캡스톤 관련 기술 자료조사

국내/외 경쟁기관 현황

|  |  |
| --- | --- |
| 기관명 | 갭 (GAP) |
| 출  처 | <http://digitalretail.co.kr/gap-vr%EA%B8%B0%EB%B0%98-%EA%B0%80%EC%83%81%EC%98%B7%EC%9E%A5dressingroom%ED%85%8C%EC%8A%A4%ED%8A%B8/> |
| 특징 | 갭(GAP) 의류 기업에서 만든 가상피팅서비스 |
| 그림 2017년 갭(GAP)에서 출시한 ‘DressingRoom by Gap’이라는 모바일App  Google Tango 대응 기기에서 App을 이용하면 자신의 체형을 고려한 스타일에 맞는 옷을 언제 어디서나 입어보고 마음에 드는 상품을 온라인 쇼핑몰에서 구매할 수 있다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| 기관명 | 자라(ZARA) |
| 출처 | <https://www.mk.co.kr/news/economy/view/2018/04/249095/> |
| 특징 | 자라가 원 클릭에 AR등장 제품을 구매할 수 있도록 했듯이 온라인과 오프라인을 결합해 시너지 효과를 내는 O2O전략을 병행하기도 했다. |
| 그림 자라 AR(Zara AR) 스마트폰 앱을 실행해 카메라로 텅 빈 공간을 비춰 본 화면  ‘ 자라 AR(Zara AR) ‘를 켜고 ‘AR +’모양이 적힌 전용 표지를 비추면 앱이 이를 인식해 증강현실 기능을 활성화시킨다. 브랜드 모델이 출현해 7~12초간 자연스럽게 포즈를 튀하고 걸어 다닌다. 앱 전용 표지는 쇼윈도 외에도 매장 지정된 장소에 위치해 있다.  약 51평 면적에 68대 촬영 카메라를 갖춘 세계 최대 규모 홀로그램 촬영 시설에서 제작이 이뤄졌다. 고객은 영상을 감상한 뒤 해당 의상을 클릭 한 번에 온라인 구매하거나 매장에서 직접 구입할 수 있다. 이번 자라의 ‘AR 실험’은 패션업계 전반에 부는 최첨단 ICT도입 붐의 일환이다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| 기관명 | 유니클로 |
| 출처 | <http://www.koreafashion.org/info/info_content_view.asp?pageNum=1&num=1520&clientIdx=1589&flag=2&SrchItem=&SrchWord=> |
| 특징 | 중국에서 2014년 유니클로 따추쓰어 프로젝트를 실행했었다. |
| 그림 중국 유니클로 따추쓰어 프로젝트 실행사진  중국 유니클로 따추쓰어에서는 소비자가 의상을 착용한 후 미러 앞으로 다가가 자신이 원하는 테마를 설정하면 된다. 즉, 소비자는 자신이 선택한 의상과 상황 별 테마가 어울리는지 확인할 수 있는 미러다.  오프라인 뿐만 아니라 온라인에서도 제공하고있다. 3D가상피팅서비스는 오프라인 매장에서 옷을 직접 입어보지 않아도 실시간 모바일로 가상의 3차원 이미지를 자신의 얼굴과 몸에 맞춰 피팅하는 서비스다.  현재 중국에서는 스타트업 두비파트너스의 페이씨우가 중국 소비자들에게 환영받고있다. 페이씨우 런칭이후 2017년 4월까지 5만건의 다운로드를 기록했다. 그외, 페이씨우는 중국향 모바일쇼핑 서비스를 진행하고 있으며 피팅 미러는 중국에 있는 롯데백화점을 포함한 현지 오프라인 쇼핑몰 4곳에 설치했다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| 기관명 | 아마존 |
| 출처 | <http://www.dt.co.kr/contents.html?article_no=2018061802101876817001> |
| 특징 | 아마존은 에코룩을 통해 스마트폰 카메라로 옷을 입은 사진을 찍어 올리면 알렉사가 잘 어울리는 패션을 조언해주는 서비스를 선보였다. |
| 그림 아마존의 스타일 비서 ‘에코룩’  . 에코룩에는 기계학습(머신러닝) 알고리즘을 적용해 체형과 피부톤 등을 고려해 다양한 조합을 학습시켰다. 이를 통해 색상,계절,트렌드와 부합 여부를 판단할 수 있다. 또한 아마존은 3D 체형 플랫폼 개발 업체인 바디랩스를 인수하여 자사 고객에게 초대장을 보내 고객 체형 데이터 수집협조를 요청했다. 요청을 받은 고객들은 2주에 한 번 아마존의 미국 뉴욕 사무실에서 3D 바디 스캐너로 신체 크기와 체형의 작은 변화를 측정할 수 있다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| 기관명 | 에프엑스기어(FXGear) |
| 출처 | <http://www.fxmirror.net/ko/features> |
| 특징 | 에프엑스미러(FXMirror)는 사용자의 신체 치수를 측정하여 3D아바타를 실시간으로 생성하고, MR기술과 트래킹 기술을 기반으로 사용자의 얼굴 표정과 신체 동작을 3D아바타에 실시간에 반영한다. |
| 그림 에프엑스미러 실행화면 및 인식화면  에프엑스기어(FXGear)는 의상 DB제작 툴(Cloth Authoring Tool: CAT)을 제작하였다. 의상 DB제작 툴은 의상의 앞,뒤 사진을 기반으로, 3D데이터베이스 제작 및 관리 소프트웨어를 통해 한 벌당 5~10분 내외로 제작할 수 있다. 이 제작 과정은 타3D의상 제작 툴에 비해 훨씬 간단하며, 약 20~30배 빠른 것으로, 실제 의상의 전체적은 외양과 느낌, 질감을 사실적으로 표현한다. 또한 자체 개발한 물리 기반 의상 드레이핑 솔버(Draping solver)를 적용해, 실시간 직물 시뮬레이션 기반의 사실적인 겹옷 처리로 자연스러운 모습을 보여준다. | |

//최신 기술들 정의 짧게 넣어주기

출처 : 한국패션산업협회

<http://www.koreafashion.org/info/info_content_view.asp?pageNum=1&num=1520&clientIdx=1589&flag=2&SrchItem=&SrchWord=>

근 1년간 가장 핫한 이슈 중 하나는 증강현실(AR). 증강현실이라는 새로운 IT기술은 급부상 중이다. 가상현실(VR)과 혼합현실(MR) 또한 증상현실과 한 세트로 주목받고 있다.

VR: VR은 현실이 아닌 가상 공간에서 모든 것을 할 수 있는 기술이며, 현실 세계와는 완벽히 차단되어 현실에서 하기 힘든 경험들은 디지털 세계에서 극대화하는 것이다. 현실 세계와 차단하기 위해 VR전용헤드셋 ‘헤드 마운트 디스플레이(HDM)’를 착용하여 현실 세계와 비슷하거나 현실 세계에서 경험할 수 없는 그래픽 세계를 경험할 수 있어 몰입감이 높다.

AR : AR은 현실 세계에 가상의 콘텐츠를 더하여 새로운 경험을 할 수 있는 기술이다. VR은 현실이 아닌 가상 공간에서 실제로 존재하지 않는 것을 경험하기 때문에 AR보다 현실감이 떨어지는 반면, AR은 현실 세계를 기반으로 하므로 좀 더 리얼리틱하다.

MR: MR은 VR과 AR의 장점이 융합 된 것이다. 현실감이 있는 가상 정보를 결합하여 융합된 공간 속에서 새로운 정보를 실시간으로 추가하여 사용자와 상호 작용할 수 있는 기술이다. 즉, 장치를 착용하면 주변 전체를 3D 입체 영상으로 볼 수 있다는 것이다. 최근 영화에 많이 등장하는 허공에 컴퓨터 화면이나 입체영상 등을 조작하는 것도 모두 MR 기술에 속한다.

//차별성

본 프로젝트와의 차별성은 개인이 소장하고 있는 옷들을 안드로이드를 통하여 직접 찍어 DB에 저장하고 나의 집에서 오늘 입을 옷을 입어볼 수 있는 점이 바쁜 아침에 옷 고를 시간을 최소화하고자 한다.