NORME INTERNATIONALE

ISO 18831

Première édition
2016-04-15

Habillement — Essayage virtuel — Attributs des vêtements virtuels

Clothing — Digital fittings — Attributes of virtual garments

Numéro de référence
ISO 18831:2016(F)

© ISO 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

Avant-propos ..... **iv**
Introduction ..... **v**
1 Domaine d'application **1**
2 Termes et définitions **1**
Annexe A (informative) **Exemple de haut de vêtement virtuel** **13**
Annexe B (informative) **Exemple de bas de vêtement virtuel** **15**
Annexe C (informative) **Exemple de vêtement virtuel couvrant tout le corps** **16**
Bibliographie **17**

© ISO 2016 – Tous droits réservés

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*.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

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-aller 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.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

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.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

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

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.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

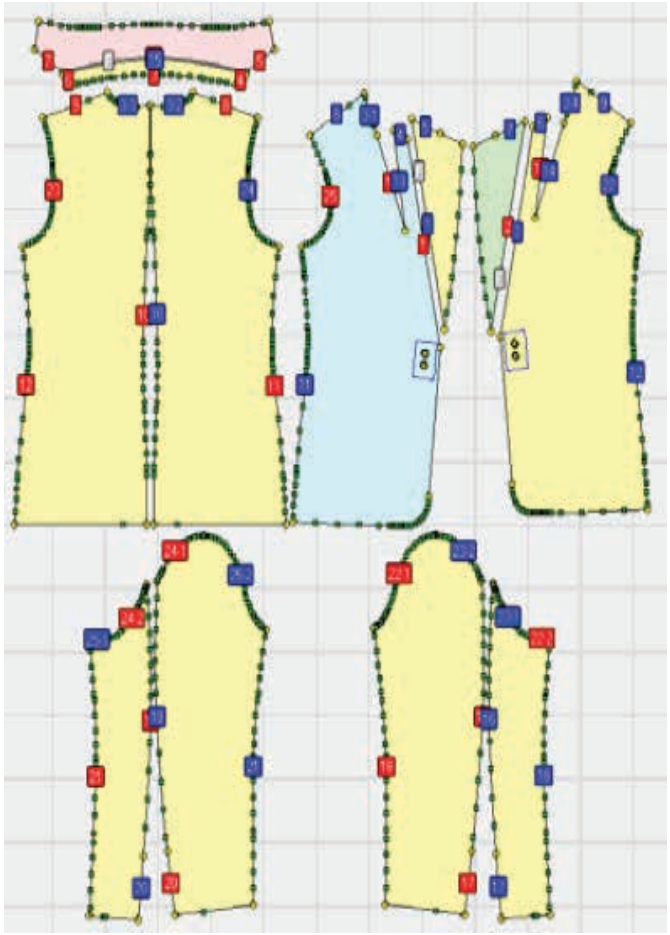


Figure 1 — Exemple de structure d'un patronage de haut de vêtement virtuel

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.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

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.

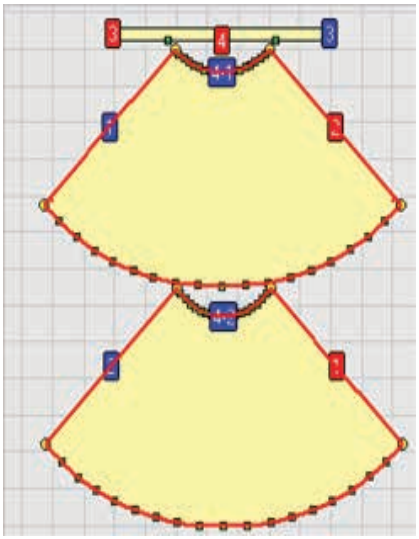


Figure 2 — Exemple de structure d'un patronage de jupe virtuelle

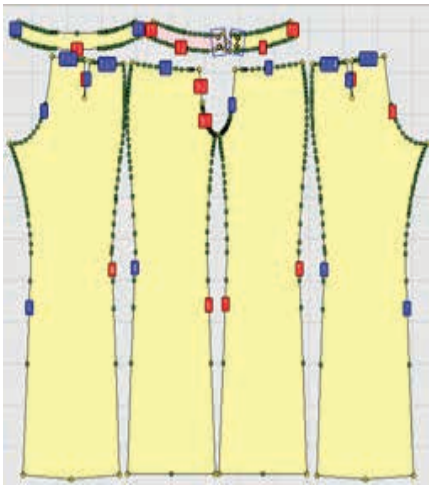


Figure 3 — Exemple de structure d'un patronage de pantalon virtuel

© ISO 2016 – Tous droits réservés

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

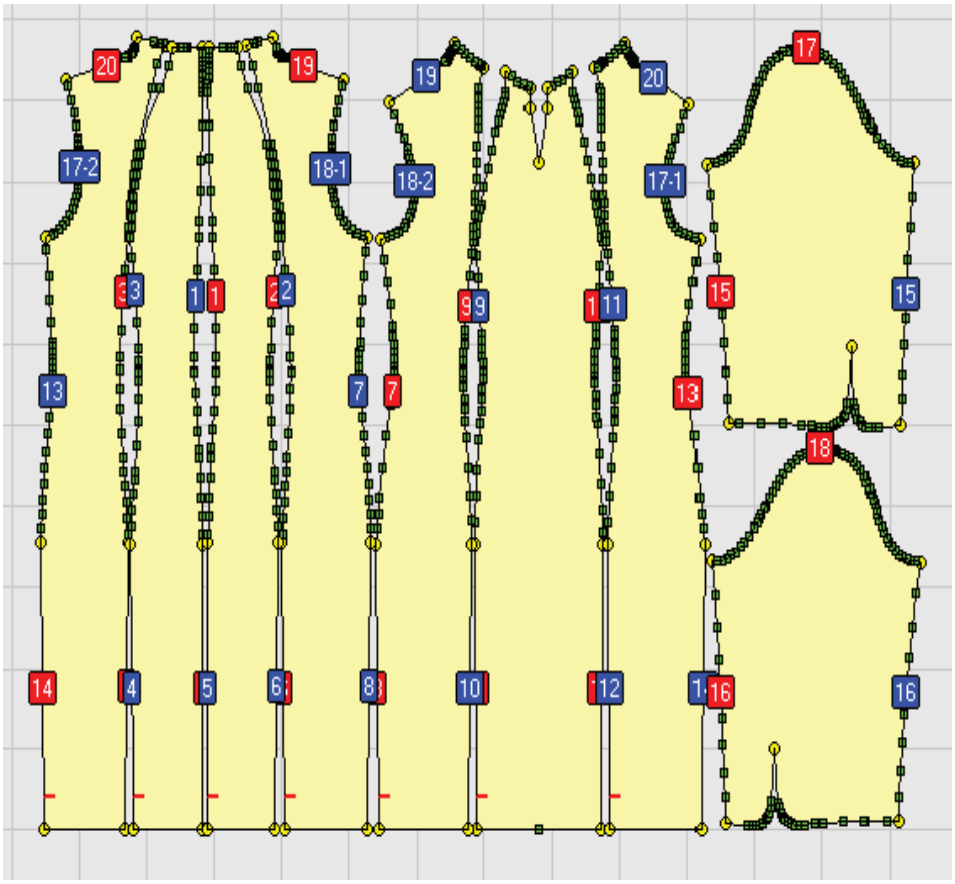


Figure 4 — Exemple de structure d'un patronage de robe virtuelle

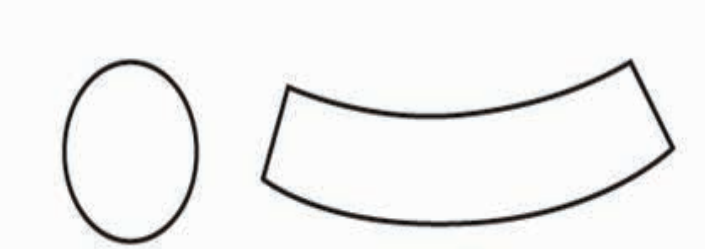
2.2.1.4
patronage d'un article coiffant virtuel
article coiffant virtuel (2.1.1.8) basé sur un patronage de vêtement de base composé d'un patronage de calotte virtuelle et/ou d'un patronage de bord virtuel

© ISO 2016 – Tous droits réservés

2.2.1.4.1
patronage de calotte virtuelle
partie de l'*article coiffant virtuel* (2.1.1.8) qui est placée sur la tête du corps humain virtuel

Note 1 à l'article: Elle peut être arrondie ou angulaire, etc.

Note 2 à l'article: La calotte d'un article coiffant est généralement composée d'un patronage extérieur et d'un patronage intérieur, mais un patronage numérique comporte seulement un patronage extérieur. Un exemple de patronage de calotte virtuelle est illustré à la Figure 5.



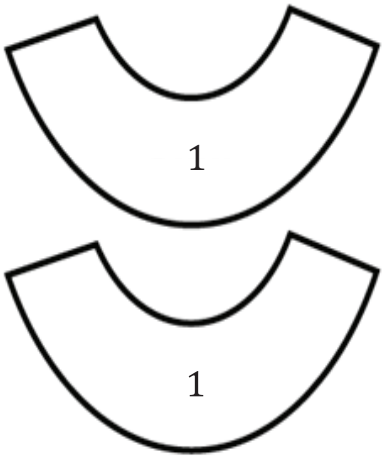
a) Calotte vue du dessus **b) Calotte vue de côté**

Figure 5 — Exemple de structure d'un patronage de calotte virtuelle

2.2.1.4.2
patronage de bord virtuel
bord d'un article coiffant qui peut être relevé ou abaissé

Note 1 à l'article: Un article coiffant peut ne pas comporter de bord.

Note 2 à l'article: Un exemple de patronage de bord virtuel est illustré à la Figure 6.



Légende
1 bord

Figure 6 — Exemple de structure d'un patronage de bord virtuel

2.2.1.5
patronage de gants virtuels
gants virtuels (2.1.1.9) basés sur un patronage de base composé d'un patronage principal, d'un patronage de pouce et de patronages de goussets de doigts

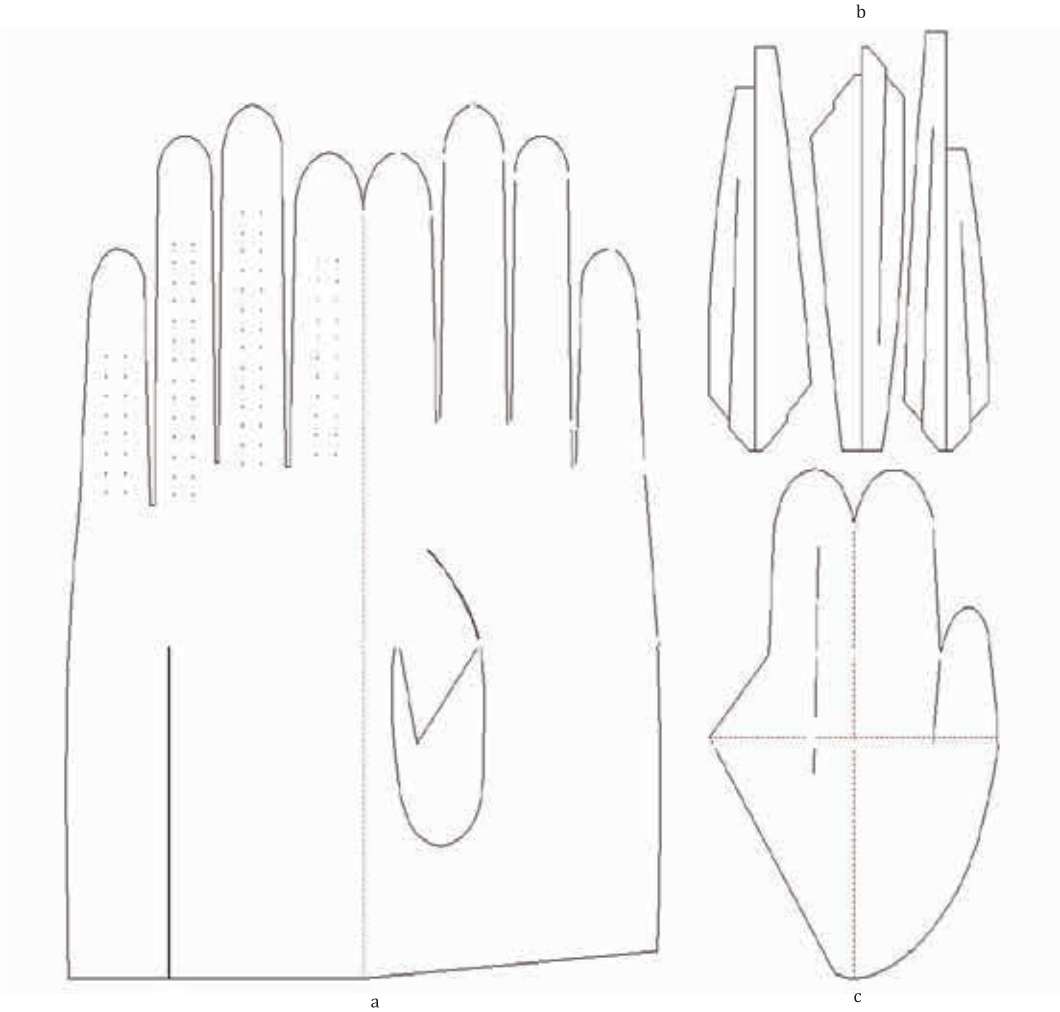
Note 1 à l'article: Un exemple de patronage de gants virtuels est illustré à la Figure 7.

 © ISO 2016 – Tous droits réservés

2.2.1.5.1
patronage principal
patronage unique qui enveloppe les deux côtés d'une main et qui comporte quatre doigts, sans le pouce

2.2.1.5.2
patronage de pouce
patronage qui enveloppe le pouce d'une main

2.2.1.5.3
patronage de gousset de doigt
patronages en bandes fines destinés à former les parois latérales des doigts du gant



Légende

a patronage principal (monobloc)
b patronages de goussets de doigts
c patronage de pouce

Figure 7 — Exemple de structure d'un patronage de gant virtuel

2.2.2
détails de conception du vêtement virtuel
éléments de conception du vêtement virtuel comprenant les cols, les poignets et revers, les empiècements, les pattes, les poches, les fentes et les recouvrements virtuels, etc.

Note 1 à l'article: Un exemple de *patronage de gants virtuels* (2.2.1.5) est illustré à la Figure 7.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

Note 2 à l'article: Les éléments de conception décoratifs utilisés pour les *articles coiffants virtuels* (2.1.1.8) comprennent les décorations, les rubans, les bandeaux et les brides virtuels, etc.

Note 3 à l'article: Les éléments de conception des *gants virtuels* (2.1.1.9) comprennent les ouvertures internes et les trous, etc.



a) Cols virtuels



b) Poignets et revers virtuels



c) Pattes virtuelles



d) Poches virtuelles



e) Fentes virtuelles



f) Recouvrement virtuel

Figure 8 — Exemple d'éléments de conception du vêtement virtuel

2.2.2.1
col virtuel
zone la plus proche du cou, composée d'un col et d'une bande de col

Note 1 à l'article: Les hauts de vêtements sont généralement composés d'un patronage extérieur et d'un patronage intérieur, tels que la doublure et le revers.

2.2.2.2
poignet et revers virtuels
zone située au bas des manches et qui entoure les poignets

Note 1 à l'article: Est appelée « poignet » sur les chemises et « revers » sur les pantalons.

Note 2 à l'article: Ces éléments sont généralement composés d'un patronage extérieur et d'un patronage intérieur, mais un patronage numérique comporte seulement un patronage extérieur.

2.2.2.3
empiècement virtuel
partie qui relie le devant et le dos d'une chemise et qui recouvre les épaules

Note 1 à l'article: Les empiècements sont généralement composés d'un patronage extérieur et d'un patronage intérieur, mais un patronage numérique comporte seulement un patronage extérieur.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

2.2.2.4
patte virtuelle
extension permettant de fermer une chemise avec des boutonnières

Note 1 à l'article: Les extensions de fermeture sont généralement découpées et cousues séparément ou créées en enroulant la partie avant du matériau du vêtement de haut.

Note 2 à l'article: Un patronage numérique comporte toutefois une extension de fermeture qui est le prolongement du devant du vêtement de haut; la zone est représentée par des lignes internes.

2.2.2.5
poche virtuelle
poches de tailles variées fixées au vêtement de haut ou au pantalon

Note 1 à l'article: L'emplacement de la poche est cousu à l'emplacement marqué sur le vêtement virtuel.

2.2.2.6
fente virtuelle
longue fente arrière placée sur les *jupes virtuelles* (2.1.1.5)

Note 1 à l'article: Sur les patronages numériques, le vêtement est représenté par une seule pièce, sans réserve pour couture ni revers. La jupe est cousue jusqu'à l'emplacement de la fente pour représenter cette fente.

2.2.2.7
recouvrement virtuel
partie étendue de la pièce de patronage sous-patte qui comporte des boutons (ou des boutonnières)

Note 1 à l'article: Pour les vêtements numériques, une marge horizontale/verticale est définie à l'endroit où le matériau est recouvert, en particulier vers les boutons, pour créer une ouverture.

2.2.2.8
décoration virtuelle
décoration en forme de fleur utilisée pour décorer un article coiffant chic

Note 1 à l'article: Comprend les éléments décoratifs, tels que les plumes. Élément décoratif servant à mettre en valeur le vêtement.

2.2.2.9
ruban virtuel
article constitué d'un matériau peu épais, à la fois décoratif et fonctionnel, utilisé par exemple pour les finitions d'articles coiffants

2.2.2.10
bandeau virtuel
image ou couleur servant à créer un effet de bandeau décoratif

Note 1 à l'article: Des lignes internes peuvent être ajoutées à un patronage et remplies d'une image ou d'une couleur pour créer un effet de bandeau décoratif.

2.2.2.11
bride virtuelle
bride utilisée pour décorer un article coiffant

2.2.2.12
ouverture interne
lignes de découpe formées de manière arbitraire dans un patronage et qui servent d'ouvertures après l'assemblage

2.2.2.13
trou
trou prévu pour assurer une ventilation efficace

Note 1 à l'article: Partie interne du matériau servant à créer une forme et un matériau plat.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

2.2.3
détails de vêtements virtuels créant la forme
éléments qui créent la forme d'un vêtement virtuel, incluant les pinces, les plis, les nervures, l'embu, les fronces et l'extensibilité virtuels, etc.

2.2.3.1
pince virtuelle
triangle servant à former des courbes dans un matériau plat

Note 1 à l'article: Voir la Référence [3].

Note 2 à l'article: Sur un patronage numérique, les pinces virtuelles sont représentées par des lignes internes avec une direction.

2.2.3.2
plis virtuels
types de plis créés en pliant le matériau

Note 1 à l'article: Sur un patronage numérique, les parties où les plis seront pliés sont représentées par des lignes internes et un angle différent est appliqué à chaque ligne pour représenter les différents plis.

2.2.3.3
nervures virtuelles
élément créé en choisissant une partie du matériau et en la cousant selon une ligne verticale, horizontale, diagonale, etc.

Note 1 à l'article: Sur un patronage numérique, les diverses nervures sont représentées par des lignes internes et un type de point de couture.

2.2.3.4
embu virtuel
élément créé en assemblant deux coutures de longueurs différentes, servant à représenter le volume d'un vêtement sur mesure

Note 1 à l'article: Sur un patronage numérique, deux coutures de longueurs différentes sont cousues sans grignages pour représenter le volume naturel.

2.2.3.5
fronces virtuelles
technique de couture décorative servant à raccourcir la longueur d'une bande de tissu de manière à ce que la pièce la plus longue puisse être attachée à une pièce plus courte

Note 1 à l'article: Pour les patronages numériques, ces fronces peuvent être créées lorsque deux lignes de longueurs différentes sont cousues ensemble.

2.2.3.6
extensibilité virtuelle
élément créé en assemblant deux coutures de longueurs différentes servant à représenter l'extensibilité

Note 1 à l'article: Une couture plus courte est étirée et cousue sur une couture plus longue.

2.2.4
outils de fermeture et de ceinturage des vêtements virtuels
fermeture et ceinturage des vêtements virtuels comprenant la fermeture par recouvrement dessus/dessous, la fermeture bord à bord et le ceinturage dans la zone du vêtement

Note 1 à l'article: Les fixations des *articles coiffants virtuels* (2.1.1.8) se présentent sous la forme de fixations à l'arrière de la *casquette virtuelle* (2.1.1.8.1). La fixation peut être exprimée par un placage de texture ou par des objets.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

2.2.4.1
fermeture par recouvrement dessus/dessous
outil de forme circulaire ou autre attaché à une face du matériau pour ouvrir et fermer le vêtement à intervalles réguliers

Note 1 à l'article: Voir la Référence [3].

Note 2 à l'article: Représenté sous la forme d'un point sur les patronages numériques. Placage de texture servant à représenter la texture.

EXEMPLE Fermetures à glissière, boutons, crochets et yeux, fermetures auto-agrippantes et enroulement de fil sur une tige (pour les patronages numériques, une valeur est saisie pour la distance de couture afin de représenter la tige en faisant en sorte que les boutons et boutonnières puissent être cousus à une distance donnée du matériau).

2.2.4.2
fermeture bord à bord
fixation qui aide à ouvrir et fermer facilement le vêtement

EXEMPLE Fermetures à glissière.

Note 1 à l'article: Composée d'une fixation, d'un bandeau, d'une chaîne, d'une glissière et d'une tirette.

Note 2 à l'article: La forme d'une fermeture à glissière est représentée par placage de texture pour les patronages numériques.



a) Fermeture à glissière virtuelle



b) Boutons virtuels

Figure 9 — Exemple de fermeture du vêtement virtuel

2.2.4.3
fermeture par ceinturage
fermeture servant à ajuster la taille de la zone virtuelle des vêtements

2.2.4.4
cartes de texture
images bitmap utilisées pour la visualisation réaliste des vêtements virtuels

2.2.4.5 Outils facultatifs

2.2.4.5.1
sigle
initiales de la personne qui porte le vêtement

Note 1 à l'article: Généralement composé de quelques lettres pour la customisation.

© ISO 2016 – Tous droits réservés

2.2.4.5.2
logos
petits signes ou logos attachés sur le patronage arrière à des fins décoratives

© ISO 2016 – Tous droits réservés