

NORME
INTERNATIONALE

ISO
9354

Première édition
1989-09-15

Textiles — Armures — Codage et exemples

Textiles — Weaves — Coding system and examples

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO 9354:1989](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/eff06afb-f60b-48be-ae68-9bd2ef2c6017/iso-9354-1989)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/eff06afb-f60b-48be-ae68-9bd2ef2c6017/iso-9354-1989>



Numéro de référence
ISO 9354 : 1989 (F)

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) est une fédération mondiale d'organismes nationaux de normalisation (comités membres de l'ISO). L'élaboration des Normes internationales est en général confiée aux comités techniques de l'ISO. Chaque comité membre intéressé par une étude a le droit de faire partie du comité technique créé à cet effet. Les organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO participent également aux travaux. L'ISO collabore étroitement avec la Commission électrotechnique internationale (CEI) en ce qui concerne la normalisation électrotechnique.

Les projets de Normes internationales adoptés par les comités techniques sont soumis aux comités membres pour approbation, avant leur acceptation comme Normes internationales par le Conseil de l'ISO. Les Normes internationales sont approuvées conformément aux procédures de l'ISO qui requièrent l'approbation de 75 % au moins des comités membres votants.

La Norme internationale ISO 9354 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 38, *Textiles*.

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/eff06afb-f60b-48be-ae68-9bd2ef2c6017/iso-9354-1989>

Textiles — Armures — Codage et exemples

1 Domaine d'application

La présente Norme internationale établit un code pour la graphie numérique et systématique d'armures fondamentales et de leurs dérivations simples.

2 Référence normative

La norme suivante contient des dispositions qui, par suite de la référence qui en est faite, constituent des dispositions valables pour la présente Norme internationale. Au moment de la publication, l'édition indiquée était en vigueur. Toute norme est sujette à révision et les parties prenantes des accords fondés sur la présente Norme internationale sont invitées à rechercher la possibilité d'appliquer l'édition la plus récente de la norme indiquée ci-après. Les membres de la CEI et de l'ISO possèdent le registre des Normes internationales en vigueur à un moment donné.

ISO 3572 : 1976, *Textiles — Armures — Définitions des termes généraux et des armures de base.*

3 Définitions

Pour les besoins de la présente Norme internationale, les définitions de l'ISO 3572 s'appliquent.

4 Code

4.1 Explication du code

Le code pour toute armure fondamentale ou sa dérivaison simple constitue quatre groupements de composants numériques qui se trouvent séparés les uns des autres par des traits

d'union. Ces composants indiquent, l'un après l'autre, les caractéristiques suivantes de l'armure :

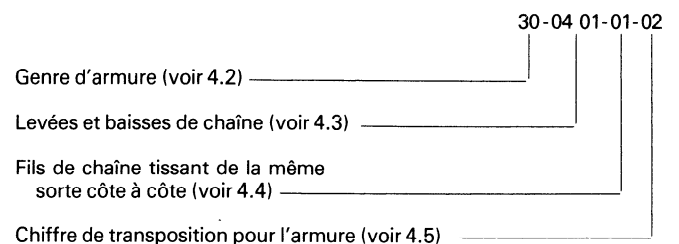
premier composant : le genre d'armure ;

deuxième composant : le nombre des levées et baisses de la chaîne et ceci jusqu'au bout du rapport ;

troisième composant : le nombre des fils de chaîne tissant de la même sorte côte à côte ;

quatrième composant : le chiffre de transposition pour l'armure.

EXEMPLE — Pour un satin effet chaîne, 5 lier, numéro d'inclinaison 2, le code se constitue comme suit :



4.2 Premier composant : Genre d'armure

Ce composant comprend deux chiffres. Le premier chiffre indique que l'armure appartient au groupe toile, sergé ou satin. Le second chiffre indique que l'armure, en bas à gauche sur la mise en carte, commence par une levée ou par une baisse de la chaîne (voir tableau 1).

NOTE — Normalement, les armures fondamentales commencent par une levée de la chaîne mais souvent des armures croisées avec effet trame et arête «S» ainsi que des armures croisées avec effet chaîne et arête «Z» commencent par une baisse de la chaîne.

Tableau 1

Chiffre du premier composant numérique	Genre d'armure	Coin gauche en bas de la mise en carte commençant par
10	Armure toile ou dérivation	une levée de la chaîne
11	Armure toile ou dérivation	une baisse de la chaîne
20	Armure croisée ou dérivation	une levée de la chaîne
21	Armure croisée ou dérivation	une baisse de la chaîne
30	Armure satin ou dérivation	une levée de la chaîne
31	Armure satin ou dérivation	une baisse de la chaîne

4.3 Deuxième composant : Nombre des levées et baisses de la chaîne

Ce composant contient au moins deux groupes de deux chiffres séparés les uns des autres par un espace libre. Ces chiffres indiquent le nombre des levées et baisses de chaîne qui se succèdent par le mouvement alternant continu et ceci jusqu'au bout du rapport. Le premier chiffre dans cette série indiquera une levée de la chaîne si le second chiffre dans le premier composant est 0 et alternativement une baisse de la chaîne si ce chiffre est 1.

NOTE — L'addition du deuxième composant numérique révèle la hauteur du rapport d'armure (rapport de duite).

4.4 Troisième composant : Nombre des fils de chaîne tissant de la même sorte côte à côte

Ce composant contient deux chiffres ou, si nécessaire, plusieurs groupes de deux chiffres séparés les uns des autres par des espaces libres. Chaque chiffre indique le nombre des fils de chaîne tissant de la même sorte côte à côte.

EXEMPLES :

- 01 un seul fil de chaîne tissant de la même sorte côte à côte ;
- 03 trois fils de chaîne tissant de la même sorte côte à côte ;
- 04 02 quatre fils de chaîne tissant de la même sorte côte à côte avec alternativement deux fils de chaîne tissant également de la même sorte.

4.5 Quatrième composant : Chiffre de transposition pour l'armure

4.5.1 Armure toile et ses dérivations

Pour une armure toile et ses dérivations, le quatrième chiffre se compose d'un double zéro étant donné qu'il n'y a pas de chiffre de transposition pour l'armure.

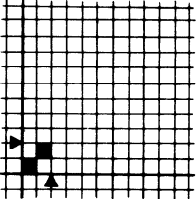
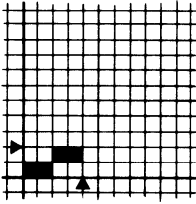
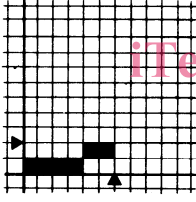
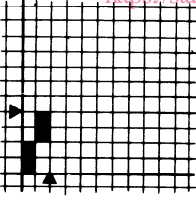
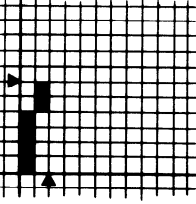
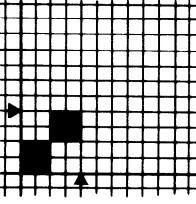
4.5.2 Autres armures

Ce composant numérique contient deux chiffres ou, si nécessaire, plusieurs groupes de deux chiffres séparés les uns des autres par des espaces libres. Chaque chiffre indique le numéro d'inclinaison de l'armure comme le montrent les tableaux 3 et 4.

5 Exemples de codes d'armures différentes

5.1 Armure toile et quelques dérivations

Tableau 2

Dessin d'armure	Désignation	Code
	Toile	10-01 01-01-00
	Reps en long 2 enfilage	10-01 01-02-00
	Reps transversal 4 + 2 enfilage	10-01 01-04 02-00
	Reps en long 2 fils de trame	10-02 02-01-00
	Reps en long 4 + 2 fils de trame	10-04 02-01-00
	Panama 2 enfilage	10-02 02-02-00

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 9354:1989

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/eff06afb-f60b-48be-ae68-9bd2ef2c6017/iso-9354-1989>

Tableau 2 (fin)

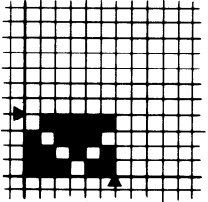
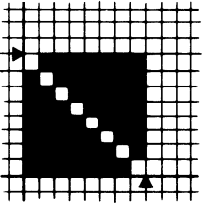
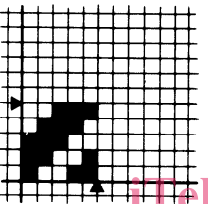
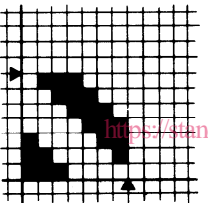
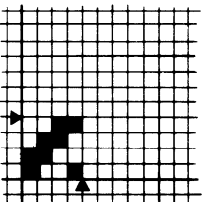
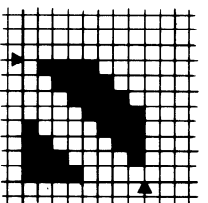
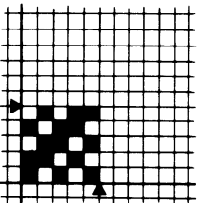
Dessin d'armure	Désignation	Code
	Panama 4 + 2 enfilage	10-04 02-04 02-00
	Panama 3 + 2 fils de trame, 2 enfilage	10-03 02-02-00

5.2 Armures croisées et quelques dérivations

Tableau 3

Dessin d'armure	Désignation	Code
	Sergé effet chaîne 4 lier, arête «S»	20-03 01-01-03
	Sergé effet chaîne 4 lier, arête «Z»	21 01 03-01-01
	Sergé effet trame 4 lier, arête «S»	21-03 01-01-03
	Sergé effet trame 4 lier, arête «Z»	20-01 03-01-01

Tableau 3 (suite)

Dessin d'armure	Désignation	Code
	Chevron effet chaîne 4 lier	20-03 01-01-03 03 03 01 01
	Sergé effet chaîne 8 lier, arête «S»	20-07 01-01-07
	Large sillon du sergé 5 lier, arête «Z»	20-03 02-01-01
	Large sillon du sergé 7 lier, arête «S»	20-03 04-01-06
	Croisé 4 lier, arête «Z»	20-02 02-01-01
	Croisé 8 lier, arête «S»	20-04 04-01-07
	Croisé à cordons multiples 5 lier, arête «Z»	20-02 01 01 01-01-01

iTech STANDARD PREVIEW

(standards.itech.ai)

ISO 9354:1989

<https://standards.itech.ai/catalog/standards/sist/eff06afb-f60b-48be-ae68-9bd2ef2c6017/iso-9354-1989>

Tableau 3 (fin)

Dessin d'armure	Désignation	Code
	Croisé à cordons multiples 6 lier, arête «Z»	20-02 01 01 02-01-01
	Croisé à angle aigu 7 lier, arête «Z»	20-05 02-01-02
	Croisé à angle aigu 9 lier, arête «Z»	20-05 01 01 02-01-02
	Croisé à angle plat 5 lier, arête «Z»	20-01 04-02-01

ITeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/eff06afb-f60b-48be-ae68-9bd2ef2c6017/iso-9354-1989>

5.3 Armures satins et une dérivation

Tableau 4

Dessin d'armure	Désignation	Code
	Satin effet trame 7 lier, numéro d'inclinaison 2	30-01 06-01-02
	Satin effet trame 8 lier, numéro d'inclinaison 3	30-01 07-01-03

Tableau 4 (fin)

Dessin d'armure	Désignation	Code
	Satin 8 lier, numéro d'inclinaison 5	30-07 01-01-05
	Satin effet trame 9 lier, numéro d'inclinaison 4	30-01 08-01-04
	Satin 11 lier, numéro d'inclinaison 5	30-10 01-01-05
	Satin effet trame 12 lier, numéro d'inclinaison 7	30-01 11-01-07
	Satin 10 lier, numéro d'inclinaison 7	30-09 01-01-07
	Satin 6 lier, numéros d'inclinaison 3, 4, 4, 3, 2 (satin croisé)	30-05 01-01-03 04 04 03 02

ITh STANDARD PREVIEW

(standards.iteh.ai)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/eff06afb-f60b-48be-ae68-9bd2ef2c6017/iso-9354-1989>