

# あらゆる衣服をバーチャル試着可能にする 3D モデリングシステム —物理の試着を超えるバーチャル試着体験の実現を目指して—

## 1. 背景

コロナ禍をきっかけに、アパレル EC に注目が集まっている。EC では実店舗のように試着ができないという課題があり、その解決策として近年バーチャル試着事業が様々な企業により検討されている。しかしながら、バーチャル試着で求められる衣服の 3D モデルの精度は高く、従来の技術ではコストパフォーマンスが合わないというボトルネックが存在する。故に、世界を見てもバーチャル試着の事業化成功の事例はほとんど見られない。

## 2. 目的

本プロジェクトでは、衣服の 3D モデルを EC の商品情報から簡単に生成できるシステムを実装することにより、品番が多いアパレル EC でも、低コストかつ高精度にバーチャル試着を提供できるようにする。本システムにより、物理的な試着を超えた、新たなオンラインの衣服の試着・購買体験の実現を目指す。

## 3. 製品・サービスの内容

本プロジェクトでは、自分の体型で衣服を着た時のシルエットをリアルに伝える Web アプリケーション FIGUR を開発した。FIGUR では、EC における情報を元に型紙を自動生成し、その型紙を元に衣服の 3D モデルを自動生成する。ユーザーは、自分に近い体型を選んで、3D ビュー上で商品のシルエットやサイズ感を見ることができる。



図 1 FIGUR の製品イメージ

## 4. 新規性・優位性

本サービスの新規性は、EC における商品情報から型紙データを自動生成して、3D モデルを構築している点にある。型紙を用いることによって、ユーザーは様々な体型やポーズでの衣服のシルエットを確認することができる。



図 2 体型ごとのシルエットの再現

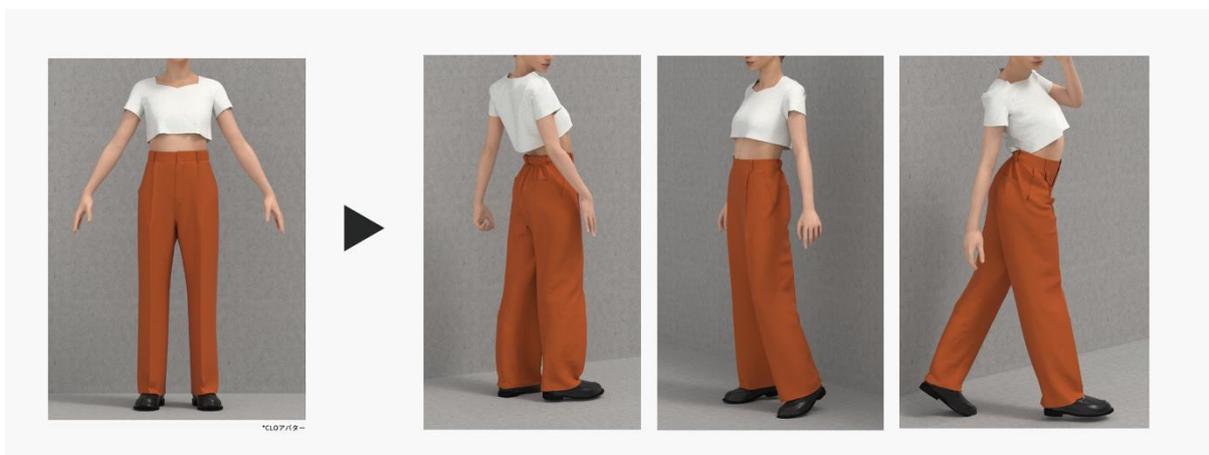


図 3 ポーズごとのシルエットの再現

## 5. 事業普及(または活用)の見通し

世界のアパレルの市場規模は、2015年時点で、142兆円で、2025年には倍増する見通しである。本事業において、国内のアパレルブランドに対して3D試着のソリューションを提示した場合に、年の売上ベースのSOMとして120億円が見込まれる。

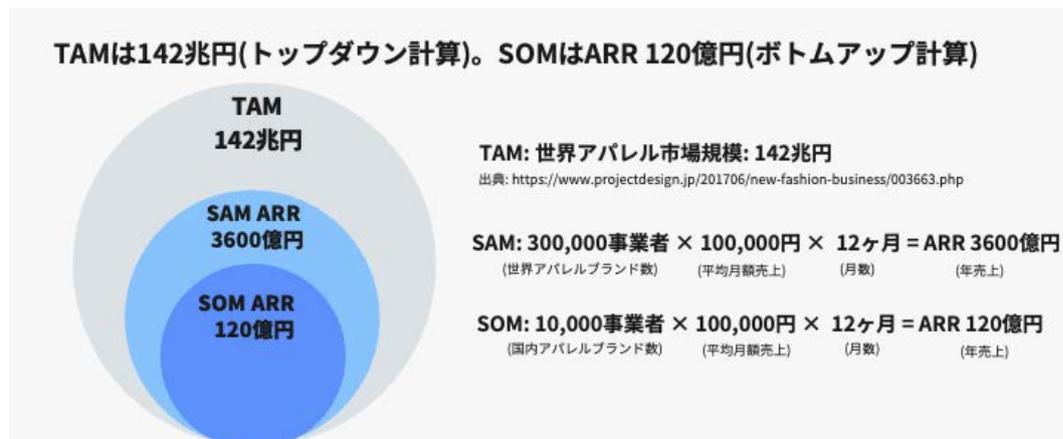


図 4 市場規模

## 6. 期待される波及効果

本事業の成果として、3D 試着の他に波及が見込まれる効果は 2 点考えられる。

第一に、アパレルの生産工程のリードタイムの短縮と、低コスト化である。現在アパレル商品の企画生産において、サンプルの作成の 3D モデルによる代替の動きがある。本プロジェクトが開発した型紙の自動生成技術はそのような企画フローにおいて、3D モデルをより取り入れやすくする効果が期待できる。

第二に、メタバース領域への応用である。現在多くのアパレルブランドがメタバースにおける商品や空間を提供している。本プロジェクトの 3D モデル生成技術は、そのような既製のメタバースにむけた 3D 化のコストカットへの貢献も期待できる。

## 7. イノベータ名(所属)

新井 康平(株式会社メタクロシス 代表取締役)

松下 日昇(Magic Leap Japan GK Lead Developer Partnerships and Software Engineer)

杉浦 昇太(株式会社メルペイ Software Engineer)

(参考)関連 URL

企業 Web サイト

<https://metachrosys.com/>

表示されるアバターに対するすべての権利は、CLO バーチャル・ファッション・インコーポレーテッドに帰属します。

<https://www.clo3d.com/>