

DIN ISO 18825-2:2017-04 (D)

Bekleidung - Digitale Anproben - Teil 2: Vokabular und Terminologie für die Merkmale des virtuellen menschlichen Körpers (ISO 18825-2:2016)

| Inhalt | Seite |
|--|-------|
| Nationales Vorwort | 3 |
| Nationaler Anhang NA (informativ) Literaturhinweise | 3 |
| Einleitung | 4 |
| 1 Anwendungsbereich..... | 5 |
| 2 Begriffe für Merkmale des virtuellen Rumpfes, der virtuellen Arme und Beine..... | 5 |
| 2.1 Virtuelle Körperorientierungspunkte..... | 5 |
| 2.2 Virtuelles Körpermaß..... | 8 |
| 2.3 Virtueller Skelettaufbau — virtueller Knochen | 13 |
| 3 Darstellung des virtuellen Rumpfes, der virtuellen Arme und Beine | 14 |
| 3.1 Zusammensetzung des virtuellen Rumpfes, der virtuellen Arme und Beine | 14 |
| 3.1.1 Virtuelle Körperregion | 14 |
| 3.1.2 Virtuelle Skelettstruktur | 20 |
| 3.1.3 Virtuelles Gelenk | 21 |
| 3.2 Änderungen des virtuellen Rumpfes, der virtuellen Arme und Beine..... | 22 |
| 3.2.1 Veränderung an der virtuellen Körpergröße | 22 |
| 3.2.2 Änderung der virtuellen Hautfarbe..... | 23 |
| 3.2.3 Änderung der virtuellen Körperhaltung und virtuellen Bewegung | 24 |
| 4 Darstellung des virtuellen Kopfes und virtuellen Gesichts | 25 |
| 4.1 Zusammensetzung des virtuellen Kopfes und Gesichts..... | 25 |
| 4.1.1 Virtuelle Kopf- und Gesichtsregion | 25 |
| 4.1.2 Virtuelle Körperorientierungspunkte..... | 27 |
| 4.1.3 Virtuelle Körpermaße | 29 |
| 4.1.4 Virtuelle Skelettstruktur | 31 |
| 4.1.5 Virtuelle Kopfhaltung und -bewegung | 33 |
| 4.1.6 Virtueller Gesichtsausdruck..... | 33 |
| 4.2 Änderung des virtuellen Kopfs und Gesichts | 33 |
| 4.2.1 Änderung der virtuellen Größe | 33 |
| 4.2.2 Änderung der virtuellen Körperoberflächentextur..... | 34 |
| 4.2.3 Änderung der virtuellen Kopfhaltung und -bewegung | 36 |
| 4.2.4 Änderung des virtuellen Gesichtsausdrucks..... | 38 |
| 4.2.5 Übergreifende Änderung des virtuellen Kopfes und Gesichts..... | 38 |
| 5 Darstellung der virtuellen Hand..... | 40 |
| 5.1 Zusammensetzung der virtuellen Hand..... | 40 |
| 5.1.1 Virtuelle Handregion..... | 40 |
| 5.1.2 Virtuelle Körperorientierungspunkte..... | 40 |
| 5.1.3 Virtuelles Maß | 42 |
| 5.1.4 Skelettstruktur..... | 45 |
| 5.1.5 Virtuelle Handhaltungen und -bewegungen..... | 48 |
| 5.2 Änderung der virtuellen Hand | 48 |
| Anhang A (informativ) Vergleich zwischen virtuellen Knochen des virtuellen Rumpfes, der virtuellen Arme und Beine des virtuellen menschlichen Körpers und H-Anim | 49 |
| Literaturhinweise | 51 |