

DIN ISO 18831

ICS 35.240.63; 61.020

**Bekleidung –
Digitale Anproben –
Merkmale virtueller Bekleidung (ISO 18831:2016)**

Clothing –
Digital fittings –
Attributes of virtual garments (ISO 18831:2016)

Habillement –
Bien-aller virtuel –
Caractéristiques des vêtements virtuels (ISO 18831:2016)

Gesamtumfang 22 Seiten

DIN-Normenausschuss Textil und Textilmaschinen (Textilnorm)



Inhalt

	Seite
Nationales Vorwort.....	3
Vorwort	4
Einleitung	4
1 Anwendungsbereich.....	5
2 Begriffe	5
Anhang A (informativ) Beispiel virtueller Oberkörper Kleidungsstücke	18
Anhang B (informativ) Beispiel virtueller Unterkörper Kleidungsstücke.....	20
Anhang C (informativ) Beispiel virtueller Ganzkörper Kleidungsstücke.....	21
Literaturhinweise.....	22

Nationales Vorwort

Dieses Dokument (ISO 18831:2016) wurde vom Technischen Komitee ISO/TC 133 „Clothing sizing systems – Size designation, size measurement methods and digital fittings“ aufgestellt und vom Arbeitsausschuss 106-01-02 AA „Textilien und Bekleidung — Kennzeichnung, Anforderungen und Prüfverfahren; SpA zu CEN/TC 248/WG 10, WG 20, WG 33 und ISO/TC 133“ im DIN-Normenausschuss Textil und Textilmaschinen (Textilnorm) zur Herausgabe als DIN ISO 18831 verabschiedet.

Es wird auf die Möglichkeit hingewiesen, dass einige Elemente dieses Dokuments Patentrechte berühren können. DIN ist nicht dafür verantwortlich, einige oder diesbezügliche Patentrechte zu identifizieren.

Vorwort

ISO (die Internationale Organisation für Normung) ist eine weltweite Vereinigung von Nationalen Normungsorganisationen (ISO Mitgliedsorganisationen). Die Erstellung von Internationalen Normen wird normalerweise von ISO Technischen Komitees durchgeführt. Jede Mitgliedsorganisation, die Interesse an einem Thema hat, für welches ein Technisches Komitee gegründet wurde, hat das Recht, in diesem Komitee vertreten zu sein. Internationale Organisationen, staatlich und nicht-staatlich, in Liaison mit ISO, nehmen ebenfalls an der Arbeit teil. ISO arbeitet eng mit der Internationalen Elektrotechnischen Kommission (IEC) bei allen elektrotechnischen Themen zusammen.

Die Verfahren, die bei der Entwicklung dieses Dokuments angewendet wurden und die für die weitere Pflege vorgesehen sind, werden in den ISO/IEC Direktiven, Teil 1 beschrieben. Im Besonderen sollten die für die verschiedenen ISO Dokumentenarten notwendigen Annahmekriterien beachtet werden. Dieses Dokument wurde in Übereinstimmung mit den Gestaltungsregeln der ISO/IEC Direktiven, Teil 2 erarbeitet (siehe www.iso.org/directives).

Es wird auf die Möglichkeit hingewiesen, dass einige Elemente dieses Dokuments Patentrechte berühren können. ISO ist nicht dafür verantwortlich, einige oder alle diesbezüglichen Patentrechte zu identifizieren. Details zu allen während der Entwicklung des Dokuments identifizierten Patentrechten finden sich in der Einleitung und/oder in der ISO Liste der empfangenen Patenterklärungen (siehe www.iso.org/patents).

Jeder in diesem Dokument verwendete Handelsname wird als Information zum Nutzen der Anwender angegeben und stellt keine Anerkennung dar.

Eine Erläuterung der Bedeutung ISO spezifischer Benennungen und Ausdrücke, die sich auf Konformitätsbewertung beziehen, sowie Informationen über die Beachtung der Grundsätze der Welthandelsorganisation (WTO) zu technischen Handelshemmnissen (TBT, en: Technical Barriers to Trade) durch ISO enthält der folgende Link: www.iso.org/iso/foreword.html.

Das für dieses Dokument verantwortliche Komitee ist ISO/TC 133, *Clothing sizing systems — Size designation, size measurement methods and digital fittings*.

Einleitung

Diese Internationale Norm ist die zweite einer Reihe, die sich mit virtuellen Kleidungsstücken für digitale Anproben beschäftigt.

Diese Internationale Norm beschäftigt sich besonders mit den Merkmalen der virtuellen Ober- und Unterkörper-Kleidungsstücke, virtueller Hüte und Handschuhen im virtuellen Bekleidungssystem und unterstützt auf diese Weise für die am Stil und am Schnitt der Bekleidungsstücke interessierten Online-Konsumenten, Modedesigner, Hersteller und Händler. Sie steht im Zusammenhang mit ISO 18163, die die Zusammensetzung und Eigenschaften virtueller Kleidungsstücke behandelt. Daher ist eine Verbesserung des Komforts für Verbraucher, der Effizienz in der Bekleidungsherstellung und ein Beitrag zu einer Abnahme der Rücksenderate von online erworbener Bekleidung zu erwarten.

1 Anwendungsbereich

Diese Internationale Norm legt die erforderlichen Attribute zum Erzeugen virtueller Kleidungsstücke, einschließlich virtueller Hüte und virtueller Handschuhe unter Verwendung einer Software für virtuelle Kleidungsstücke fest.

2 Begriffe

Für die Anwendung dieses Dokuments gelten die folgenden Begriffe.

2.1 Allgemeine Begriffe

2.1.1

virtuelle Bekleidungsartikel

am virtuellen menschlichen Körper bei der digitalen Anprobe getragene virtuelle Kleidungsstücke

Anmerkung 1 zum Begriff: Darin eingeschlossen sind virtuelle Jacken, virtuelle Hemden, virtuelle Blusen, virtuelle T-Shirts, virtuelle Röcke, virtuelle Hosen, virtuelle Kleider, virtuelle Hüte, virtuelle Handschuhe usw.

Anmerkung 2 zum Begriff: Gewebe wird durch die Verwebung von zwei Sätzen von Kett- und Schussgarn hergestellt. Gestrickewird durch Vermaschung von einem Satz von Garn hergestellt. Das virtuelle Bekleidungssystem stellt die Art des Gewebes durch einen Prozess des Texturmappings und Renderings unabhängig vom Konstruktionsverfahren dar.

2.1.1.1

virtuelle Jacke

virtuelle Oberkörper-Kleidungsstücke, die auf dem virtuellen menschlichen Körper getragen werden und zwischen der Taille und der Hüfte enden

Anmerkung 1 zum Begriff: Siehe Bild A.1.

2.1.1.2

virtuelles Hemd

virtuelle Herren Oberkörper-Kleidungsstücke, die als eine Zwischenschicht oder äußere Schicht getragen werden und einen Kragen, Kragensteg, eine Bündchenöffnung und dekorative Bündchen haben und auf dem virtuellen menschlichen Oberkörper getragen werden

Anmerkung 1 zum Begriff: Siehe Bild A.2.

2.1.1.3

virtuelle Bluse

virtuelle Damen Oberkörper-Kleidungsstücke, die auf dem virtuellen menschlichen Oberkörper getragen werden

Anmerkung 1 zum Begriff: Siehe Bild A.3.

2.1.1.4

virtuelles T-Shirt

virtuelle Kleidungsstücke, bei denen es sich um Trikothemden aus Strickmaterial handelt, und die auf dem virtuellen menschlichen Oberkörper getragen werden

Anmerkung 1 zum Begriff: Siehe Bild A.4.

2.1.1.5

virtueller Rock

zylinderförmiges Unterkörper-Kleidungsstück für die virtuelle Anprobe, das beide Beine gleichzeitig bedeckt

Anmerkung 1 zum Begriff: Darin eingeschlossen sind Röcke in verschiedenen Längen und Silhouetten.

Anmerkung 2 zum Begriff: Siehe Bild B.2.

2.1.1.6

virtuelle Hosen

Unterkörper-Kleidungsstück für die virtuelle Anprobe, das jedes Bein separat bedeckt

Anmerkung 1 zum Begriff: Darin eingeschlossen sind Hosen in verschiedenen Längen und Silhouetten.

Anmerkung 2 zum Begriff: Siehe Bild B.1.

2.1.1.7

virtuelles Kleid

virtuelles Damen Ganzkörper-Kleidungsstück, das aus einem Rock und einem daran befestigten Mieder besteht

Anmerkung 1 zum Begriff: Siehe Bild C.1.

2.1.1.8

virtueller Hut

auf dem Kopf eines virtuellen menschlichen Körpers getragenes virtuelles Kleidungsstück

Anmerkung 1 zum Begriff: Virtuelle Kappen und virtuelle Mützen sind eingeschlossen.

2.1.1.8.1

virtuelle Kappe

auf dem Kopf des virtuellen menschlichen Körpers getragenes virtuelles Kleidungsstück mit partiellem Schirm

2.1.1.8.2

virtuelle Mütze

virtuelle Strickmütze

auf dem Kopf eines virtuellen menschlichen Körpers getragenes virtuelles Kleidungsstück ohne Krempe und mit einer Hutkrone aus einem dehnbaren Strickmaterial

Anmerkung 1 zum Begriff: Barett sind eingeschlossen.

2.1.1.9

virtuelle Handschuhe

virtuelles Kleidungsstück, das am virtuellen menschlichen Körper, ausschließlich an den Händen, getragen wird

2.2 Begriffe bezogen auf Zusammensetzung und Merkmale

2.2.1 Virtuelle Schnittteile für Bekleidung

2.2.1.1

virtuelle Schnittteile für Oberkörperbekleidung

virtuelles Oberkörper-Kleidungsstück, basierend auf einem Basisschnittteil für Bekleidung das aus einem virtuellen oberen Vorderteil, einem virtuellen oberen Seitenteil, einem virtuellen oberen Rückenteil und virtuellen Ärmelteilen besteht

Anmerkung 1 zum Begriff: Ein Beispiel eines virtuellen Schnittteils für Oberkörperbekleidung zeigt Bild 1.

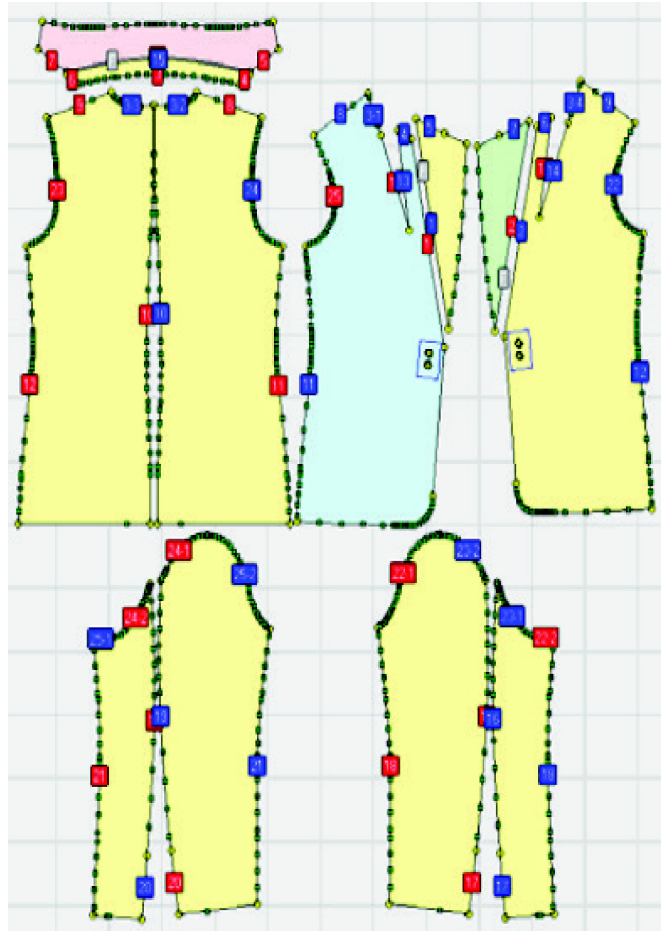


Bild 1 — Beispiel für den Aufbau eines virtuellen Schnittteils für Oberkörperbekleidung

2.2.1.1.1

virtuelles oberes Vorderteil

virtuelles Schnittteil für Bekleidung, das auf der Rumpfvorderseite des virtuellen menschlichen Körpers platziert wird

2.2.1.1.2

virtuelles oberes Seitenteil

virtuelles Schnittteil für Bekleidung, das auf der Seite des Rumpfes des virtuellen menschlichen Körpers platziert wird

2.2.1.1.3

virtuelles oberes Rückenteil

virtuelles Schnittteil für Bekleidung, das auf der Rumpfrückseite des virtuellen menschlichen Körpers platziert wird

2.2.1.1.4

virtuelle Ärmelteile

<Oberkörper> virtuelles Schnittteil für Bekleidung, das auf den Armen des virtuellen menschlichen Körpers platziert wird

Anmerkung 1 zum Begriff: Ein Kleidungsstück hat entsprechend dem Design möglicherweise keine Ärmel.