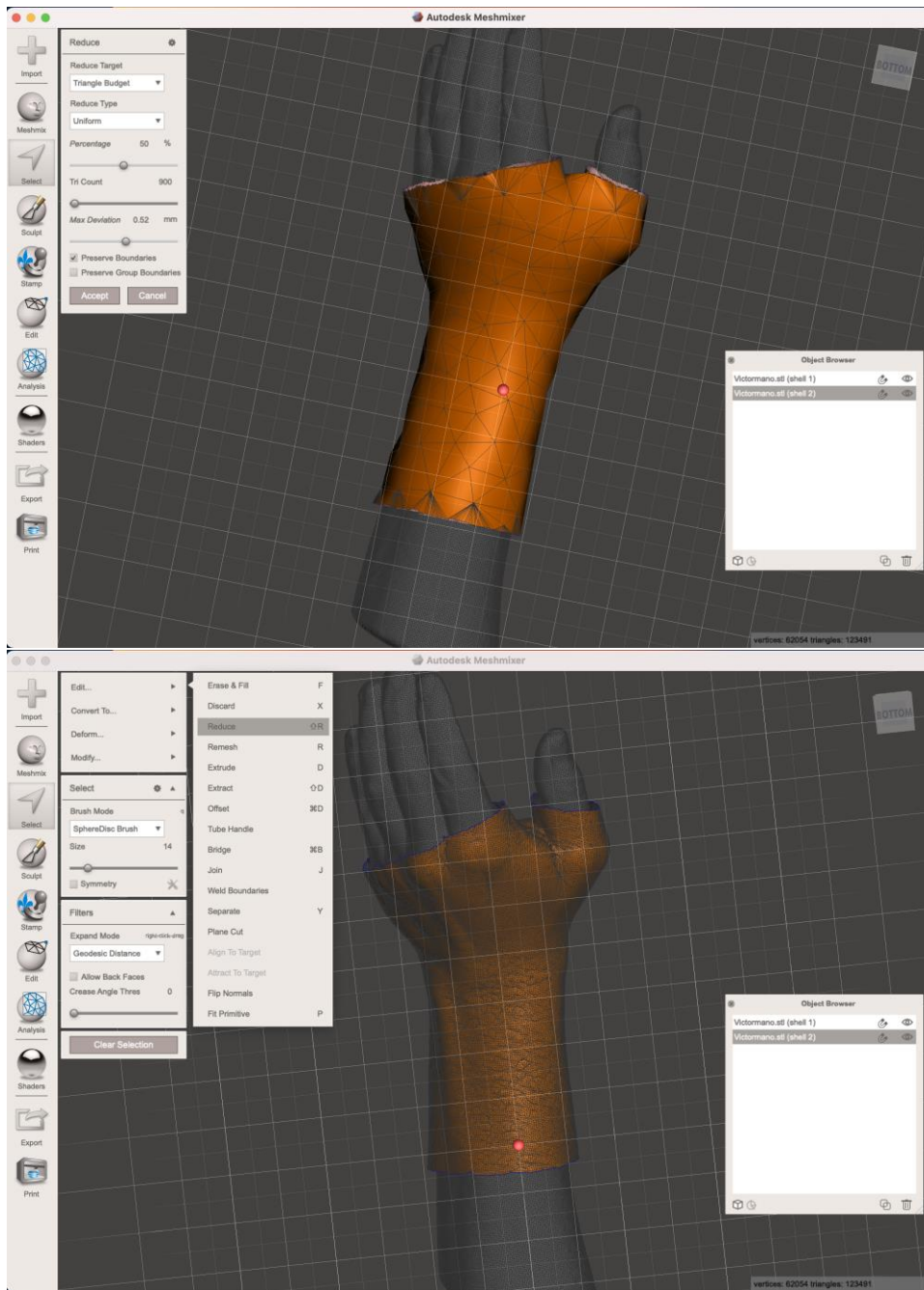




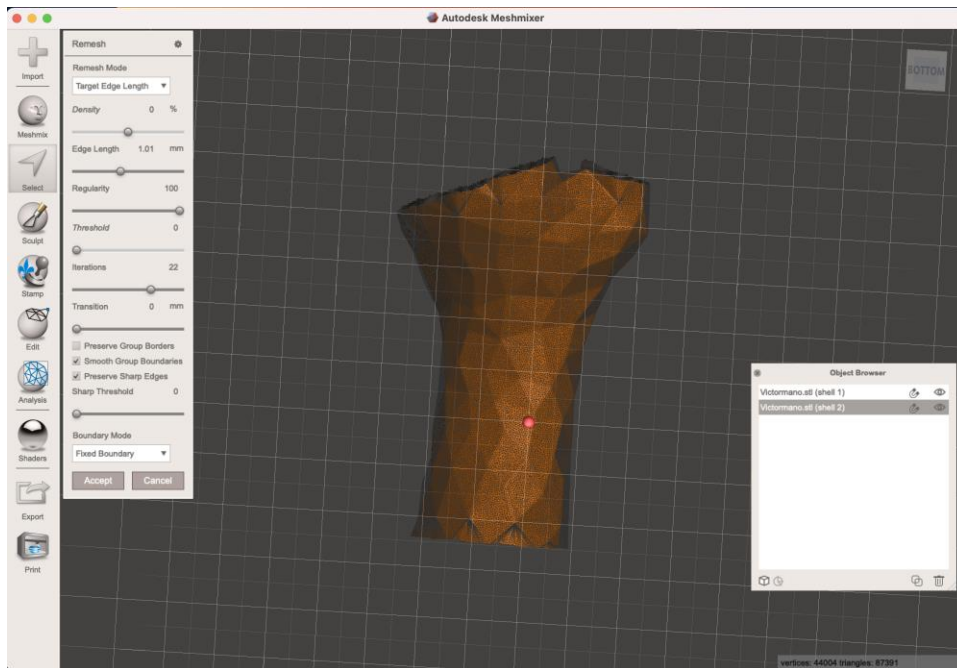
5 Luego de Crear nuestra base para la ferula , vamos a reducir la cantidad de triangulos que conforman la maya de superficies

Para ver la malla con la tecla W

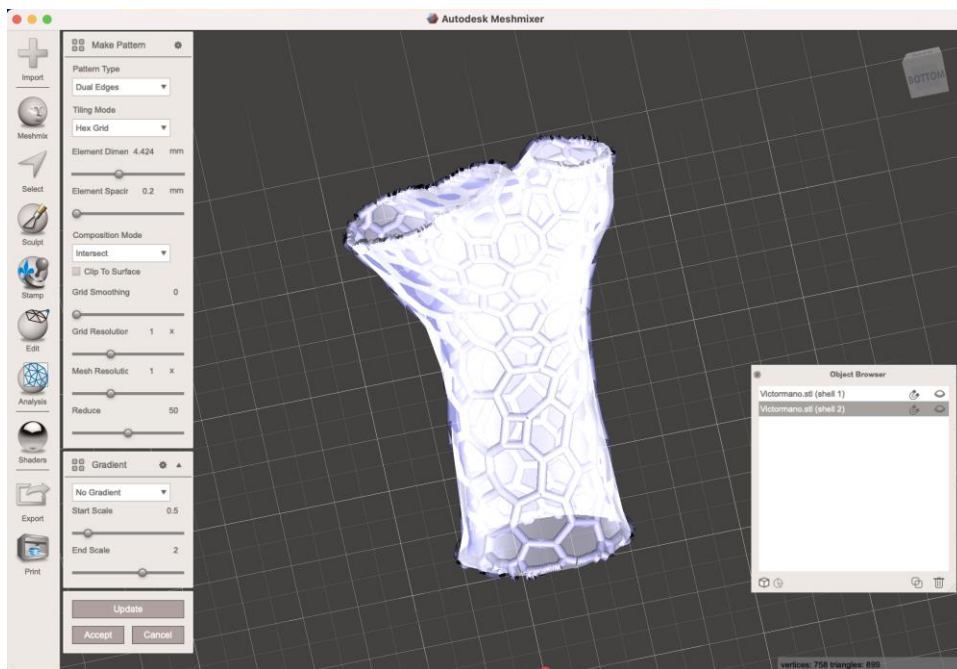
Select --> seleccionar todo --> EDIT --> Reduce



6 - Select --> seleccionar todo --> EDIT --> Remesh



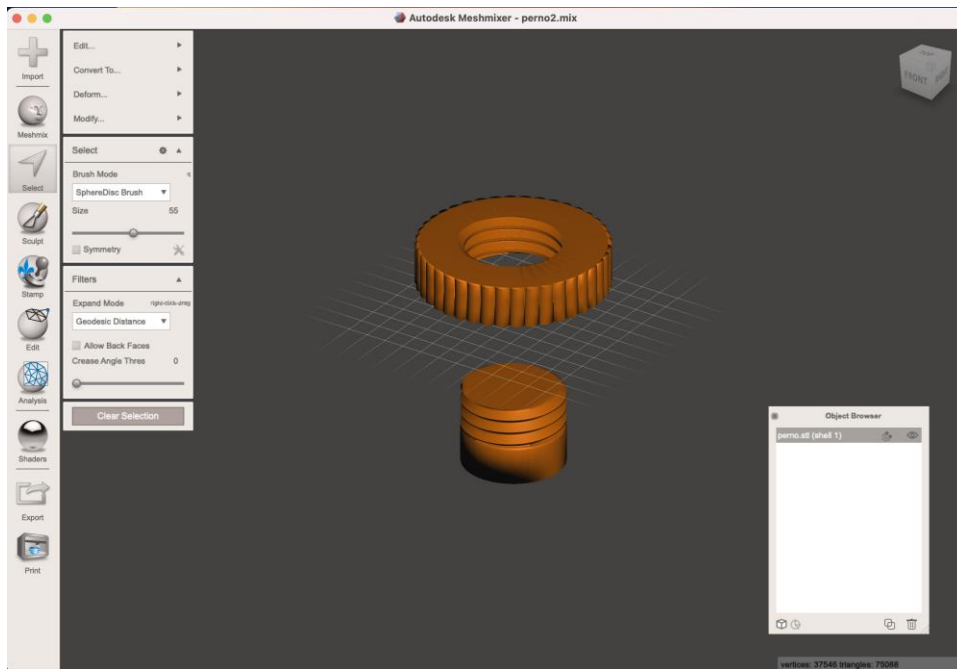
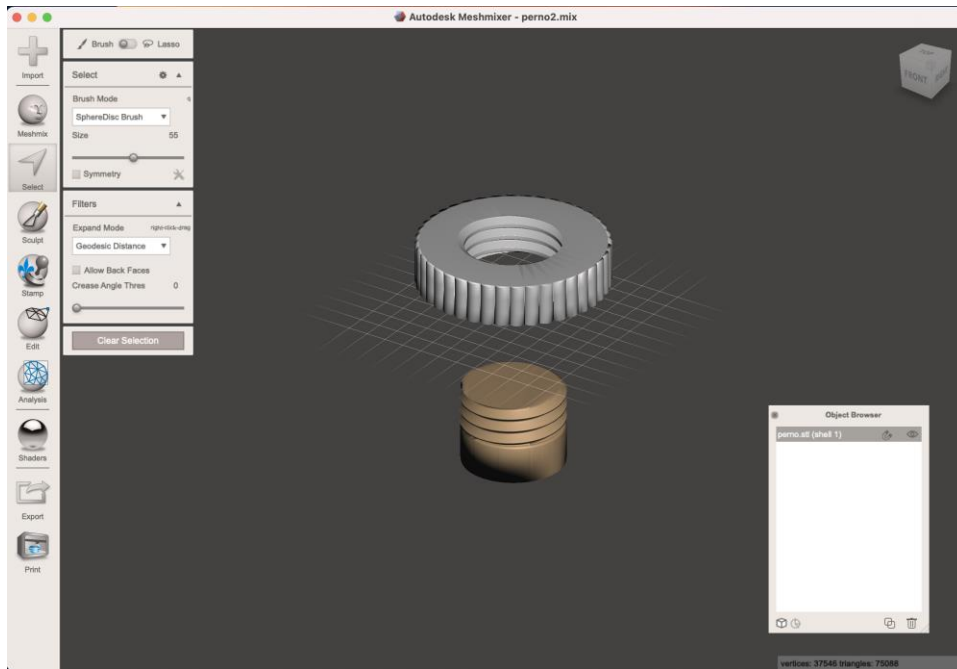
- 7 - EDIT —> Make Pattern
 Para poder generar un patron geometrico y un espesor a la superfiice seleccionada para la ortesis



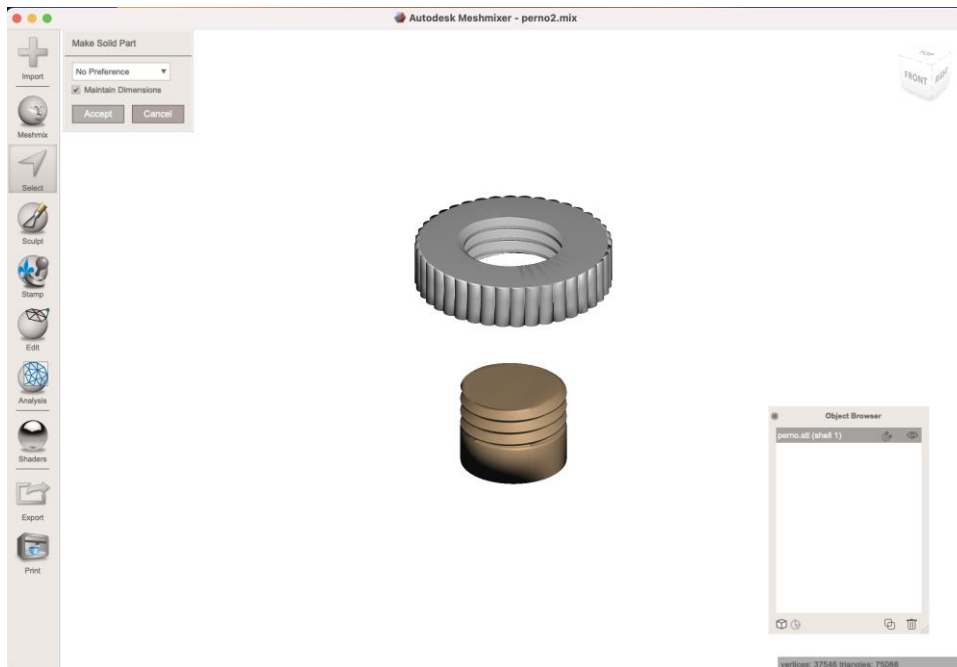
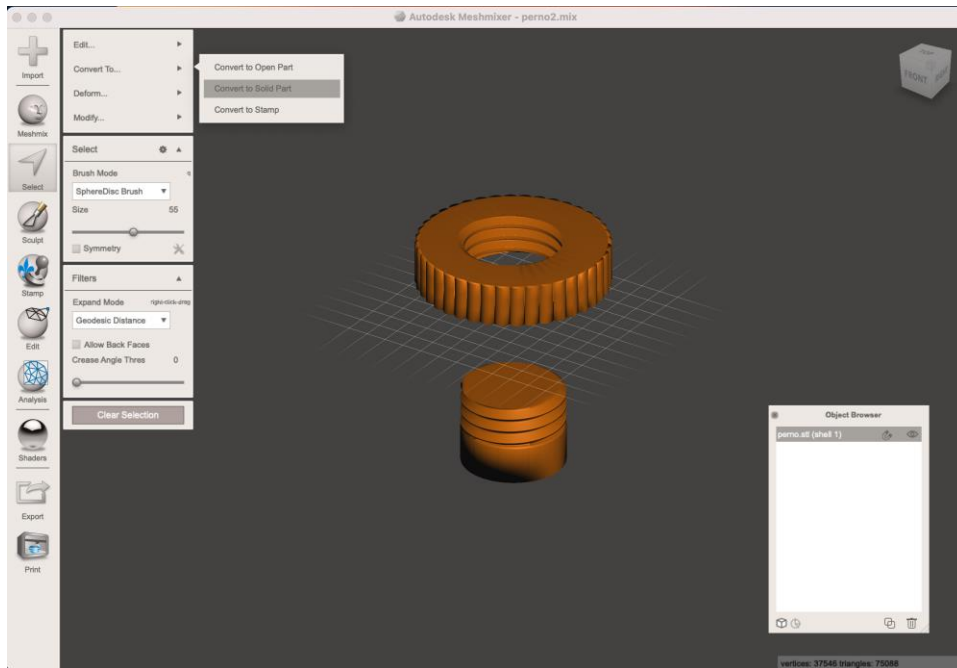
Para insertar objetos 3D diseñados en Fusion 360:

1 - Import —> importar el objeto 3d que queremos agregar al diseño de la ferula

2 - Select —> Selecciona todo el objeto importado



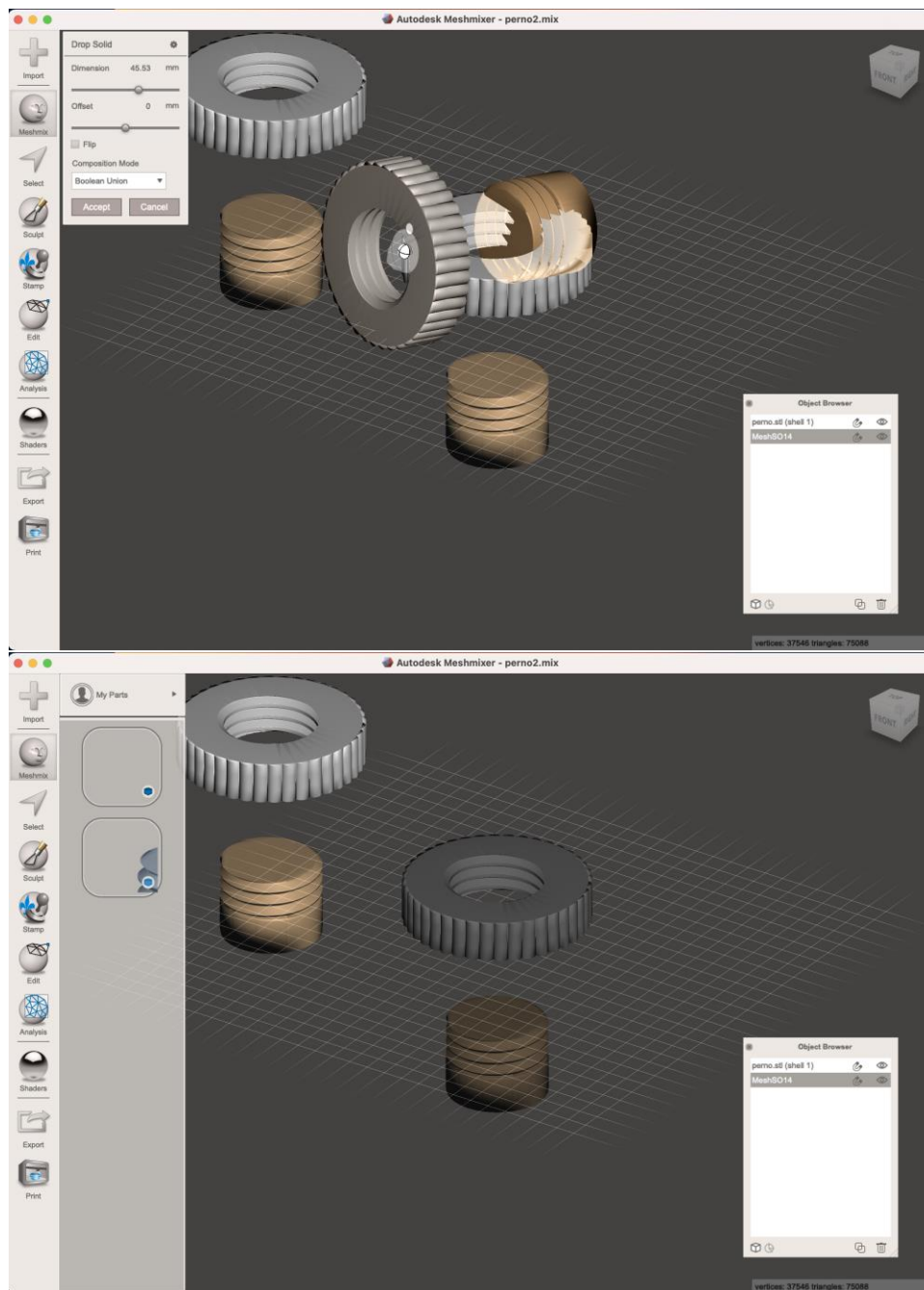
3 - Convert to —> Convert to solid part



Luego de esto debería aparecer dentro del menu

4 - MESHMIX —> My parts

Arrastrar la parte sobre el objeto al cual se la quiero agregar y soltar sobre el.



FIN!