

Définitions diverses

Aptitude fonctionnelle des verres en situation de conduite

La classification suivante a été retenue :

0=aucune indication

1=aucune restriction d'utilisation

2=non adapté à la conduite automobile

3=non adapté à la conduite de nuit

5=dépend du traitement et de l'épaisseur au centre

Verres non adaptés à la conduite automobile : dans le cas de verres fabriqués pour une utilisation en vision de près et en vision intermédiaire, l'opticien doit signaler au client que ses verres ne "sont pas adaptés à la circulation routière". Pour les verres de lunettes dont le design rentre dans cette catégorie, le fabricant est tenu d'informer l'opticien de cette restriction.

Dans le cas des verres teintés qui ne satisfont pas aux critères de reconnaissance des feux de signalisation selon la norme DIN EN ISO 14880, le fabricant est tenu d'informer l'opticien de cette restriction.

Verres non adaptés à la conduite de nuit : dans le cas des verres teintés dont le pourcentage de lumière absorbée est supérieur à 25 %, l'opticien doit signaler au client que ses verres "ne sont pas adaptés à la conduite de nuit". Le fabricant de verres de lunettes est, quant à lui, tenu d'informer l'opticien de cette restriction.

Puissance cylindrique

Les champs de puissance cylindrique ont été définis dans le fichier LensRange.Dat. Ces champs définissent l'effet du cylindre sur la disponibilité du verre de base. Voir à ce sujet les différents graphiques présentés en annexe à titre d'exemple.

Les cinq exemples ci-après se basent sur la gamme de livraison suivante :

Sph de -1.00 à +2.00

Cyl de 0.00 à 2.00

Bien que la gamme de livraison soit identique dans tous les exemples présentés, les gammes "réelles" diffèrent dans le détail (les gammes sph/cyl effectivement disponibles étant repérées par des carrés noirs dans la grille de fabrication). Tous les cas de figure présentés ci-après sont rencontrés dans la pratique !

Ceci peut être facilement illustré en spécifiant un facteur de pourcentage précisant l'effet du cylindre sur le méridien principal le plus puissant. Ce facteur de pourcentage est indiqué pour la valeur minimale („puissance cyl de“ sur „méridien principal le plus puissant de“) ainsi que pour la valeur maximale („puissance cyl jusqu'à“ sur „méridien principal le plus puissant jusqu'à“) des méridiens principaux. Ici, la valeur minimale est déterminée à l'aide d'un semis de points, -9.00 étant plus petit

que -2.00 et +2.00 étant plus petit que +5.00).

Ainsi, le méridien principal résultant est calculé selon la formule suivante :

$$\text{MP} = \text{sph} + \text{cyl} * \text{puissance\%}$$

Exemple 1: (puissance cyl sur "MP le plus puissant de" = 0% puissance cyl sur "MP le plus puissant jusqu'à" = 100%). Dans la figure 1, le cylindre dans la partie supérieure est pris en compte et le cylindre dans la partie inférieure n'est pas pris en compte. Il existe des intervalles (échelons) typiques dans la partie supérieure (située dans la gamme des puissances positives) et également dans la partie inférieure (située dans la gamme des puissances négatives).

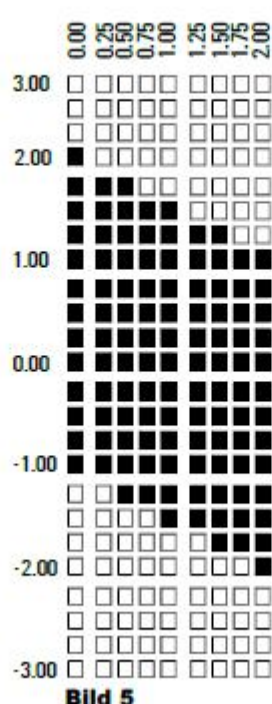
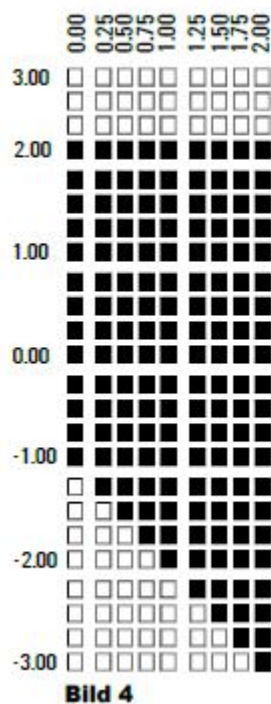
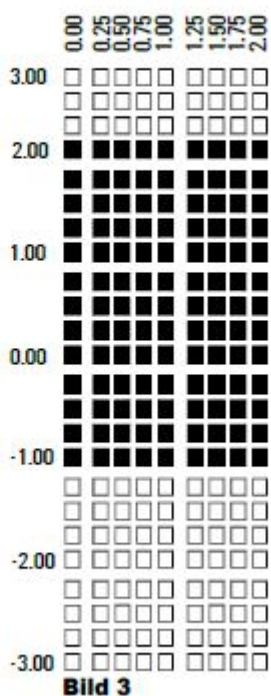
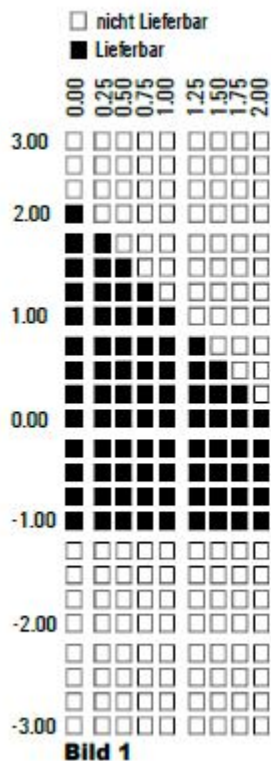
Exemple 2: (puissance cyl sur "MP le plus puissant de" = 100% puissance cyl sur "MP le plus puissant jusqu'à" = 100%). Dans les deux cas, l'effet du cylindre correspond à 100%. La valeur „sph+1,50/cyl0.50“ (sélection en noir A) est disponible, étant donné que le méridien principal en résultant, soit +2.00 (+1,50+0,50) correspond à la gamme de livraison spécifiée. La valeur „sph+1,75/cyl0.75“ (sélection en noir B) n'est pas disponible. Le méridien principal résultant le plus puissant, soit +2,50 (+1,75+0,75) est supérieur à la valeur maximale de la sphère (+2.00). La valeur „sph-1,50/cyl0.50“ (sélection en noir C) est disponible, étant donné que le méridien principal résultant le plus puissant, soit -1.00 (-1,50+0,50) correspond à la gamme de livraison spécifiée. La valeur „sph-1,50/cyl0.25“ (sélection en noir D) n'est pas disponible. Le méridien principal résultant le plus puissant, soit -1,25 (-1,50+0,25) est inférieur à la valeur minimale de la sphère (-1.00)

Exemple 3: (puissance cyl sur "MP le plus puissant de" = 0% puissance cyl sur "MP le plus puissant jusqu'à" = 0%). Dans la figure 3, les cylindres dans les parties supérieure et inférieure ne sont pas pris en compte.

Exemple 4: (puissance cyl sur "MP le plus puissant de" = 100% puissance cyl sur "MP le plus puissant jusqu'à" = 0%). Dans la figure 4, les cylindres dans la partie supérieure ne sont pas pris en compte et les cylindres dans la partie inférieure sont pris en compte.

Exemple 5: (puissance cyl sur "MP le plus puissant de" = 50% puissance cyl sur "MP le plus puissant jusqu'à" = 50%). Dans la figure 5, les cylindres dans les parties supérieure et inférieure sont pris en compte à raison de 50 %. La valeur „sph+1,75/cyl0.50“ est disponible, étant donné que le méridien principal résultant le plus puissant, soit +2.00 (+1,75+(0,50*50%)) correspond à la gamme de livraison spécifiée. La valeur „sph+1,75/cyl0.75“ n'est pas disponible. Le méridien principal résultant le plus puissant, soit +2,125 (+1,75+(0,75*50%)) est supérieur à la valeur maximale de la sphère (+2.00).

Grille de fabrication pour puissances cylindriques



Für alle Beispiele gilt:
Sph von -1.00 bis +2.00
Zyl von 0.00 bis 2.00

Bild 1:
Zyl-Wirkung (von Sph) = 0%
Zyl-Wirkung (bis Sph) = 100%

Bild 2:
Zyl-Wirkung (von Sph) = 100%
Zyl-Wirkung (bis Sph) = 100%

Bild 3:
Zyl-Wirkung (von Sph) = 0%
Zyl-Wirkung (bis Sph) = 0%

Bild 4:
Zyl-Wirkung (von Sph) = 100%
Zyl-Wirkung (bis Sph) = 0%

Bild 5:
Zyl-Wirkung (von Sph) = 50%
Zyl-Wirkung (bis Sph) = 50%

Hinweis:

Zyl-Wirkung (von Sph) bezieht sich auf den kleineren Wertebereich der Sphäre (hier -1.00).
Zyl-Wirkung (bis Sph) bezieht sich auf den grösseren Wertebereich der Sphäre (hier +2.00).

From: <https://wiki.b2boptic.com/> - wiki.b2boptic.com

Permanent link: https://wiki.b2boptic.com/fr:lenscatalog:version061002:miscellaneous_definitions

Last update: 2015/03/12 15:36

