

---

---

**Habillement — Essayage virtuel —  
Vocabulaire et terminologie utilisés  
pour les vêtements virtuels**

*Clothing — Digital fittings — Vocabulary and terminology used for  
the virtual garment*

**iTeh STANDARD PREVIEW**  
**(standards.iteh.ai)**

[ISO 18163:2016](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c6080b-ffef-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c6080b-ffef-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016>



**iTeh STANDARD PREVIEW**  
**(standards.iteh.ai)**

ISO 18163:2016

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c6080b-ffef-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016>



**DOCUMENT PROTÉGÉ PAR COPYRIGHT**

© ISO 2016, Publié en Suisse

Droits de reproduction réservés. Sauf indication contraire, aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ni utilisée sous quelque forme que ce soit et par aucun procédé, électronique ou mécanique, y compris la photocopie, l'affichage sur l'internet ou sur un Intranet, sans autorisation écrite préalable. Les demandes d'autorisation peuvent être adressées à l'ISO à l'adresse ci-après ou au comité membre de l'ISO dans le pays du demandeur.

ISO copyright office  
Ch. de Blandonnet 8 • CP 401  
CH-1214 Vernier, Geneva, Switzerland  
Tel. +41 22 749 01 11  
Fax +41 22 749 09 47  
copyright@iso.org  
www.iso.org

# Sommaire

Page

<b>Avant-propos</b> .....	<b>iv</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>v</b>
<b>1</b> <b>Domaine d'application</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b> <b>Termes et définitions</b> .....	<b>1</b>
<b>Annexe A</b> (informative) <b>Exemple de notation des informations concernant les vêtements virtuels</b>	<b>8</b>
<b>Annexe B</b> (informative) <b>Exemple de structure de données des modèles de vêtements virtuels</b> .....	<b>9</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>15</b>

## iTeh STANDARD PREVIEW (standards.iteh.ai)

[ISO 18163:2016](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c6080b-ffef-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c6080b-ffef-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016>

## 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 (IEC) en ce qui concerne la normalisation électrotechnique.

Les procédures utilisées pour élaborer le présent document et celles destinées à sa mise à jour sont décrites dans les Directives ISO/IEC, Partie 1. Il convient, en particulier, de prendre note des différents critères d'approbation requis pour les différents types de documents ISO. Le présent document a été rédigé conformément aux règles de rédaction données dans les Directives ISO/IEC, Partie 2 (voir [www.iso.org/directives](http://www.iso.org/directives)).

L'attention est appelée sur le fait que certains des éléments du présent document peuvent faire l'objet de droits de propriété intellectuelle ou de droits analogues. L'ISO ne saurait être tenue pour responsable de ne pas avoir identifié de tels droits de propriété et averti de leur existence. Les détails concernant les références aux droits de propriété intellectuelle ou autres droits analogues identifiés lors de l'élaboration du document sont indiqués dans l'Introduction et/ou dans la liste des déclarations de brevets reçues par l'ISO (voir [www.iso.org/brevets](http://www.iso.org/brevets)).

Les appellations commerciales éventuellement mentionnées dans le présent document sont données pour information, par souci de commodité, à l'intention des utilisateurs et ne sauraient constituer un engagement.

Pour une explication de la signification des termes et expressions spécifiques de l'ISO liés à l'évaluation de la conformité, ou pour toute information au sujet de l'adhésion de l'ISO aux principes de l'OMC concernant les obstacles techniques au commerce (OTC), voir le lien suivant: [Avant-propos — Informations supplémentaires](http://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c00806-ffe1-4e51-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016).

Le comité chargé de l'élaboration du présent document est l'ISO/TC 133, *Systèmes de tailles des vêtements — Désignation des tailles, méthodes de mesure des tailles et essaiage virtuel*.

## Introduction

La présente Norme internationale traite des vêtements virtuels utilisés pour les essayages virtuels.

Avec le développement rapide du vaste marché de la mode en ligne, que ce soit sur Internet, sur les téléphones portables, sur les télévisions intelligentes ou dans les magasins traditionnels qui proposent des essayages virtuels, divers types de technologies de convergence entre la mode et l'informatique reposant sur les vêtements virtuels font leur apparition. Actuellement, la demande croissante en services ubiquitaires dans le secteur de la mode encourage les efforts d'innovation au niveau du processus traditionnel de planification, de production et de commercialisation. L'utilisation de la technologie numérique dans ce moderne secteur international de l'habillement amène à utiliser des informations tridimensionnelles sur les articles de mode. Ces articles correspondent aux caractéristiques d'aspect, de conception et de texture des vêtements. Il est envisagé que les consommateurs se connectent désormais à tout moment et à partir de n'importe où pour essayer des vêtements, évaluer le style et le bien-être et passer des commandes. Malgré ces avancées, il n'existe pas de Norme internationale portant sur les vêtements virtuels.

L'objet de la présente Norme internationale est de spécifier les attributs et formats de données nécessaires pour créer des vêtements virtuels, qui facilitent une communication claire et synchronisée de la terminologie.

La présente Norme internationale constitue une plateforme qui unifie le vocabulaire et la terminologie spécifiés lors du développement des systèmes de vêtements virtuels. En outre, les consommateurs, concepteurs de mode, fabricants et détaillants en ligne pourront se familiariser avec ledit vocabulaire et l'utiliser.

NOTE Les mesurages du corps et des vêtements se font en millimètres (mm). La direction vers le haut correspond à l'axe +y (hauteur), la direction vers la gauche à l'axe +x (largeur) et la direction vers l'avant à l'axe +z (profondeur). L'origine du corps et du vêtement est  $X = 0$ ,  $Y = 0$ ,  $Z = 0$  dans le système de coordonnées local et le format d'importation/exportation utilisé pour le corps et le vêtement est le format dxf.

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c6080b-ffe4-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016>

**iTeh STANDARD PREVIEW**  
**(standards.iteh.ai)**

ISO 18163:2016

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/73c6080b-ffef-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016>

# Habillement — Essayage virtuel — Vocabulaire et terminologie utilisés pour les vêtements virtuels

## 1 Domaine d'application

La présente Norme internationale définit les termes qui sont couramment employés pour les systèmes d'essayage virtuel. Un système d'essayage virtuel comprend un tissu virtuel, des propriétés de tissu virtuel, un patronage de vêtement virtuel, des propriétés des pièces de patronage virtuelles, une ligne de couture virtuelle, un vêtement virtuel et la simulation virtuelle de drapé d'un vêtement virtuel et l'essayage virtuel d'un vêtement virtuel sur un corps humain virtuel.

## 2 Termes et définitions

Pour les besoins du présent document, les termes et définitions suivants s'appliquent.

### 2.1 Termes généraux

#### 2.1.1 Tissu virtuel

##### 2.1.1.1

**attribut de tissu virtuel**  
caractéristique d'un tissu virtuel

EXEMPLE Module de traction, rigidité à la flexion, résistance au cisaillement, épaisseur, poids.

Note 1 à l'article: Voir l'ISO 5084, l'ISO 13934-2, l'ISO 14087 et l'ISO 14273.

Note 2 à l'article: Il peut être issu de la bibliothèque ou être importé.

#### 2.1.2

##### **patronage de vêtement virtuel**

formes composées de courbes fermées qui délimitent la surface d'un patronage numérisé à utiliser sur un *vêtement virtuel* ([2.1.3](#))

Note 1 à l'article: Un exemple de patronage de vêtement virtuel est illustré à la [Figure 1](#).

##### 2.1.2.1

##### **propriétés des pièces de patronage virtuelles**

patronage comportant un contour et plusieurs *lignes internes* ([2.2.1.3](#)) qui servent à représenter les coutures, les ouvertures internes, les lignes de pliage et d'autres caractéristiques du vêtement

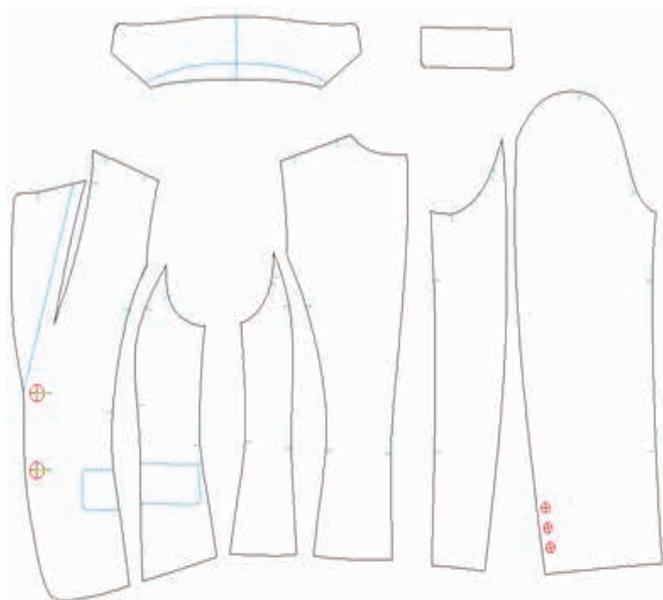


Figure 1 — Exemple de patronage de vêtement virtuel (veste)

### 2.1.2.2

#### **ligne de couture virtuelle**

segment de droite virtuel servant à assembler plusieurs pièces de patronage

Note 1 à l'article: Un exemple de couture virtuelle est illustré à la [Figure 2](#).

Note 2 à l'article: Pour chaque paire de pièces de patronage à coudre ensemble, une paire de segments de droite virtuels est définie. Les pièces de patronage sont alors disposées dans un espace et les *points* (2.2.1.1) se trouvant sur chaque paire de segments de droite sont rassemblés par simulation physique. Ce processus est répété pour assembler les différentes pièces et créer un *vêtement virtuel* (2.1.3).

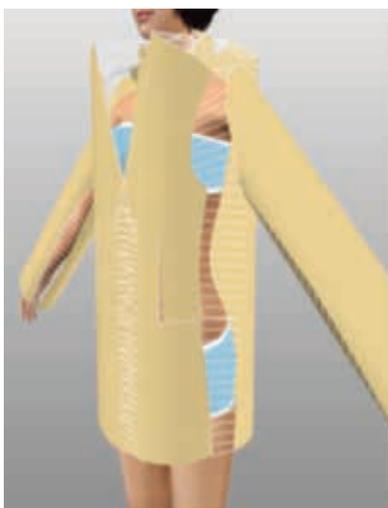


Figure 2 — Couture virtuelle

### 2.1.3

#### **vêtement virtuel**

vêtement tridimensionnel au format numérique qui existe dans un espace virtuel

Note 1 à l'article: Des exemples de vêtements virtuels sont illustrés à la [Figure 3](#). Un exemple de notation des informations concernant les vêtements virtuels est donné dans l'[Annexe A](#). Un exemple de structure de données des modèles de vêtements virtuels est donné dans l'[Annexe B](#).



**Figure 3 — Exemples de vêtements virtuels**

### 2.1.4

#### **simulation du drapé d'un vêtement virtuel**

création et simulation du drapé d'un *vêtement virtuel* (2.1.3) pour le corps humain virtuel, à l'aide d'un *patronage de vêtement virtuel* (2.1.2), d'une couture virtuelle et d'un volume englobant

Note 1 à l'article: Un exemple de simulation de l'habillage est illustré à la [Figure 4](#).

ISO 18163:2016  
<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/13c5080b-ffe4-4e31-a278-98e33f2a05fc/iso-18163-2016>



**Figure 4 — Simulation du drapé d'un vêtement**

### 2.1.5

#### **essayage virtuel**

évaluation qualitative et/ou quantitative du bien-être d'un vêtement par une simulation globale et/ou spécifique via une analyse de l'aplomb du vêtement, de l'espace entre le corps et le vêtement (qui inclut les sections transversales), d'une représentation de la tension du vêtement sur le corps virtuel grâce à une palette de couleurs, des grignages de surface, etc.

Note 1 à l'article: L'essayage virtuel peut être utilisé dans de nombreux domaines d'application différents des *vêtements virtuels* (2.1.3), comme le développement de produits, le marketing, etc.



Figure 5 — Essayage virtuel



Figure 6 — Exemple de visualisation de l'espace à l'aide d'une déformation du patronage et d'une échelle de couleurs

### 2.1.5.1 aplomb du vêtement

façon dont un vêtement tombe en relation avec la taille, le contour et la posture du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: L'aplomb d'un vêtement est généralement déterminé par l'ourlet parallèle au sol, sauf si l'ourlet est asymétrique. L'aplomb est correct lorsque les lignes centrales à l'avant et à l'arrière et les coutures latérales sont perpendiculaires au sol.

### 2.1.5.2 déformation du patronage

quantité de déformation produite sur le patronage d'un vêtement au cours du processus de simulation du drapé

Note 1 à l'article: La déformation du patronage peut être visualisée de différentes manières. Elle peut par exemple être visualisée par une palette de couleurs de la surface, dans laquelle la couleur devient plus foncée lorsque la déformation augmente, et inversement. Le blanc indique une déformation nulle.

### 2.1.5.3 espace

distance entre un point (2.2.1.1) sur un vêtement virtuel (2.1.3) et le corps humain virtuel

Note 1 à l'article: L'espace peut être exprimé par des tranches horizontales ou verticales indiquant la relation entre le corps et le vêtement, ou par la distance entre un point sur un vêtement virtuel et le corps humain virtuel, etc. L'espace peut être visualisé par une représentation de la tension du vêtement sur le corps virtuel grâce à une palette de couleurs. La couleur devient plus foncée lorsque l'espace augmente, et inversement. L'échelle des couleurs peut varier en fonction du type de logiciel.



#### Légende

- 1 serré
- 2 correct
- 3 ample

**Figure 7 — Exemple de visualisation de l'espace à l'aide d'une échelle de couleurs**