

DIN ISO 18825-1

ICS 61.020; 01.040.61

Einsprüche bis 2015-01-28

Entwurf**Bekleidung –****Digitale Anproben –****Teil 1: Vokabular und Terminologie für den virtuellen menschlichen Körper (ISO/DIS 18825-1:2014)**

Clothing –

Digital fittings –

Part 1: Vocabulary and terminology used for the virtual human body
(ISO/DIS 18825-1:2014)

Habillement –

Essayage virtuel –

Partie 1: Vocabulaire et terminologie utilisés pour le corps humain virtuel
(ISO/DIS 18825-1:2014)**Anwendungswarnvermerk**

Dieser Norm-Entwurf mit Erscheinungsdatum 2014-11-28 wird der Öffentlichkeit zur Prüfung und Stellungnahme vorgelegt.

Weil die beabsichtigte Norm von der vorliegenden Fassung abweichen kann, ist die Anwendung dieses Entwurfes besonders zu vereinbaren.

Stellungnahmen werden erbeten

- vorzugsweise online im Norm-Entwurfs-Portal des DIN unter www.entwuerfe.din.de bzw. für Norm-Entwürfe der DKE auch im Norm-Entwurfs-Portal der DKE unter www.entwuerfe.normenbibliothek.de, sofern dort wiedergegeben;
- oder als Datei per E-Mail an textilnorm@din.de möglichst in Form einer Tabelle. Die Vorlage dieser Tabelle kann im Internet unter www.din.de/stellungnahme oder für Stellungnahmen zu Norm-Entwürfen der DKE unter www.dke.de/stellungnahme abgerufen werden;
- oder in Papierform an den DIN-Normenausschuss Textil und Textilmaschinen (Textilnorm), 10772 Berlin (Hausanschrift: Burggrafenstr. 6, 10787 Berlin).

Die Empfänger dieses Norm-Entwurfs werden gebeten, mit ihren Kommentaren jegliche relevanten Patentrechte, die sie kennen, mitzuteilen und unterstützende Dokumentationen zur Verfügung zu stellen.

Gesamtumfang 16 Seiten

DIN-Normenausschuss Textil und Textilmaschinen (Textilnorm)

Inhalt

	Seite
Nationales Vorwort	3
Nationaler Anhang NA (informativ) Literaturhinweise	3
Einleitung	4
1 Anwendungsbereich	5
2 Normative Verweisungen	5
3 Begriffe	5
4 Zusammensetzung und Eigenschaften	7
4.1 Grundlegende Zusammensetzung und Eigenschaften	7
4.1.1 Virtuelles Körpersegment	7
4.1.2 Virtueller Querschnitt	8
4.1.3 Virtuelle Körpermaße	8
4.1.4 Virtuelle Orientierungspunkte	8
4.1.5 Virtuelle Skelettstruktur	9
4.1.6 Virtuelle Körperoberflächentextur	9
4.2 Optionale Zusammensetzung und Attribute	10
4.2.1 Virtuelle Körperhaltung	10
4.2.2 Virtuelle Bewegung	11
4.2.3 Virtuelles Fleisch	11
Anhang A (informativ) Beispiele für parametrische menschliche Körpertypen	12
Anhang B (informativ) Beispiele für die Schreibweise von Angaben zum virtuellen menschlichen Körper	16

Nationales Vorwort

Dieses Dokument (ISO/DIS 18825-1) wurde von der WG 2 „Digital fitting“ des Technischen Komitees ISO/TC 133 „Sizing systems and designations for clothes“ erarbeitet. Für Deutschland war der Arbeitsausschuss NA 106-01-02 AA „Textilien und Bekleidung - Kennzeichnung, Anforderungen und Prüfverfahren“ an der Bearbeitung beteiligt.

DIN ISO 18825 *Bekleidung — Digitale Anproben* besteht aus den folgenden Teilen:

- *Teil 1: Vokabular und Terminologie für den virtuellen menschlichen Körper*
- *Teil 2: Vokabular und Terminologie für die Merkmale des virtuellen menschlichen Körpers*

Für die in diesem Dokument zitierten Internationalen Normen wird im Folgenden auf die entsprechenden Deutschen Normen hingewiesen:

ISO 20685	siehe	DIN EN ISO 20685
ISO 15535	siehe	DIN EN ISO 15535

Nationaler Anhang NA (informativ)

Literaturhinweise

DIN EN ISO 20685, *3D-Scanverfahren für international kompatible anthropometrische Datenbanken*

DIN EN ISO 15535, *Allgemeine Anforderungen an die Einrichtung anthropometrischer Datenbanken*

Bekleidung — Digitale Anproben — Teil 1: Vokabular und Terminologie für den virtuellen menschlichen Körper

Einleitung

Der digitale menschliche Körper besteht in der virtuellen Welt in verschiedenen Formaten und wird in vielen unterschiedlichen Bereichen der Industrie verwendet. Der im Bereich der Mode verwendete virtuelle menschliche Körper muss die Eigenschaften unterschiedlicher Bereiche des auf den Körpermaßen und Formmerkmalen basierenden menschlichen Körpers widerspiegeln.

Verschiedene Arten der auf dem virtuellen menschlichen Körper basierten Konvergenztechnologie der IT-Mode werden heute unter Beachtung der rasanten Entwicklung des riesigen Online-Modemarktes versucht, und schließen das Internet, den Mobilfunkmarkt, Smart-TV und virtuelle Anproben in Läden und Geschäften ein. Mittlerweile unterstützt die gestiegene Nachfrage nach individuell gestalteten und maßkonfektionierten Kleidungsstücken die Bemühungen, das traditionelle Verfahren der Planung, Herstellung und des Verkaufs zu erneuern. Die Anwendung der digitalen Technologie in dieser neuen allgegenwärtigen Umgebung der internationalen Bekleidungsindustrie führt zur Nutzung dreidimensionaler Angaben zu Kunden und digitalen menschlichen Körpern, die die Körpertypmerkmale widerspiegeln, und die Verbraucher können damit jederzeit und an jedem Ort online gehen, Kleidungsstücke anprobieren, den Schnitt und die Passform bewerten und Bestellungen aufgeben. Ungeachtet dieser Vorteile fehlt eine Internationale Norm über den virtuellen menschlichen Körper.

Daher wird die vorliegende Internationale Norm als erster Teil einer Reihe von Normen vorgeschlagen, die sich mit dem virtuellen menschlichen Körper beschäftigt, einer notwendigen Komponente der in der Bekleidungsindustrie verwendeten virtuellen 3D-Bekleidungssysteme. Die wichtigsten Ziele dieser internationalen Normenreihe sind die Definitionen des virtuellen menschlichen Körpers, der zur Verbesserung der Online-Kommunikation und Verlässlichkeit von online zu verkaufenden Modeerzeugnissen durch eine visuelle Bestätigung von Größe, Passform und Design zu verwenden ist. Die Normen werden für alle virtuellen Bekleidungsprogramme, die derzeit eine unterschiedliche und unübersichtliche Terminologie verwenden, einen einheitlichen Index und Grundlagen schaffen.

Diese Norm führt besonders das Vokabular, die Terminologie und die Definitionen im Zusammenhang mit der digitalen Anprobe auf, wie z. B. virtuelle menschliche Körperformen, Zusammensetzung und Eigenschaften, und unterstützt auf diese Weise Online-Verbraucher, Modedesigner, Hersteller und Händler, die am Schnitt und der Passform von Kleidungsstücken interessiert sind. Entwickler werden in die Lage versetzt, bei der Entwicklung virtueller Bekleidungssysteme ein einheitliches Vokabular und eine vereinheitlichte Terminologie zu verwenden. Online-Verbraucher, Modedesigner, Hersteller und Händler sind dadurch in der Lage, das Vokabular und die Terminologie der virtuellen Körpermaße zu verwenden. Daher ist eine Verbesserung des Komforts für den Verbraucher und der Effizienz der Bekleidungsherstellung und ein Beitrag zu einer weitgehenden Abnahme der Rücksenderate von über den Onlinemarkt erworbenen Kleidungsstücken zu erwarten.

1 Anwendungsbereich

Diese Internationale Norm umfasst das Vokabular und die Terminologie für das virtuelle menschliche Körpermodell, das im virtuellen Bekleidungssystem als Basiswerkzeug in unterschiedlichen Bereichen der Bekleidungsentwicklung und -präsentation von Bekleidungsanwendungen verwendet wird. Der virtuelle menschliche Körper kann auf alle Stufen der Online-Kommunikation und des Online-Geschäftes mit Bekleidung, einschließlich Entwicklung, Präsentation, Herstellung, Bestellung, Verkauf, Vertrieb und Kundenmanagement angewendet werden.

2 Normative Verweisungen

Die folgenden Dokumente, die in diesem Dokument teilweise oder als Ganzes zitiert werden, sind für die Anwendung dieses Dokuments erforderlich. Bei datierten Verweisungen gilt nur die in Bezug genommene Ausgabe. Bei undatierten Verweisungen gilt die letzte Ausgabe des in Bezug genommenen Dokuments (einschließlich aller Änderungen).

ISO 8559-1, *Garment construction and anthropometric survey — Body dimensions*

ISO 20685, *3D scanning methodologies for internationally compatible anthropometric databases*

ISO 15535, *General requirements for establishing an anthropometric database*

ISO 19774, *Information technology — Computer graphics and image processing — Humanoid Animation (H-Anim)*

3 Begriffe

3.1

virtuelles Modell

dreidimensionales Modell im digitalen Format

3.1.1

parametrischer menschlicher Körper

virtuelles Modell mit veränderbaren Parametern, wie Größe und Körperform usw. (siehe Bild 2)

Anmerkung 1 zum Begriff: Der parametrische menschliche Körper wird durch Modifizierung der Parameter des aus der 3D-Modellbibliothek importierten Beispielmmodells erstellt. Die Beispielmmodelle unterscheiden sich von Land zu Land, da sie auf einer Datenbank aufbauen. Ein parametrischer menschlicher Körper kann daher auf Basis von Körperhöhenunterschieden, BMI (Bodymass-Index) usw. erstellt werden. (Siehe Anhang A, Bild 1).

Anmerkung 2 zum Begriff: Die Parameter des parametrischen menschlichen Körpers sind in der Software des parametrischen menschlichen Körpers enthalten. Parameter des parametrischen menschlichen Körpers können in Abhängigkeit vom Zweck der Anwender ergänzt werden.