

의류 제품의 전자 상거래를 위한 20대 여대생의 3D인체 모형 개발

김 효 숙* (건국대학교 예술문화대학 의상텍스타일 부교수)

이 소 영 (건국대학교 예술문화대학 의상텍스타일 강사)

신 현 숙 (건국대학교 일반대학원 의류학과 석사)

우리나라 인터넷 사용자는 1997년 160만 명 수준이었던 것이 1999년에는 1000만 명을 넘었고, 2003년 12월 한국인터넷 정보센터의 인터넷 이용율 조사 대상 인구 중 65.5%이상이 인터넷을 사용하는 것으로 나타났으며, 연령에서는 20대가 94.5%로 높게 나타났다(한국 인터넷 정보센터, 2003).

최근 의류제품을 판매하는 대형 사이트들은 인터넷 의류 판매 촉진을 위하여 가상피팅모델을 구축하여 가상 피팅모델에 소비자가 선택한 의복을 착용시켜 디자인과 맞음새 등을 인터넷 상에서 확인할 수 있도록 하는 서비스를 제공하고 있으며, 개인의 체형으로 3D가상 피팅모델을 통해 의복을 입혀보는 것은 온라인을 통한 성공적인 의류 마켓의 형성을 위해 인터넷 의류 쇼핑몰에서 활용할 수 있는 가장 뛰어난 방법이라 할 수 있다.

본 연구는 의류제품에 대한 전자상거래 활성화를 위하여 실시되었다.

연구 대상으로는 인터넷의 구매율이 가장 높은 19-24세의 여성 157명을 대상으로 하였으며, 평균 3D모형을 구축함으로써 자신의 개인체형과 평균적인 3D모형을 비교하여 자신의 개인 체형 및 맞음새를 객관적으로 판단할 수 있도록 하였다.

이를 위하여 인터넷의 구매율이 가장 높은 19세-24세 여성의 인체 계측치의 평균치를 직접 측정 한 후 이를 프로그램에 대입하여 20대의 평균 3D 모형을 제시하였다. 따라서 인터넷 의류 소비자들은 실제 체형과 지각적 체형과의 차이점을 인식하여 인터넷 판매에 있어 반품과 같은 불이익을 줄일 수 있으며 의류 판매율을 높일 수 있을 것으로 기대된다.

또한 인터넷 쇼핑몰에서 가상 피팅 모델로 사용할 수 있으며 더 나아가서는 패션쇼 모델, 광고모델, 애니메이션 등에도 활용할 수 있으므로 개발 효용가치가 매우 높을 것으로 기대된다.