



中华人民共和国国家标准

GB/T 45066—2024

数字化试衣 虚拟人体属性 术语和定义

Digital fittings—Attributes of the virtual human body—
Vocabulary and terminology

(ISO 18825-2:2016, Clothing—Digital fittings—
Part 2: Vocabulary and terminology used for attributes
of the virtual human body, MOD)

2024-12-31 发布

2025-07-01 实施

国家市场监督管理总局
国家标准化管理委员会 发布

目 次

前言	III
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 术语和定义	1
4 虚拟躯干、手臂和腿的表述	7
5 虚拟头部、面部和下颌的表述	15
6 虚拟手部的表述	22
附录 A（资料性） 虚拟人体的虚拟躯干、手臂和腿部的虚拟骨骼和关节与 H-Anim 的对比	30
参考文献	31

前 言

本文件按照 GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本文件修改采用 ISO 18825-2：2016《服装 数字化试衣 第2部分：虚拟人体属性术语和定义》。

本文件与 ISO 18825-2：2016 相比做了下述结构调整：

——增加了“规范性引用文件”一章。

本文件与 ISO 18825-2：2016 的技术差异及其原因如下：

- a) 更改了文件的范围（见第1章），以更明确适用对象；
- b) 增加了规范性引用文件 GB/T 41419，保证术语的一致性（见第3章）；
- c) 增加了术语“虚拟人体特征点和面”和“虚拟人体尺寸”的定义（见3.1、3.2），以使定义更清晰，避免歧义；
- d) 增加了术语“虚拟胸围高（男）”的定义（见3.2.2），以使定义更清晰，避免歧义；
- e) 更改了术语“虚拟腿内侧高”的对应词（见3.2.6），保证术语的一致性；
- f) 更改了术语“虚拟背腰长”的对应词（见3.2.10），保证术语的一致性；
- g) 更改了虚拟人体区域、虚拟骨骼结构、虚拟人体尺寸的调整、虚拟皮肤颜色的调整和虚拟人体姿势和运动的调整要求，使描述简洁、清晰（见4.1.1、4.1.2、4.2.2、4.2.3）；
- h) 增加了标题“下颌”的描述，使标题完整、准确（见第5章，5.1，5.1.1，5.1.2和5.1.3）；
- i) 更改了“虚拟头部姿势和运动”的要求，以使描述更简洁、清晰（见5.1.5）。

本文件做了下列编辑性改动：

——标准名称改为《数字化试衣 虚拟人体属性 术语和定义》；

——调整了参考文献。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件由中国纺织工业联合会提出。

本文件由全国服装标准化技术委员会（SAC/TC 219）归口。

本文件起草单位：上海纺织集团检测标准有限公司、爱慕股份有限公司、江苏虎豹集团有限公司、安莉芳（中国）服装有限公司、新疆大学、浙江凌迪数字科技有限公司、海澜之家品牌管理有限公司、上海百琪迈科技（集团）有限公司、湖南圣得西时尚科技有限公司、四川圣山白玉兰实业有限公司、达利（中国）有限公司。

本文件主要起草人：杨秀月、张克甲、胡冬余、尚列妮、杜劲松、刘郴、吉敏生、袁小燕、马妮妮、罗子晗、王友林、郑路、吴天宇。

数字化试衣 虚拟人体属性 术语和定义

1 范围

本文件界定了数字化试衣系统中虚拟人体相关的术语和定义，包括虚拟人体的虚拟头部、面部、躯干、手臂、手部、腿、骨骼和关节等虚拟特征点和人体尺寸。

本文件适用于数字化试衣系统的设计、开发、应用、交流和商业的各个阶段。

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 41419 数字化试衣 虚拟人体用术语和定义（GB/T 41419—2022，ISO 18825-1:2016，MOD）

3 术语和定义

GB/T 41419 界定的以及下列术语和定义适用于本文件。

3.1

虚拟人体特征点和面 **virtual body landmarks and levels**

虚拟人体在虚拟站姿下，定义虚拟人体形状特征的点或平面。

示例：见图2。

注1：骨骼突出点、凸面或凹面上的最高点或乳头点等类似的点，作为虚拟人体特征点。

注2：虚拟试衣人台或真实试衣人台，特征点和面是以相同的方式定义的。

注3：一些特征点在本文件中按其平面进行评估。

注4：当一个真实人体或一个真实试衣人台被三维扫描时，标记特征点以提取其位置。

[来源：GB/T 41419—2022，3.2.4，有修改]

3.1.1

虚拟头顶点 **virtual top head point**

虚拟人体头部在正中矢状面上的最高点。

3.1.2

虚拟颈点 **virtual neck point**

虚拟人体前颈部在正中矢状面上虚拟上颈点与虚拟颈窝点（3.1.3）之间的中点。

3.1.3

虚拟颈窝点 **virtual front neck-base point**

虚拟人体前颈部在正中矢状面上的最凹点。

3.1.4

虚拟颈根外侧点 **virtual side neck-base point**

虚拟人体肩脊线与颈根凹形轮廓线的交点。