

---

---

**Habillement — Essayage virtuel —  
Attributs des vêtements virtuels**

*Clothing — Digital fittings — Attributes of virtual garments*

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

[ISO 18831:2016](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016>



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

ISO 18831:2016

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016>



**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 Domaine d'application</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Termes et définitions</b> .....	<b>1</b>
<b>Annexe A (informative) Exemple de haut de vêtement virtuel</b> .....	<b>13</b>
<b>Annexe B (informative) Exemple de bas de vêtement virtuel</b> .....	<b>15</b>
<b>Annexe C (informative) Exemple de vêtement virtuel couvrant tout le corps</b> .....	<b>16</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>17</b>

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

[ISO 18831:2016](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016>

## 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/558ad3d1-4d69-4d8c-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016).

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 essayage virtuel*.

## Introduction

La présente Norme internationale est la seconde d'une série qui traite des vêtements virtuels pour l'essayage virtuel.

La présente Norme internationale présente spécifiquement les attributs des hauts et bas de vêtements virtuels, des articles coiffants et des gants virtuels dans le système de vêtements virtuels, et s'adresse donc aux consommateurs, concepteurs de mode, fabricants et détaillants en ligne qui s'intéressent au style et au bien-être des vêtements. Elle est liée à l'ISO 18163, qui traite de la composition et des attributs des vêtements virtuels. Elle devrait permettre d'améliorer la commodité pour les consommateurs et l'efficacité de la fabrication de vêtements, et contribuer à faire baisser le taux de retour des vêtements achetés en ligne.

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

[ISO 18831:2016](#)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016>

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

ISO 18831:2016

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fd74c1a/iso-18831-2016>

# Habillement — Essayage virtuel — Attributs des vêtements virtuels

## 1 Domaine d'application

La présente Norme internationale définit les attributs nécessaires pour produire des vêtements virtuels, y compris des articles coiffants et des gants virtuels, à l'aide d'un logiciel de conception de vêtements virtuels.

## 2 Termes et définitions

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

### 2.1 Termes généraux

#### 2.1.1

##### éléments de vêtements virtuels

vêtements virtuels portés par le corps humain virtuel pour l'essayage virtuel

Note 1 à l'article: Comprend les vestes, chemises, chemisiers, T-shirts, jupes, pantalons, robes, articles coiffants et gants virtuels, etc.

Note 2 à l'article: Les tissus sont fabriqués par entrelacement de deux ensembles de fils de chaîne et de trame. Les tissus tricotés sont fabriqués par maillage d'un ensemble de fils. Le système de vêtement virtuel représente le type de tissu par un processus de placage de texture et de rendu indépendant de la méthode de fabrication.

#### 2.1.1.1

##### veste virtuelle

haut de vêtement virtuel qui est porté par le corps humain virtuel et qui descend entre la taille et les hanches

Note 1 à l'article: Voir la [Figure A.1](#).

#### 2.1.1.2

##### chemise virtuelle

haut de vêtement virtuel pour homme qui est porté comme couche intermédiaire ou comme couche extérieure, comportant un col, un pied de col, une ouverture de bas de manche et des poignets décoratifs, et qui est porté sur la partie haute du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: Voir la [Figure A.2](#).

#### 2.1.1.3

##### chemisier virtuel

haut de vêtement virtuel pour femme qui est porté sur la partie haute du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: Voir la [Figure A.3](#).

#### 2.1.1.4

##### T-shirt virtuel

vêtement virtuel qui est une chemise en matériau tricoté et qui est porté sur la partie haute du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: Voir la [Figure A.4](#).

**2.1.1.5**

**jupe virtuelle**

bas de vêtement pour l'essayage virtuel, de forme cylindrique et qui recouvre les deux jambes ensemble

Note 1 à l'article: Comprend les jupes de longueurs et de formes variées.

Note 2 à l'article: Voir la [Figure B.2](#).

**2.1.1.6**

**pantalon virtuel**

bas de vêtement pour l'essayage virtuel, qui recouvre chaque jambe séparément

Note 1 à l'article: Comprend les pantalons de longueurs et de formes variées.

Note 2 à l'article: Voir la [Figure B.1](#).

**2.1.1.7**

**robe virtuelle**

vêtement virtuel pour femme couvrant tout le corps, qui est composé d'une jupe avec un haut attaché

Note 1 à l'article: Voir la [Figure C.1](#).

**2.1.1.8**

**article coiffant virtuel**

vêtement virtuel porté sur la tête du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: Comprend les casquettes et les bonnets virtuels.

**2.1.1.8.1**

**casquette virtuelle**

vêtement virtuel porté sur la tête du corps humain virtuel et comportant une visière partielle

[ISO 18831:2016](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-26b7fcd74c1a/iso-18831-2016)

**2.1.1.8.2**

**bonnet virtuel**

vêtement virtuel porté sur la tête du corps humain virtuel, sans bord, et comportant juste une calotte constituée d'un matériau tricoté extensible

Note 1 à l'article: Comprend les bérets.

**2.1.1.9**

**gants virtuels**

vêtement virtuel porté sur les mains du corps humain virtuel

**2.2 Termes relatifs à la composition et aux attributs de base**

**2.2.1 Patronage de vêtement virtuel**

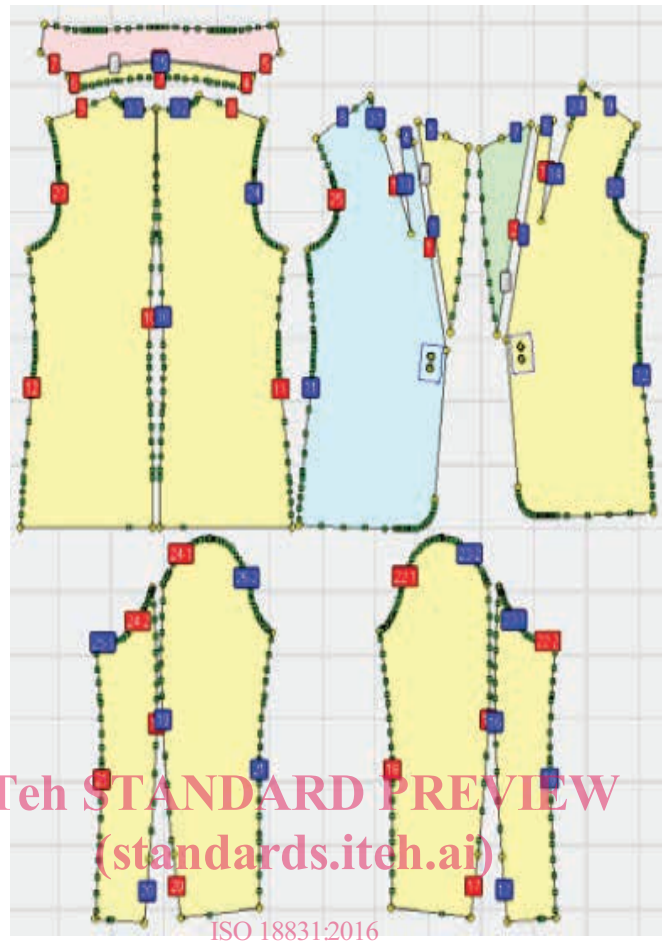
**2.2.1.1**

**patronage de haut de vêtement virtuel**

haut de vêtement virtuel basé sur un patronage de vêtement de base composé d'un patronage de devant, de côté et de dos de vêtement de haut virtuel et d'un patronage de manche virtuelle

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





<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/558ad3df-4d69-4d8e-ad43-37c7711e-1882-2016>  
**Figure 1 — Exemple de structure d'un patronage de haut de vêtement virtuel**

#### 2.2.1.1.1

##### **patronage de devant de vêtement de haut virtuel**

patronage de vêtement virtuel placé sur la partie avant du torse du corps humain virtuel

#### 2.2.1.1.2

##### **patronage de coté de vêtement de haut virtuel**

patronage de vêtement virtuel placé sur la partie latérale du torse du corps humain virtuel

#### 2.2.1.1.3

##### **patronage de dos de vêtement de haut virtuel**

patronage de vêtement virtuel placé sur la partie arrière du torse du corps humain virtuel

#### 2.2.1.1.4

##### **patronage de manche virtuelle**

<haut du corps> patronage de vêtement virtuel placé sur les bras du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: Un vêtement peut ne pas comporter de manches selon sa conception.

#### 2.2.1.2

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

bas de vêtements virtuels basés sur des patronages de vêtement de base incluant le patronage avant virtuel, le patronage arrière virtuel et le patronage de ceinture virtuelle

Note 1 à l'article: Un exemple de patronage de bas de vêtement virtuel est illustré à la [Figure 2](#) et à la [Figure 3](#).

2.2.1.2.1

**patronage avant virtuel**

<bas du corps> patronage de vêtement virtuel placé sur la partie avant de la jambe du corps humain virtuel

2.2.1.2.2

**patronage de côté virtuel**

patronage de vêtement virtuel placé sur la partie latérale de la jambe du corps humain virtuel

2.2.1.2.3

**patronage arrière virtuel**

<bas du corps> patronage de vêtement virtuel placé sur la partie arrière de la jambe du corps humain virtuel

2.2.1.2.4

**patronage de ceinture virtuelle**

patronage de vêtement virtuel placé sur la taille du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: Un bas de vêtement peut ne pas comporter de ceinture selon sa conception.

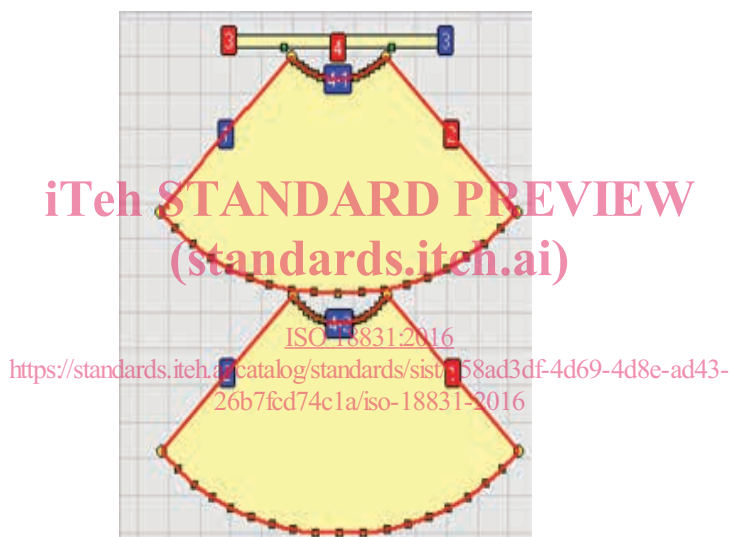


Figure 2 — Exemple de structure d'un patronage de jupe virtuelle

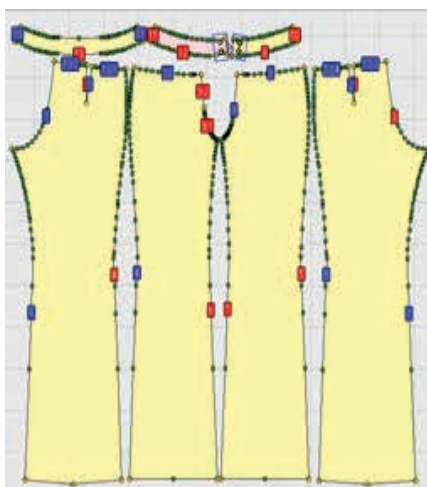


Figure 3 — Exemple de structure d'un patronage de pantalon virtuel

### 2.2.1.3

#### patronage de vêtement virtuel couvrant tout le corps

vêtements virtuels couvrant tout le corps basés sur des patronages de vêtement de base incluant le *patronage avant virtuel* (2.2.1.3.1), le *patronage arrière virtuel* (2.2.1.3.2) et le *patronage de manche virtuelle* (2.2.1.3.3)

Note 1 à l'article: Un exemple de patronage de vêtement virtuel couvrant tout le corps est illustré à la [Figure 4](#).

#### 2.2.1.3.1

##### patronage avant virtuel

<tout le corps> patronage de vêtement virtuel placé sur la partie avant du corps humain virtuel

#### 2.2.1.3.2

##### patronage arrière virtuel

<tout le corps> patronage de vêtement virtuel placé sur la partie arrière du corps humain virtuel

#### 2.2.1.3.3

##### patronage de manche virtuelle

<tout le corps> patronage de vêtement virtuel placé sur les bras du corps humain virtuel

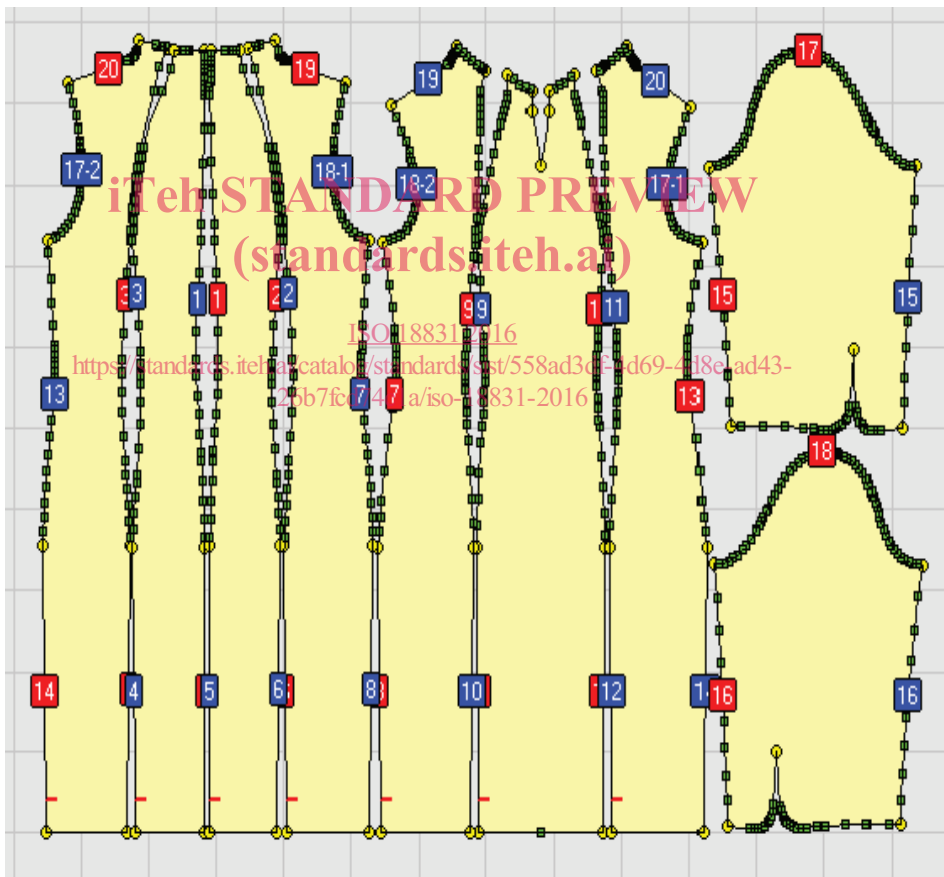


Figure 4 — Exemple de structure d'un patronage de robe virtuelle

### 2.2.1.4

#### patronage d'un article coiffant virtuel

*article coiffant virtuel* (2.1.1.8) basé sur un patronage de vêtement de base composé d'un patronage de calotte virtuelle et/ou d'un patronage de bord virtuel