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

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

Sample Document

get full document from standards.iteh.ai



Numéro de référence
ISO 18163:2016(F)

© ISO 2016

Sample Document

get full document from standards.iteh.ai



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

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

Sample Document

get full document from standards.iteh.ai

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).

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).

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](#).

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 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.

Sample Document

get full document from standards.iteh.ai

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