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