
Habillement — Essayage virtuel —

Partie 1:

**Vocabulaire et terminologie utilisés
pour le corps humain virtuel**

Clothing — Digital fittings —

Part 1: Vocabulary and terminology used for the virtual human body

Sample Document

get full document from standards.iteh.ai



Numéro de référence
ISO 18825-1:2016(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
2.1 Termes généraux	1
2.2 Termes de composition et de caractéristiques de base	4
2.3 Termes de composition et de caractéristiques facultatives	7
Annexe A (informative) Exemples de types de corps humain paramétrique	9
Annexe B (informative) Exemples de consignation d'informations relatives au corps humain virtuel	12
Bibliographie	13

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 responsable du présent document est l'ISO/TC 133, *Systèmes de tailles des vêtements — désignation des tailles, méthodes de mesure des tailles et essayage virtuel*

L'ISO 18825 comprend les parties suivantes, présentées sous le titre général *Habillement — Essayage virtuel*:

- *Partie 1: Vocabulaire et terminologie utilisés pour le corps humain virtuel*
- *Partie 2: Vocabulaire et terminologie utilisés pour les particularités du corps humain virtuel*

Introduction

Le corps humain numérique existe en divers formats dans le monde virtuel et est appliqué dans de nombreux secteurs de l'industrie. Le corps humain virtuel utilisé dans le domaine de la mode rend compte des particularités de différentes zones du corps humain sur la base de mesurages physiques et de caractéristiques morphologiques.

Le corps humain virtuel est aujourd'hui à l'origine de diverses tentatives en matière de convergence entre la mode et les technologies de l'information, un phénomène étroitement lié au vif développement du marché de la mode en ligne, vaste secteur englobant l'Internet, le marché mobile, les télévisions intelligentes et l'essayage virtuel dans les boutiques et les magasins. Parallèlement, la demande de vêtements personnalisés et sur mesure pour le plus grand nombre, accrue de nos jours, stimule les efforts d'innovation du processus traditionnel de planification, production et vente. L'utilisation de la technologie numérique dans ce nouvel environnement, très généralisé, de l'industrie internationale de l'habillement conduit à l'usage d'informations tridimensionnelles sur les consommateurs et de corps humains numériques qui restituent des caractéristiques correspondant à des somatotypes. Les consommateurs peuvent désormais se connecter en tout lieu et à tout moment pour essayer des vêtements, se faire une idée du style, voir s'ils leur vont bien et passer des commandes. Malgré ces progrès, il manque une Norme internationale relative au corps humain virtuel.

Par conséquent, la présente partie d'ISO 18825 est proposée comme la première d'une série d'une Norme internationale traitant du corps humain virtuel, une composante nécessaire du système d'habillement virtuel 3D utilisé dans l'industrie de l'habillement. Les principaux objectifs de cette Norme internationale sont de définir un corps humain virtuel à utiliser pour améliorer la communication en ligne, ainsi que la fiabilité des produits de mode vendus sur Internet, en permettant une confirmation visuelle de la taille, du bien-être et de la conception. La présente Norme internationale va créer un index et une référence uniques pour tous les programmes d'habillement virtuel qui utilisent, à l'heure actuelle, une terminologie hétérogène prêtant à confusion.

La présente partie d'ISO 18825 présente, en particulier, le vocabulaire, la terminologie et les définitions relatifs à l'essayage virtuel, tels que les formes du corps humain virtuel, la composition et les caractéristiques, et vient ainsi en aide aux consommateurs en ligne, aux créateurs de mode, aux confectionneurs et aux vendeurs qui s'intéressent au style et au bien-être des vêtements. Les développeurs des systèmes d'habillement virtuel seront en mesure d'utiliser un vocabulaire et une terminologie harmonisés. Les consommateurs en ligne, les créateurs de mode, les confectionneurs et les vendeurs utilisant des systèmes d'habillement virtuel pourront utiliser le vocabulaire et la terminologie qui concernent les mesures du corps humain virtuel. La présente Norme internationale est donc appelée à faciliter la vie du consommateur, à améliorer les performances dans la confection des articles d'habillement et à contribuer à la baisse significative du taux de retour des vêtements achetés en ligne.

Sample Document

get full document from standards.iteh.ai

Habillement — Essayage virtuel —

Partie 1: Vocabulaire et terminologie utilisés pour le corps humain virtuel

1 Domaine d'application

La présente partie de l'ISO 18825 traite du vocabulaire et de la terminologie utilisés pour le modèle de corps humain virtuel dans le système d'habillement virtuel servant d'outil principal dans différents secteurs en lien avec les vêtements. La présente partie de l'ISO 18825 s'applique à tous les stades de la communication et de l'achat en ligne de vêtements, y compris aux stades de la conception, de la confection, de la commande, de la vente, de la distribution et de la gestion de clientèle.

2 Termes et définitions

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

2.1 Termes généraux

2.1.1 modèle humain virtuel
modèle tridimensionnel en format numérique

2.1.1.1 corps humain paramétrique
modèle virtuel avec des paramètres modifiables, par exemple la taille et la forme, etc.

Note 1 à l'article: Le corps humain paramétrique est créé en modifiant les paramètres de l'exemple de modèle importé de la graphithèque de modèles 3D. Les exemples de modèles, puisés dans une base de données, diffèrent selon les pays. Par conséquent, un corps humain paramétrique peut être réalisé sur la base de variations de hauteur, de l'indice de masse corporelle (IMC), etc. (voir [Figure A.1](#)).

Note 2 à l'article: Les paramètres du corps humain paramétrique sont présentés dans le logiciel de corps humain paramétrique. Les paramètres du corps humain paramétrique peuvent être ajoutés en fonction des intentions des utilisateurs.

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