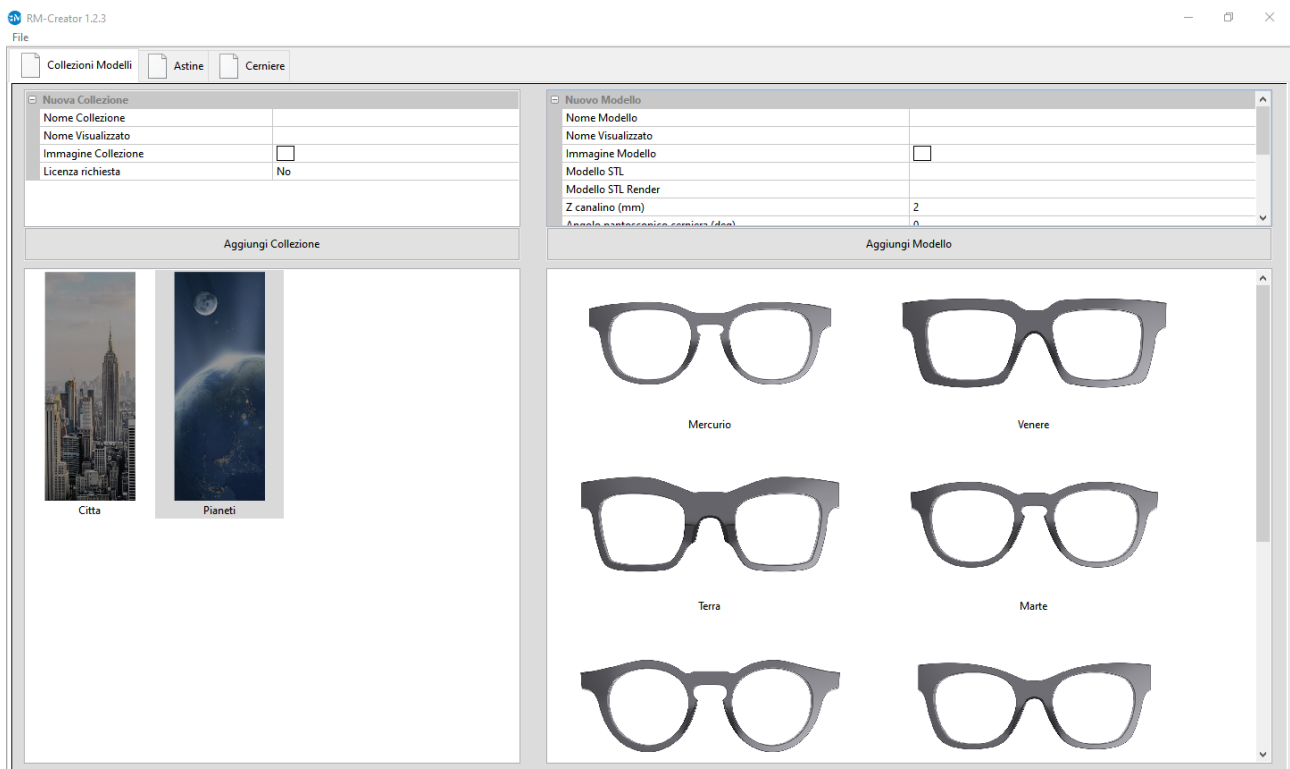


Software RM_Creator

Manuale Utente v.1.2.5 Novembre, 2023



Sommario

Introduzione	3
Collezioni e Modelli	4
Inserimento nuova collezione	4
Inserimento modelli all'interno di una nuova collezione	4
Astine	8
Cerniere	10
Appendice A – Parametri dell'occhiale	12
Appendice B – Musetti	13

Introduzione

Il software RM-Creator viene fornito a corredo del software BeYourGlasses (di seguito BYG) e permette di inserire nuove collezioni, astine e cerniere, che verranno visualizzate e gestite dal software sopracitato.

RM-Creator è composto da 3 pagine:

- “Collezioni modelli”, dove possono essere inserite le nuove collezioni e i modelli che le compongono;
- “Astine”, dove possono essere aggiunte le nuove astine
- “Cerniere”, dove possono essere aggiunte nuove cerniere

La navigazione tra le 3 pagine avviene utilizzando la barra posta in alto.

Collezioni e Modelli

In questa pagina è possibile inserire nuove collezioni e i modelli degli occhiali che le compongono.

Prima di poter inserire un nuovo modello occorre inserire almeno una collezione.

Inserimento nuova collezione

Per inserire una nuova collezione occorre compilare i campi della griglia “Nuova Collezione”, che hanno il seguente significato:

Nuova Collezione	
Nome Collezione	
Nome Visualizzato	
Immagine Collezione	<input type="checkbox"/>
Licenza richiesta	No
Aggiungi Collezione	

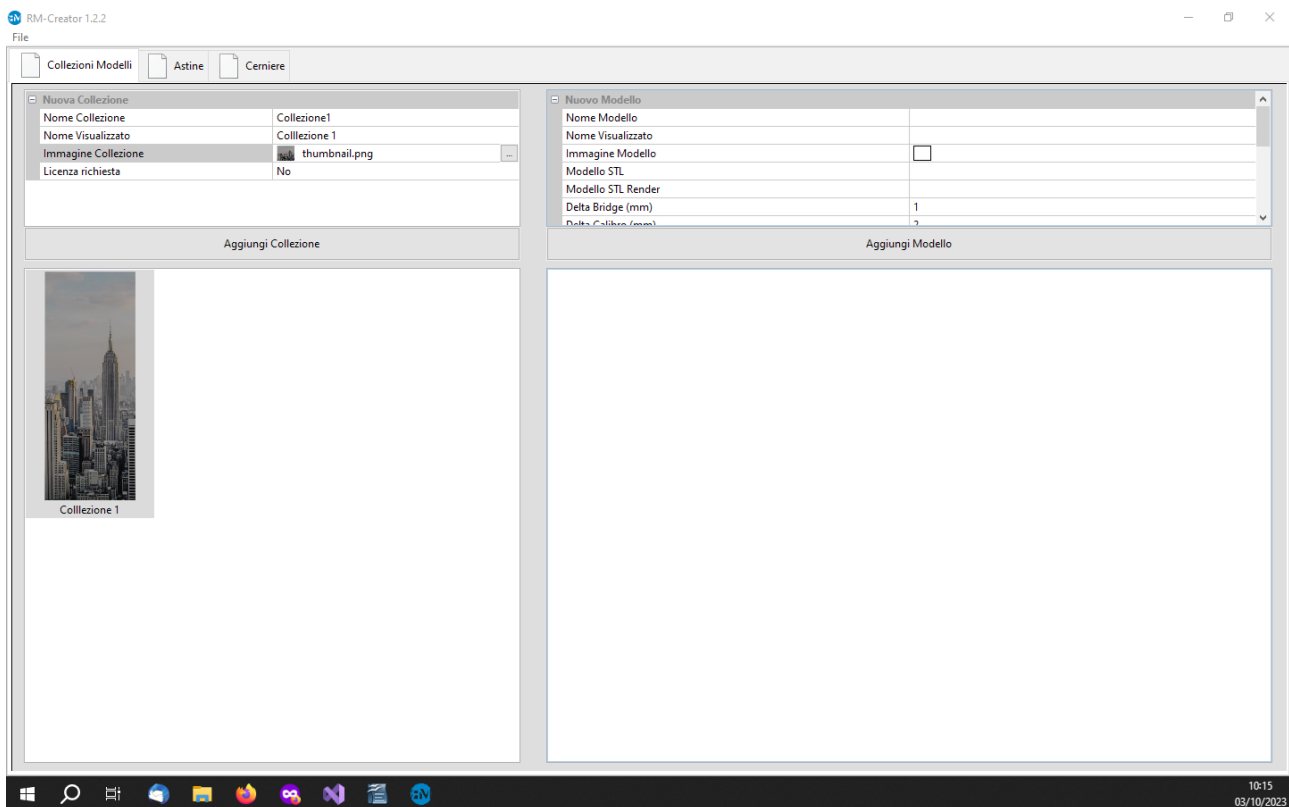
Nome Collezione	Nome della cartella che conterrà la collezione dei modelli, in questo campo devono essere utilizzati solo caratteri standard A-Z, a-z e 0-9
Nome Visualizzato	Nome delle collezioni visualizzato nel software BYG, in questo campo possono essere utilizzati tutti i caratteri
Immagine Collezione	Immagine visualizzata all'interno del software BYG, l'immagine deve essere in formato JPG o PNG e, per essere visualizzata correttamente, deve avere dimensioni 410x1024
Licenza Richiesta	Lasciare “No” nel caso non venga richiesta un codice di attivazione per la collezione, se si seleziona “Si” la collezione viene visualizzata ma dovrà essere sbloccata tramite un codice di licenza

Una volta inseriti i campi premere “Aggiungi Collezione” per aggiungere la nuova collezione.

Inserimento modelli all'interno di una nuova collezione

Una volta inserita una collezione è possibile inserire i modelli degli occhiali al suo interno.

Per procedere selezionare la collezione e inserire i dati del modello nella griglia “Nuovo Modello”

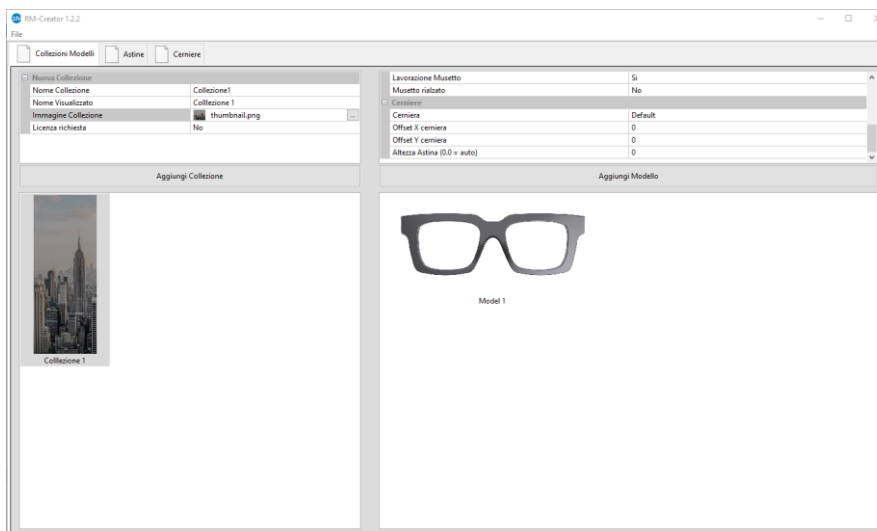


I parametri da inserire sono i seguenti:

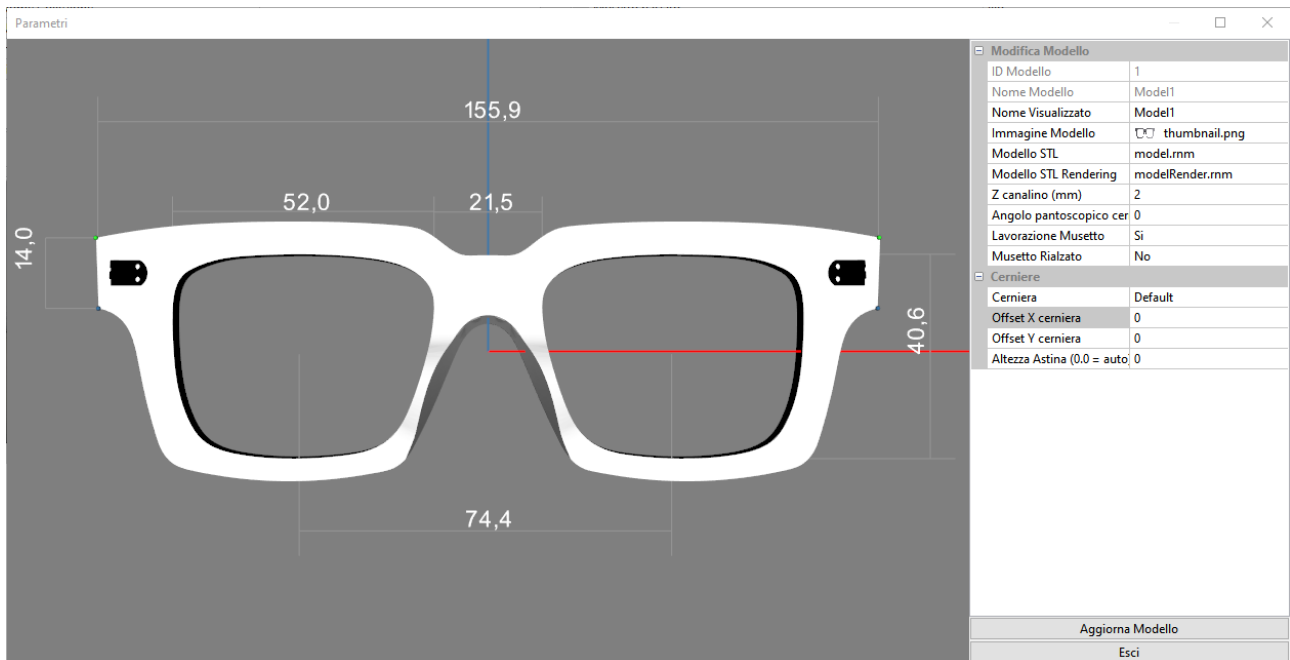
Nome Modello	Nome della cartella che conterrà i dati del modello, in questo campo possono essere utilizzati solo caratteri standard A-Z, a-z, 0-9
Nome Visualizzato	Nome visualizzato nel software BYG, in questo campo possono essere utilizzati tutti i caratteri
Immagine Modello	Immagine visualizzata da BYG, deve essere in formato PNG con trasparenza e deve avere dimensioni 1024x512
Modello STL	Modello tecnico dell'occhiale, il modello deve essere orientato come da esempio scaricabile qui: https://www.dropbox.com/scl/fi/f9ukiyhvk6jq8poy1qdvw/model.T.stl?rlkey=1ti1pqd06vy1ntecegxc4bh1&dl=0 e deve essere compatibile con le specifiche tecniche riportare in "Allegato A"
Modello STL Render	Modello visualizzato da BYG, deve avere le stesse dimensioni e orientamento del modello tecnico, un esempio può essere scaricato qui: https://www.dropbox.com/scl/fi/mav2x6wemwwaamjalh3ia/model.stl?rlkey=wtl1nhdxn36vgv31iom5764k&dl=0

Z Canalino (mm)	Altezza del canalino rispetto alla parte esterna dell'occhiale. Questo parametro dovrebbe essere modificato esclusivamente dal disegnatore dell'occhiale e deve rimanere nel range 1.5 – 2.5 mm
Angolo pantoscopico cerniera (deg)	Angolo di fresatura delle cerniere rispetto al piano.
Lavorazione Musetto	“Si” → i musetti vengono fresati per fornire l'angolo di attacco con la cerniera. Per alcuni modelli questa lavorazione non è possibile e occorre inserire “No”. Vedere “Appendice B” per maggiori informazioni sulla lavorazione del musetto.
Musetto Rialzato	“Si” → viene aggiunta una lavorazione extra per lavorare i musetti “No” → non viene aggiunta la lavorazione extra. Vedere “Appendice B” per maggiori informazioni sui musetti.
Cerniera	È possibile selezionare la cerniera da utilizzare. Per poter scegliere la cerniera da utilizzare occorre prima inserire ulteriori cerniere nel software. Vedere il capitolo “Cerniere” per maggiori informazioni sulle cerniere.
Offset X Cerniera	Distanza orizzontale extra delle cerniere rispetto al bordo del musetto
Offset Y Cerniere	Distanza verticale delle cerniere rispetto al centro del musetto
Altezza Astina (0.0 auto)	Altezza dell'astina richiesta. Se il parametro viene lasciato a 0 l'altezza viene calcolata automaticamente. Per alcuni modelli occorre definire questo parametro.

Una volta inseriti tutti i parametri premere “Aggiungi Modello” per aggiungere l'occhiale alla collezione.



Facendo doppio-click sull'immagine dell'occhiale è possibile modificare i parametri dell'occhiale e visualizzare le dimensioni dell'occhiale e la posizione della cerniera:



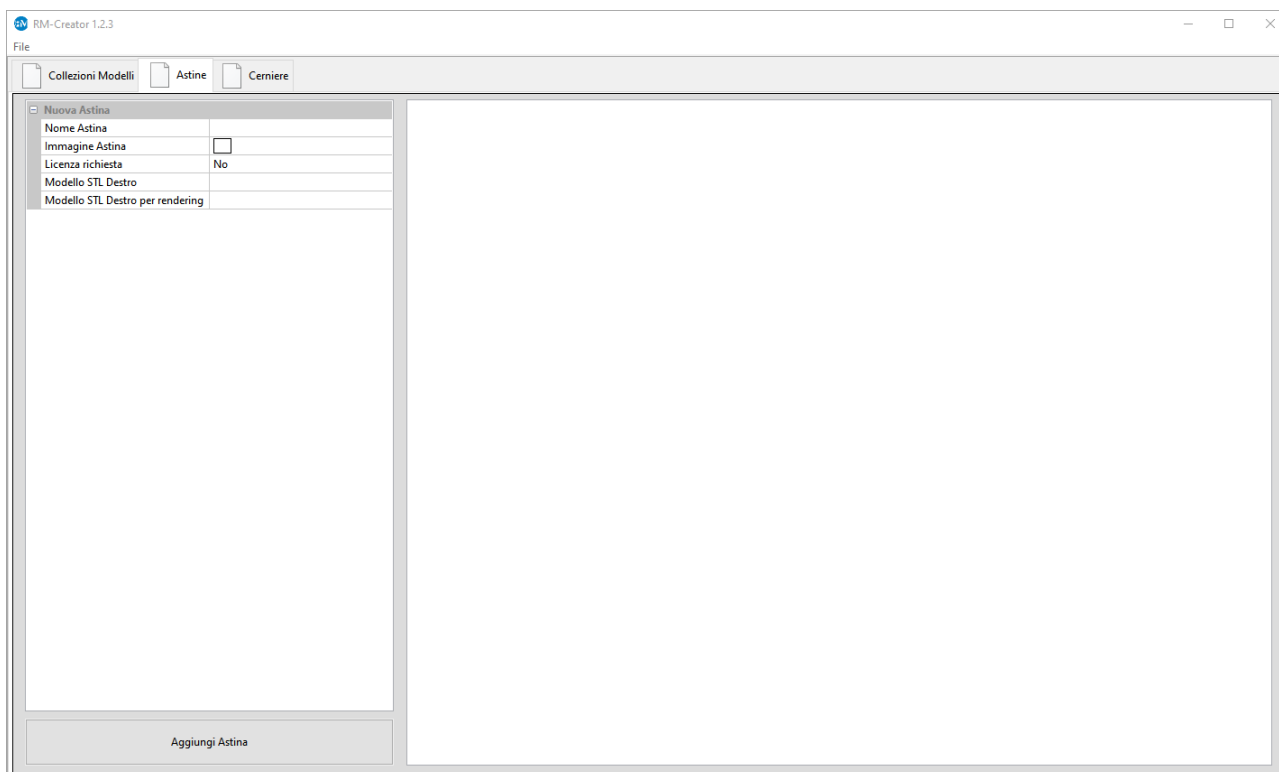
Dopo avere modificato i parametri dell'occhiale premere "Aggiorna Modello" per rendere le modifiche effettive. Premere "Esci" per chiudere la finestra.

Non ci sono limitazioni al numero di modelli inseribili in ogni collezione, si consiglia comunque di inserire al massimo 8 modelli per collezione per garantire una visualizzazione immediata di tutti i modelli in BYG.

Facendo click destro sull'immagine dell'occhiale si accede ad un menu in cui è possibile selezionare "Modifica" (accede alla schermata di modifica parametri) o "Rimuovi" (rimuove il modello dalla collezione).

Astine

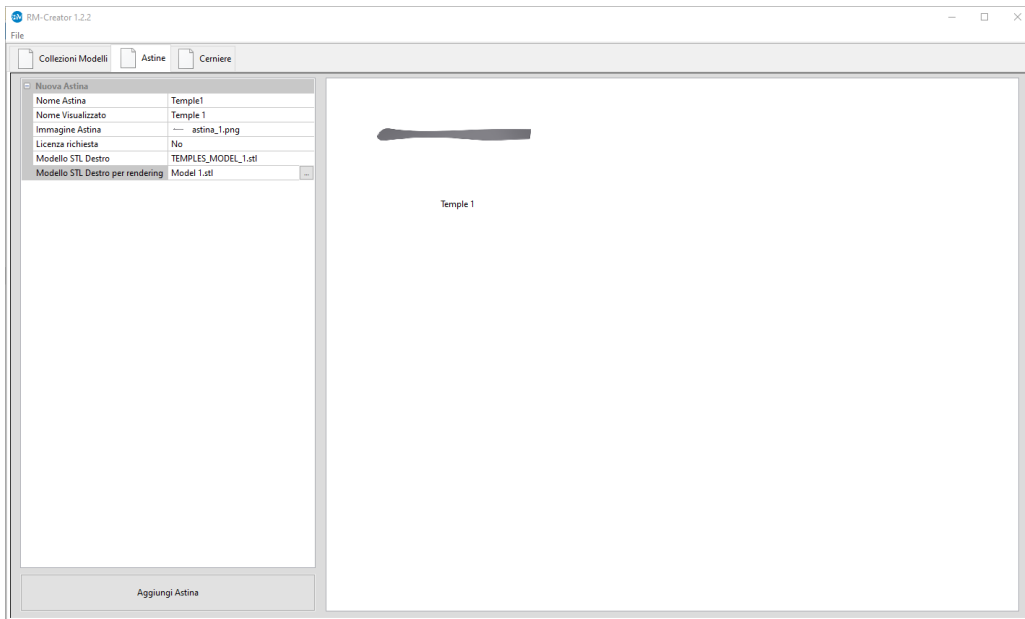
Per poter aggiungere nuove astine premere sul tab “Astine” in alto.



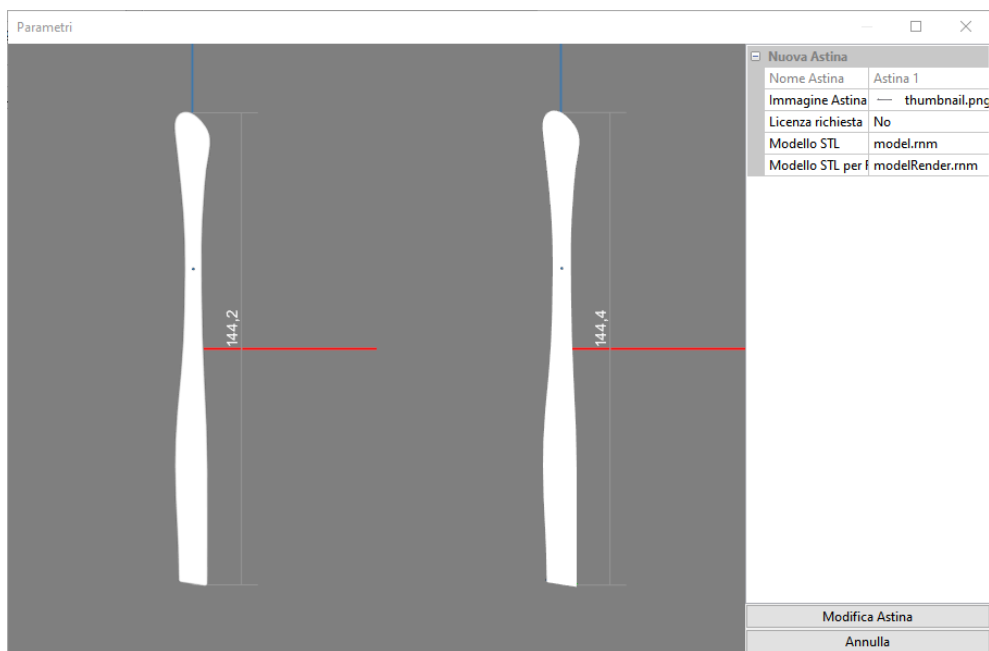
Per aggiungere una nuova astina occorre compilare i campi della griglia “Nuova Astina”:

Nome Astina	Nome della cartella che conterrà i dati dell’astine, in questo campo possono essere utilizzati solo caratteri standard A-Z, a-z, 0-9
Immagine Astina	Immagine in formato PNG con trasparenza, l’immagine deve avere formato 1280x640
Modello STL Destro	Modello tecnico destro dell’astina in formato STL. L’astina deve avere orientamento come riportato nell’esempio scaricabile qui: https://www.dropbox.com/scl/fi/36wpb2n9g5ns1vo812dsb/temp/leRT.stl?rlkey=zi7jcvwbsfsl57lodernh5fro&dl=0
Modello STL Destro per rendering	Modello visualizzato dal software BYG. Questo modello deve avere dimensioni e orientamento uguali al modello tecnico. Un esempio può essere scaricato qui: https://www.dropbox.com/scl/fi/c5qd26zg14v1v6et8a4oo/temp/leR.stl?rlkey=mufy161vk85ab3f2ng05yjoh6&dl=0
Licenza richiesta	Lasciare “No”

Una volta inseriti i parametri premete “Aggiungi Astina” per aggiungere l’astina al software.



Con doppio-click sull'immagine dell'astina si accede alla schermata di modifica parametri dove vengono visualizzati il modello tecnico e il modello per rendering.



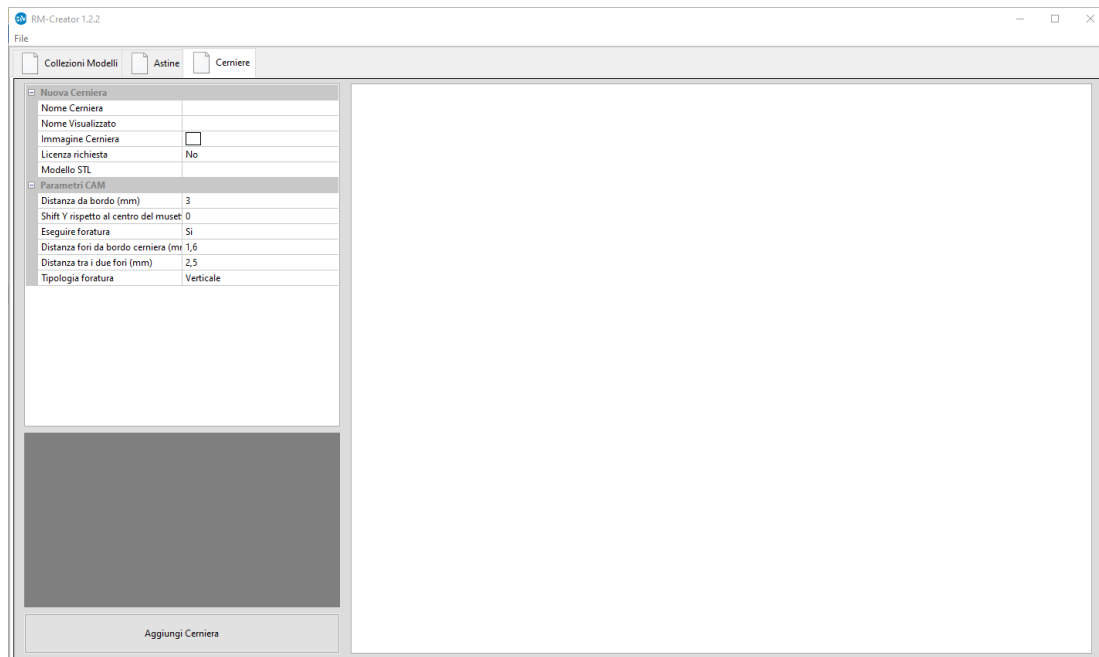
Una volta modificati i parametri premere “Modifica Astina” per salvare le modifiche.

Premere “Annulla” per uscire dalla schermata.

Facendo click destro sull'immagine dell'astina si accede ad un menu in cui è possibile selezionare “Modifica” (accede alla schermata di modifica parametri) o “Rimuovi” (rimuove l'astina dal programma).

Cerniere

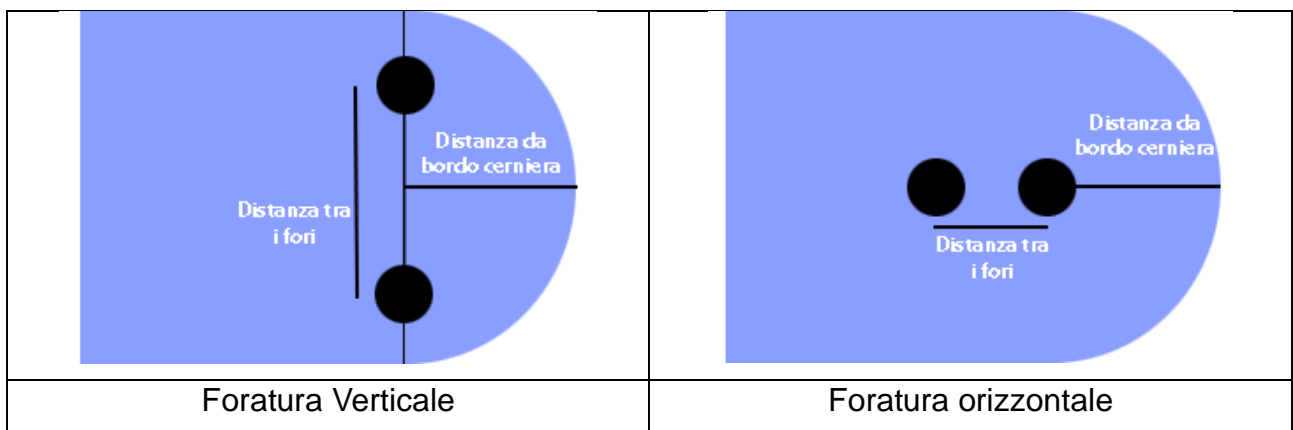
Premendo sul tab “Cerniere” in alto si accede alla schermata di gestione delle cerniere.



Per aggiungere una nuova cerniera occorre compilare i campi della griglia “Nuova Cerniera”.

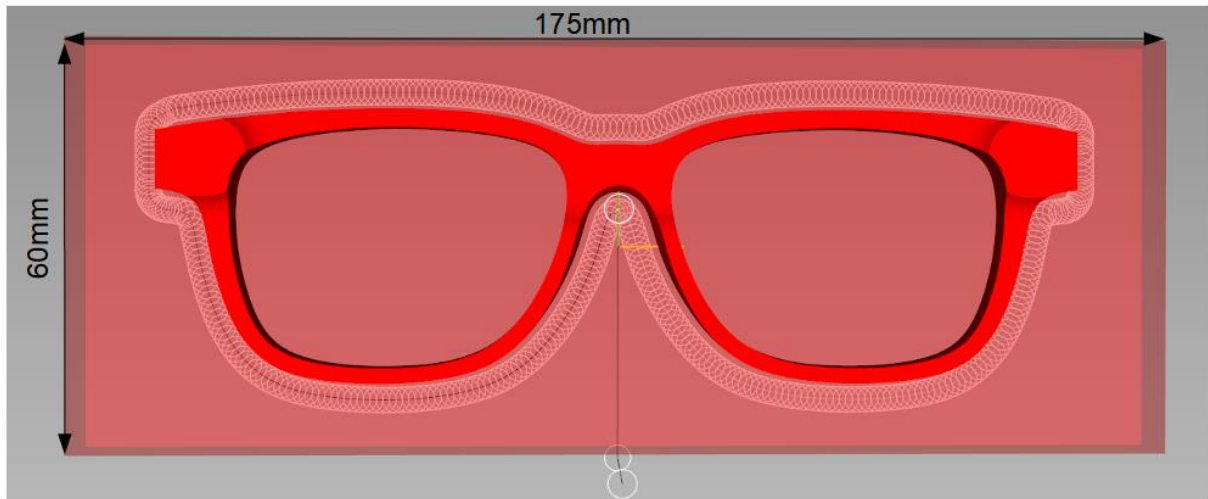
Nome cerniera	Nome della cartella che conterrà i dati dell’astine, in questo campo possono essere utilizzati solo caratteri standard A-Z, a-z, 0-9
Immagine cerniera	Inserire l’immagine della cerniera in formato PNG, non ci sono restrizioni sulla dimensione.
Licenza richiesta	Lasciare “No”
Modello STL	Modello 3D in formato STL della cerniera lato occhiale. Deve avere orientamento come riportato in questo esempio: https://www.dropbox.com/scl/fi/wny86iyit1ob13a0q7858/hinges.stl?rlkey=1xc88px2ilalpw7ew0o069k7g&dl=0
Distanza da bordo (mm)	Distanza orizzontale della cerniera dal centro del musetto dell’occhiale.
Shift Y rispetto al centro del musetto (mm)	Distanza verticale della cerniera rispetto al centro del musetto
Eseguiere foratura	“Si” -> vengono eseguite le forature “No” -> non vengono eseguite le forature
Distanza dei fori da bordo cerniera (mm)	Distanza dei fori dal bordo della cerniera più interno all’occhiale.
Distanza tra i due fori (mm)	Distanza tra i due fori. Il sistema di fresatura gestisce al momento solo cerniere con due fori di attacco.
Tipologia foratura	Verticale o orizzontale, fare riferimento all’immagine successiva per ulteriori informazioni.

Modello STL	Modello 3D in formato STL della cerniera lato astina. Deve avere orientamento come riportato in questo esempio: https://www.dropbox.com/scl/fi/wny86iyit1ob13a0q7858/hinges.stl?rlkey=1xc88px2ilalpw7ew0o069k7g&dl=0
Distanza da bordo (mm)	Distanza orizzontale della cerniera dal centro dell'astina.
Shift Y rispetto al centro del musetto (mm)	Distanza verticale della cerniera rispetto al centro del bordo astina.
Eseguire foratura	"Si" -> vengono eseguite le forature sulla cerniera dell'astina "No" -> non vengono eseguite le forature
Distanza dei fori da bordo cerniera (mm)	Distanza dei fori dal bordo della cerniera più interno all'astina.
Distanza tra i due fori (mm)	Distanza tra i due fori della cerniera dell'astina. Il sistema di fresatura gestisce al momento solo cerniere con due fori di attacco.



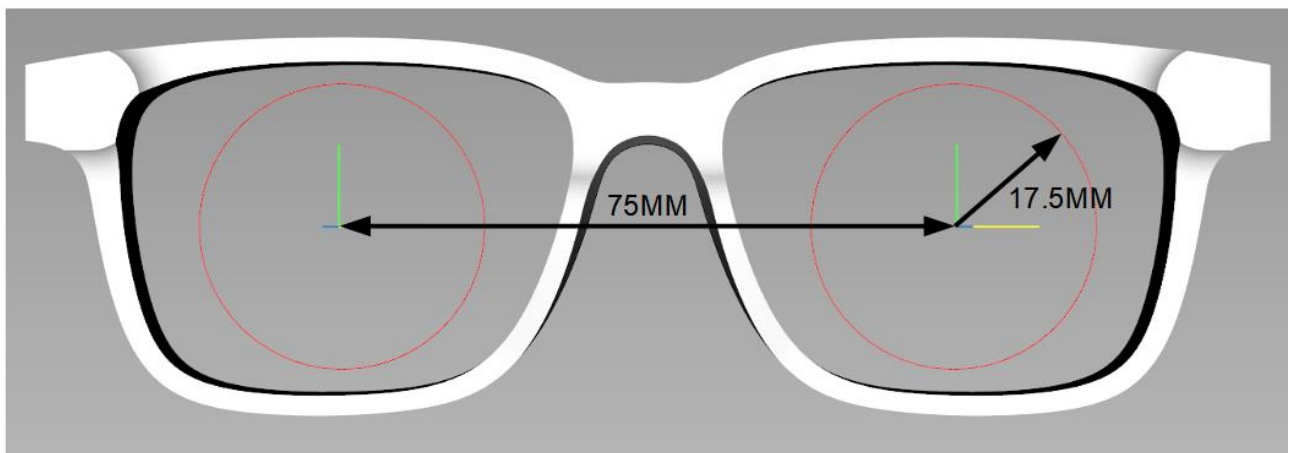
Appendice A – Parametri dell'occhiale

Dimensioni massime dell'occhiale:



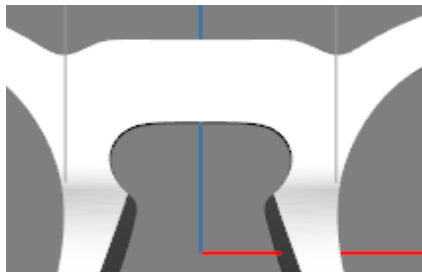
Larghezza massima: 175mm
Altezza massima: 60mm

Dimensioni delle lenti:



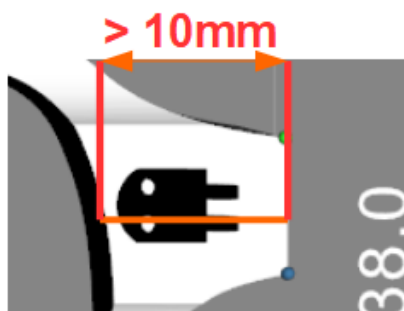
I centri delle lenti sono posizionati orizzontalmente a -37.5mm e $+37.5\text{mm}$ rispetto al centro dell'occhiale. Le lenti devono essere disegnate in modo da essere più distanti in ogni punto del cerchio di raggio 17.5mm posizionato sul centro delle lenti.

Raggio del naso a chiave:



Nel caso l'occhiale venga disegnato con naso a chiave, il raggio della curva deve essere superiore a 2mm.

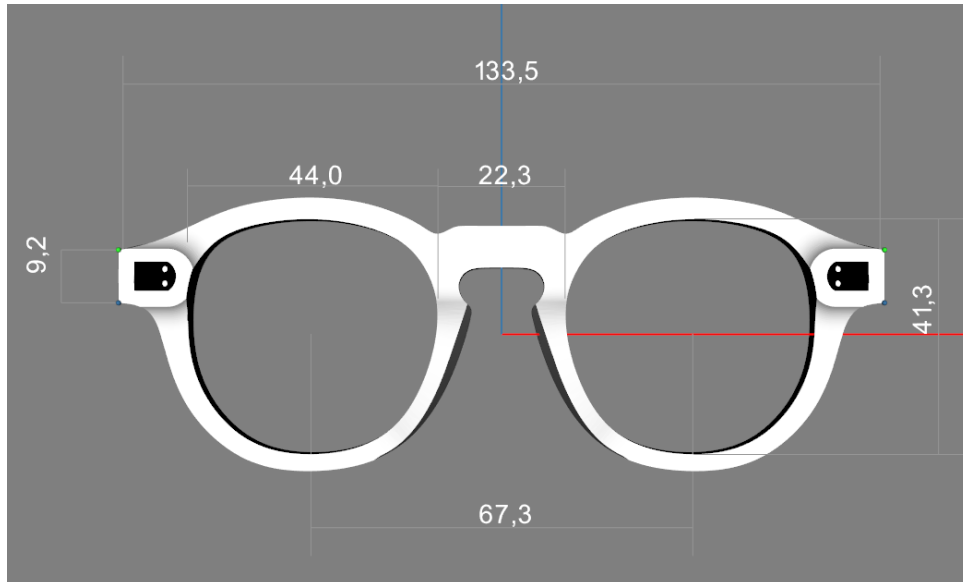
Dimensione musetti



Per un corretto piazzamento delle cerniere la distanza del bordo della lente dal centro del musetto deve essere superiore a 10mm.

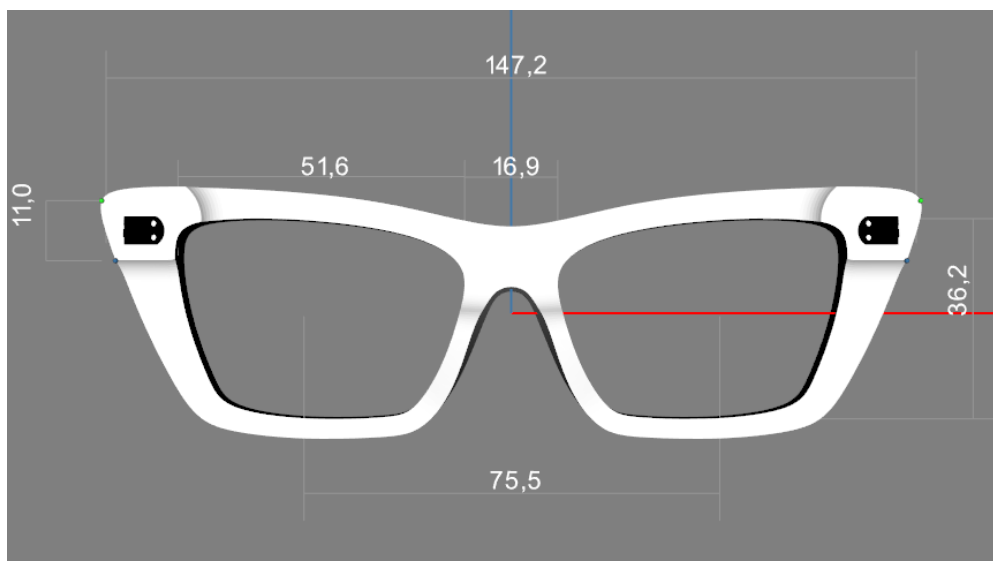
Appendice B – Musetti

Il sistema BYG è in grado di rilevare automaticamente la dimensione dei musetti nel caso questi presentino una geometria lineare come nella seguente immagine:



In questo caso è possibile lasciare 0 nel parametro “Altezza Astina” in fase di aggiunta modello. Le posizioni delle cerniere sono quindi calcolate in base al centro dei punti Verde e Blu.

Nel caso di musetto con geometria non lineare occorre invece definire l'altezza dell'astina desiderata, in quanto il software non è in grado di capire dove finisce l'astina. Nell'esempio riportato di seguito è stato definito un occhiale con “Altezza astina” di 11mm:



In questo caso il punto Verde viene calcolato automaticamente ricercando il punto più estremo dell'occhiale mentre il punto Blu viene calcolato in base al valore del parametro “Altezza Astina”, anche in questo caso il piazzamento delle cerniere viene calcolato partendo dal punto medio dei due punti.