Scale-up

2025.03.28

지이모션(z-emotion)

3D 시뮬레이션 패션 테크 업체

Analyst 박세라

sera.park@daishin.com

Daishin 증권

Contents

Executive Summary 4

Ⅰ. 3D 시뮬레이션을 다루는 패션 테크 회사 6

3D 의류 디자인 시뮬레이션 솔루션

3D 의류 시뮬레이션 엔진 기반 다양한 비즈니스 모델

Ⅱ. 가상 피팅 시장과 패션 산업의 3D 기술 전환 10

3D로 전환되는 글로벌 가상 피팅 시장

Ⅲ. 핵심 기술은 3D 의류 시뮬레이션 엔진 11

사실감 높은 3D 의류 시뮬레이션 엔진으로 경쟁력 확보

디지털 콘텐츠와 AI 합성 데이터 사업 진출

Executive Summary

지이모션은 2D 의상을 디지털 환경에서 3D로 구현하는 시뮬레이션 개발 회사

지이모션(z-emotion)은 2017년에 설립된 3D 의류 시뮬레이션 엔진을 개발한 패션 테크 회사이다. 동사의 핵심 기술인 3D 의류 시뮬레이션은 실제로 의류를 제작하거나 착용하지 않고도 디지털 환경에서 의류를 구현해 입어볼 수 있는 시뮬레이션 기술이다.

지이모션의 비즈니스모델은 크게 ① 패션 테크 SaaS, ② 플랫폼 SaaS, ③ 소프트웨어 SaaS, ④ AI로 구분되며, 모두 핵심 기술인 3D 의류 시뮬레이션 엔진을 기반으로한다.

총 투자 유치 금액 135억원, 포스트 밸류 490억원 추정

지이모션의 2025년 매출은 28억 원(YoY +237.0%)으로 예상되며, 수주 확정 금액이 10억 원으로 추정되고 있다. 동사의 경우 큰 규모의 외형 성장은 시간이 걸릴 것으로 예상되지만, 기존 고객인 글로벌 1위 편직 장비 회사와 커팅 장비 및 2D 패턴 제작 의류 생산 솔루션 글로벌 1위 업체와의 라이선스 매출이 증가할 것으로 기대된다. 또한, 기존 3D 시뮬레이션 엔진을 활용해 게임 분야에서 의류 시뮬레이션 도입 및 AI 합성 데이터로 사업 다각화는 긍정적인 부분으로 평가한다. 지이모션의 총 투자 유치 금액은 135억 원이며, 최근 Pre-B 라운드의 포스트 밸류는 490억 원으로 추정된다.

가상피팅 시장 규모 24년(57억달러) → 32년(251억달러) CAGR +19.8% 전망

글로벌 시장조사업체 포춘 비즈니스 인사이트에 따르면, 가상 피팅 시장 규모는 2024년(57억달러) 2032년(251억달러)까지 연평균 19.8% 성장할 것으로 전망된다. 초기에는 니치 마켓으로 시작된 가상 피팅 산업은 기술 발전과 함께 패션 제조사, 디자이너, 구매자들의 수요가 증가할 것으로 예상된다.

그림 1. **3D 의류 디자인 소프트웨어 툴을 활용해 다양한 사업을 확대중인 지이모션**

자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

사실감 높은 3D 의류 시뮬레이션 엔진으로 경쟁력 확보

지이모션의 자체 개발 3D 의류 시뮬레이션 엔진은 의류가 디지털 환경에서 질감, 소재, 색상 등을 3D로 구현한다. 동사는 현실감 높은 직물 3D 렌더링과 실시간 GPU 기반 시뮬레이션 기술이 타사 대비 우위에 있다. 기존의 2D 패턴 데이터를 3D로 구현할 때 데이터의 왜곡이 없어야 하는데, 동사의 렌더링 기술은 높은 정확도를 구현한다.

디지털 콘텐츠와 AI 합성 데이터 사업 진출로 포트폴리오 다각화

지이모션은 3D 의류 시뮬레이션 엔진의 큰 장점은 사업 다각화가 가능하다는 점이다. 동사의 기술은 디지털 콘텐츠인 게임과 AI 합성 데이터 영역으로 새로운 사업 진출을 준비하고 있다.

심즈(Sims)와 FIFA로 유명한 게임회사 EA(Elecronic Arts)와 계약을 완료

지이모션의 3D 의류 시뮬레이션 소프트웨어는 3D 의상을 만들어 아바타에 입히고, 특정 동작 시뮬레이션을 AI로 학습시켜 게임에 바로 적용할 수 있게 호환이 가능하다. 또한, 디테일한 아바타의 움직임을 AI로 시뮬레이션 가능한 부분이 기술력으로 돋보인다. 동사는 심즈(Sims)와 FIFA로 유명한 게임회사 EA(Elecronic Arts)와 계약을 완료했으며, AMD 및 Tencent와는 실증사업을 진행중이다. 실증 사업이 잘 진행된다면, 추후 시뮬레이션 및 다양한 게임 파이프라인에 동사의 기술이 접목될 것으로 기대된다.

AI 합성 데이터 시장 진출 기대감 ↑

지이모션은 3D 의류 시뮬레이션 엔진을 기반으로 AI 합성 데이터쪽에서 새로운 사업 기회가 발생할 것으로 기대된다. 향후 AI 합성 데이터 사업은 진행 상황에 따라 관심을 가지고 지켜볼 필요가 있다.

글로벌 빅테크사들은 Human Gen AI와 가상 피팅(VTO : Virtual Try On)을 구축하기 위해 의상 이미지 및 영상 학습 데이터가 필요하다. 하지만 의류의 텍스처, 원단, 접힘 등을 수치화 시킨 합성 데이터 확보가 어렵기 때문에 관련 데이터의 수요가 증가할 것으로 예상된다.

지이모션은 3D 의상 시뮬레이션 엔진을 통해 수만개 이상의 3D 의상 관련 데이터를 보유하고 있으며, 현재 3D 시뮬레이션을 활용한 AI 합성 데이터를 생성하는 프로그램 개발이 완성 단계에 있다. 추후 빅테크로부터 VTO관련 AI 학습 데이터와 자율주행 관련 합성 데이터 쪽으로 사업 확대 기대를 해볼 수 있다.

표 1. 지이모션 투자유치 현황

날짜	투자라운드	투자자	모집금액
2018.07	Seed	킹슬리엔젤 1 호개인투자조합	2 억 원
2018.07	팁스	지원금	5 억원
2019.03	Pre-A	글로벌 1 위 편직 장비 회사	3 억 원
2020.07		LG 전자, 파트너스인베스트먼트	30 억 원
2021.04		네이버	5 억 원
2021.11	Pre-B	엠에스인베스트먼트, 하나금융투자, 델타인베스트먼트	60 억 원
2022.08		네이버	10 억 원
2024.08		JB 인베스트먼트	15 억 원
2024.09		대교인베스트먼트	10 억 원
총 투자 유치 금액			**135 억 원**

자료: 지이모션, TheVC, 대신증권 Research Center

I. 3D 시뮬레이션을 다루는 패션 테크 회사

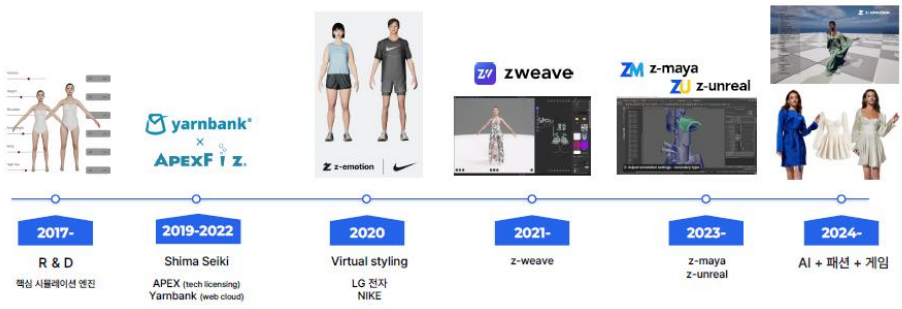
3D 의류 디자인 시뮬레이션 솔루션

3D 의류 시뮬레이션은 디지털 환경에서 의류를 3D로 구현함

지이모션(z-emotion)은 2017년에 설립된 3D 의류 시뮬레이션 엔진을 개발한 패션 테크 회사이다. 동사의 핵심 기술인 3D 의류 시뮬레이션은 실제로 의류를 제작하거나 착용하지 않고도 디지털 환경에서 의류를 구현해 입어볼 수 있는 시뮬레이션 기술이다. 3D 의류 시뮬레이션 기술의 장점은 사용자의 아바타에게 실제 의류와 동일한 소재로 만들어진 옷을 3D로 구현하며, 실제 옷감의 늘어남, 접힘, 패턴, 소재, 중력에 따라 움직이는 효과 등을 구현한다.

지이모션은 자체 기술인 3D 의류 시뮬레이션 엔진을 기반으로 패션 회사, 게임 스튜디오, 컨텐츠 크리에이터들이 사용할 수 있는 3D 의류 디자인 소프트웨어 z-weave를 출시했다. 또한, 게임 캐릭터 의류를 제작할 때 언리얼엔진과 호환 가능한 의류 시뮬레이션 플러그인 z-unreal과 오토데스크와 호환 가능한 플러그인 z-maya를 출시하면서 기존 패션 가상 피팅 시장에서 게임 산업으로 비즈니스를 확장하고 있다.

그림 2. 3D 의류 디자인 소프트웨어 제품 출시를 시작으로 사업 확장 중



자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

그림 3. 언리얼엔진 호환 의류 시뮬레이션 플러그인

자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

그림 4. 오토데스크 의류 시뮬레이션 플러그인

자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

표 2. 지이모션 주요 연혁

2017.09	주식회사 지이모션 창업
2018.06	킹슬리벤처스 초기 투자 유치
2018.07	TIPS 프로그램 선정
2018.08	HTC Vive-X 엑셀러레이터 프로그램 선정
2018.10	AMD 파트너쉽 체결
2019.03	글로벌 1 위 편직 장비 회사 투자 유치 및 클라우드 플랫폼 공동 개발 계약 체결
2020.07	LG 전자㈜ 투자 유치 및 공동 개발 계약 체결
	파트너스인베스트먼트 투자 유치
2020.11	홍콩 해외 법인 설립
2021.04	네이버㈜ 투자 유치
2021.05	Post-TIPS 프로그램 선정
2021.10	엠에스인베스트먼트, 델타인베스트먼트, 하나금융투자 투자 유치
2022.01	CES 2022 서울관 참가
2022.03	미국 (CA) 해외 법인 설립
2022.06	PI Apparel NewYork 2022 참가
2022.08	Nike '멤버스데이' 가상 스타일링 프로젝트
	네이버㈜ 투자 유치
2022.10	뉴스핌 창업진흥원상 대상 수상
2022.11	기술혁신형 중소기업 (이노비즈) 인증
2023.01	해외 Reseller- Audaces (중남미, 유럽 등) 계약 체결
2023.04	KOTRA 해외전시지원 선정
2023.05	한국콘텐츠진흥원 23 년 콘텐츠 스타트업 창업도약 프로그램
	중소벤처기업부 '아기유니콘 육성사업' 선정
2023.06	VIVA TECH 2023 한국관 참가
	LVHM louis Vuitton 버츄얼 패션쇼 프로젝트 진행
2023.07	LG 유플러스 메타버스 의류 및 컨텐츠 및 제작 프로젝트
2023.09	섬유소재 데이터를 활용한 가상의류 시뮬레이션 기반 쇼룸
2024.02	2024 MWC Barcelona 참여
2024.03	PI Apparel Europe 2024 참여

자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

3D 의류 시뮬레이션 엔진을 기반으로한 비즈니스 모델

핵심 비즈니스 모델
①패션 테크 SaaS
②플랫폼 SaaS
③소프트웨어 SaaS
④AI(VTO, 게임)

지이모션의 비즈니스모델은 크게 ① 패션 테크 SaaS, ② 플랫폼 SaaS, ③ 소프트웨어 SaaS, ④ AI로 구분된다.

패션 테크 SaaS의 경우 3D 의류 시뮬레이션 엔진을 SDK 및 솔루션 라이선스 방식으로 제공을 하며 주요 고객은 패션회사, 가방회사 등 의류 쪽 기업 고객들을 대상으로한다. 동사는 글로벌 1위 편직 장비 회사와 함께 2D 의류를 3D로 바꾸는 소프트웨어를 개발했으며, 핀맵(패턴 조합을 디지털적으로 시각화하며 의류가 몸에 맞게 조정하는 과정) 기능 추가를 공동 개발로 진행했다. 또한, 소프트웨어가 팔릴 때마다 동사는 로열티를 받는 라이선스 매출을 받고 있으며, 해당 소프트웨어는 구독형으로 계속해서 수익이 올라가는 구조이다.

플랫폼 SaaS 사업부문은 패션 브랜드 및 제조사를 대상으로 맞춤형 의류 디자인과 공장까지 연결하는 End-to-end 솔루션 사업이다. 해당 플랫폼은 고객사의 웹페이지에 3D 의류 시뮬레이션을 구현해서 실시간으로 사용자들이 직접 의류 주문제작해 디자인을 확정할 수 있도록 지원한다. 사용자의 주문이 들어가고 난 다음은 옷을 프린팅하거나 자르는 네스팅 과정으로 넘어가는데, AI로 원단 배열을 학습해 최적의 조합으로 원단을 프린팅하고 컷팅할 수 있게 하며, 원단 면적을 최적의 조합으로 구성할 수 있기 때문에 원단 낭비를 줄일 수 있다.

그 외에도 패션 디자이너, 의류 테크니컬 디자이너 등이 구독하여 동사의 소프트웨어를 사용하는 소프트웨어 SaaS 사업부문이 있다. AI(VTO: Virtual Try On, 게임) 사업부문의 경우 기존의 3D 의류 시뮬레이션 엔진에서 다각화된 사업부문으로, 게임 내 아바타의 가상착용, 자율주행 시뮬레이션을 위한 AI 합성 데이터가 있다.

게임 및 AI 합성 데이터로 사업 다각화는 긍정적으로 평가

지이모션의 2025년 매출은 28억 원(YoY +237.0%)으로 예상되며, 수주 확정 금액이 10억 원으로 추정되고 있다. 아직 동사의 경우 큰 규모의 외형 성장은 시간이 걸릴 것으로 예상되지만, 기존 고객인 글로벌 1위 편직 장비 회사와 커팅 장비 및 2D패턴 제작의류 생산 솔루션 글로벌 1위 업체와의 라이선스 매출이 증가할 것으로 기대된다. 또한, 기존 3D 시뮬레이션 엔진을 활용해 게임 분야에서 의류 시뮬레이션 도입 및 AI 합성 데이터로 사업 다각화는 긍정적인 부분으로 평가한다.

그림 5. 맞춤형 의류 디자인 공장을 연결하는 End-to end 솔루션

자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

프리 시리즈 B 투자 유치, 포스트밸류 490억 원 추정

지이모션은 2019년 글로벌 1위 편직 장비 회사로부터 프리 시리즈 A 단계의 투자를 받았으며 플랫폼 공동 개발 계약을 체결했다. 그 이후 LG 전자 및 네이버로부터 투자를 받았으며 2022년에는 네이버로부터 후속 투자를 받았다. 총 투자 유치 금액은 135억 원이며 마지막 투자 라운드의 포스트 밸류는 490억 원으로 추정된다.

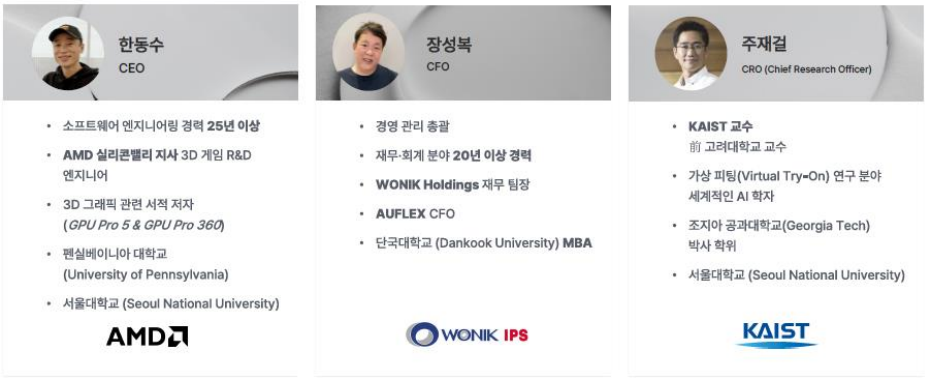
동사의 경쟁사인 국내 클로버츄얼, 중국의 3D CAD 소프트웨어 업체인 Style 3D와 비교하였을때, 자체적으로 개발한 시뮬레이션 기술력이 상대적으로 높고 패션, 게임, 플랫폼, AI, 이커머스 등 다양한 산업에 진출할 수 있는 제품 라인업을 확보, 국내외 다양한 산업에서의 시장점유율 및 매출 성장을 기대해 볼 수 있다.

표 3. 지이모션 투자유치 현황

날짜	투자라운드	투자자	모집금액
2018.07	Seed	킹슬리엔젤 1 호개인투자조합	2 억 원
2018.07	팁스	지원금	5 억원
2019.03	Pre-A	글로벌 1 위 편직 장비 회사	3 억 원
2020.07		LG 전자, 파트너스인베스트먼트	30 억 원
2021.04		네이버	5 억 원
2021.11	Pre-B	엠에스인베스트먼트, 하나금융투자, 델타인베스트먼트	60 억 원
2022.08		네이버	10 억 원
2024.08		JB 인베스트먼트	15 억 원
2024.09		대교인베스트먼트	10 억 원
총 투자 유치 금액			**135 억 원**

자료: 지이모션, TheVC, 대신증권 Research Center

그림 6. 지이모션 주요 경영진 현황



자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

II. 가상 피팅 시장과 패션 산업의 3D 기술 전환

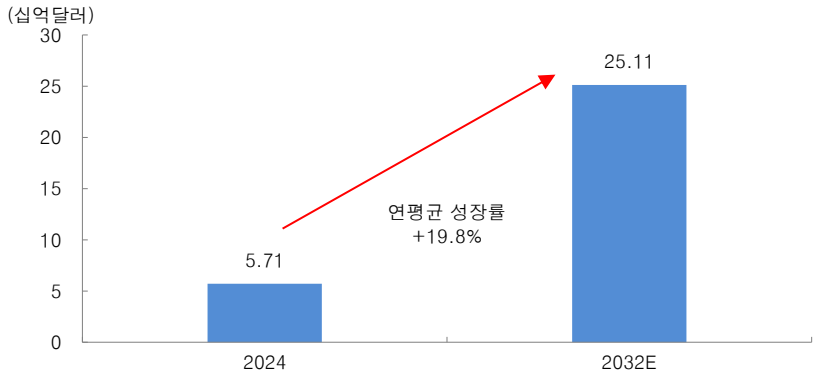
3D 로 전환되는 글로벌 가상 피팅 시장

글로벌 가상 피팅 시장은 연평균 19.8% 성장 전망됨

지이모션의 3D 의류 시뮬레이션 기술은 가상 피팅(VTO:Virtual Try On)에 적합한 기술이다. 가상 피팅은 사용자가 디지털로 다양한 제품을 적용해볼 수 있도록 아바타 및 가상의 체형에 다양한 종류의 옷을 3D로 구현해 입히는 기술이다. 실제로 옷을 착용해보지 않아도 색상, 사이즈, 스타일 등 다양한 요소를 시뮬레이션해볼 수 있는 기술이다.

온라인 쇼핑몰의 가장 큰 단점은 실제로 의류를 착용해볼 수 없어 반품률이 높다는 점이다. 월드와이드 비즈니스 연구소에 따르면 온라인 쇼핑몰의 반품률은 25~30%로 오프라인 매장과 비교했을 때 약 3배 높은 것으로 추정되는데, 이는 옷의 사이즈, 소재, 재질 등을 실제로 볼 수 없기 때문이다. 가상 피팅 기술이 발전할수록 온라인 쇼핑몰 및 패션 의류 업계의 반품률을 낮출 수 있으며, 이에 따른 가상 피팅 시장 규모도 성장할 것으로 예상된다. 글로벌 시장조사업체 포춘 비즈니스 인사이트에 따르면 가상 피팅 시장 규모는 2024년(57억달러)부터 2032년(251억달러)까지 연평균 19.8% 성장할 것으로 전망했다.

그림 7. **가상 피팅 시장은 연평균 19.8% 성장 전망됨**



자료: Fortune Business Insight, 대신증권 Research Center

Ⅲ. 핵심 기술은 3D 의류 시뮬레이션 엔진

사실감 높은 3D 의류 시뮬레이션 엔진으로 경쟁력 확보

3D 의류 시뮬레이션 엔진의 현실감 높은 직물 3D 렌더링과 리얼타임 반응 속도가 장점

지이모션의 자체 개발 3D 의류 시뮬레이션 엔진은 의류가 디지털 환경에서 의류의 질감, 소재, 색상 등을 3D로 구현한다. 2D에서 3D로 구현할 때 가장 중요한 것은 사실적인 구현이다. 동사는 현실감 높은 직물 3D 렌더링, 실시간 GPU 기반 시뮬레이션으로 우위에 있다. 3D 렌더링이란 3D 형태의 제품에 질감이나 색감을 입혀 디자인적 요소를 추가한 작업이다. 기존의 2D 패턴 데이터를 3D로 구현할 때 데이터의 왜곡이 없어야 하는데, 동사의 렌더링 기술은 높은 정확도로 구현한다.

지이모션의 3D 시뮬레이션 장점은 옷을 입은 대상이 움직일 때마다 옷이 조이는지 혹은 안조이는지 알 수 있는 핀매 기능이 있으며, 옷이 움직일 때 펄럭임, 접히는 주름 등을 정교하게 3D로 구현할 수 있다. 또한, 기존의 3D 시뮬레이션 엔진은 CPU 성능에 의존하지만 동사의 엔진은 GPU 성능을 활용해 빠른 시뮬레이션이 가능하다.

3D 의류 시뮬레이션 기술은 의류 분야 및 디지털 컨텐츠 분야에서의 수요는 지속적으로 있지만, 사실적으로 표현해야하는 기술력에 대한 높은 요구 수준 때문에 진입 장벽이 높으며 타 산업 대비 상용화 사례가 많지 않다. 지이모션은 의류를 사실감 있게 3D로 구현하는 기술은 높은 진입 장벽으로 작용하기 때문에 신규 기업의 진출은 어려울 것으로 예상된다.

그림 8. **3D 의류 시뮬레이션 예시**

자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

그림 9. **사실적인 3D 의상 디지털 구현**

자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

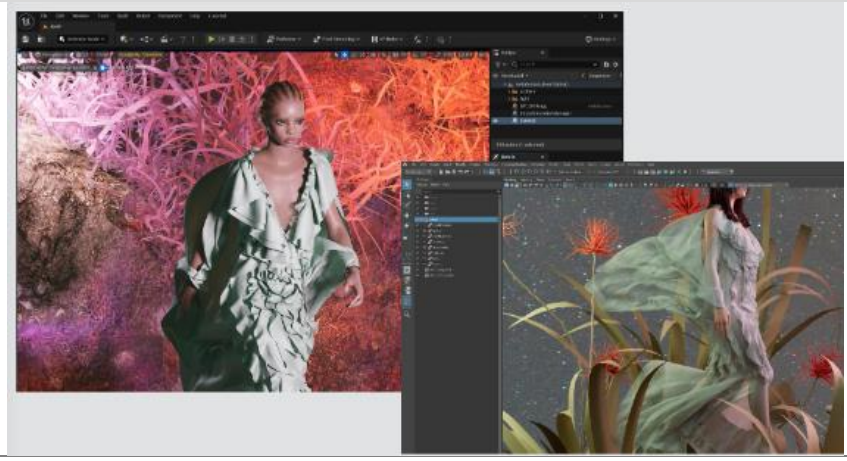
디지털 콘텐츠와 AI 합성 데이터 사업 진출

3D 의류 시뮬레이션 사업 게임사로 포트폴리오 다각화

지이모션의 3D 의류 시뮬레이션 엔진의 큰 장점은 사업 다각화가 가능하다는 점이다. 동사의 기술은 디지털 콘텐츠인 게임과 AI 합성 데이터 영역으로 새로운 사업 진출을 준비하고 있다.

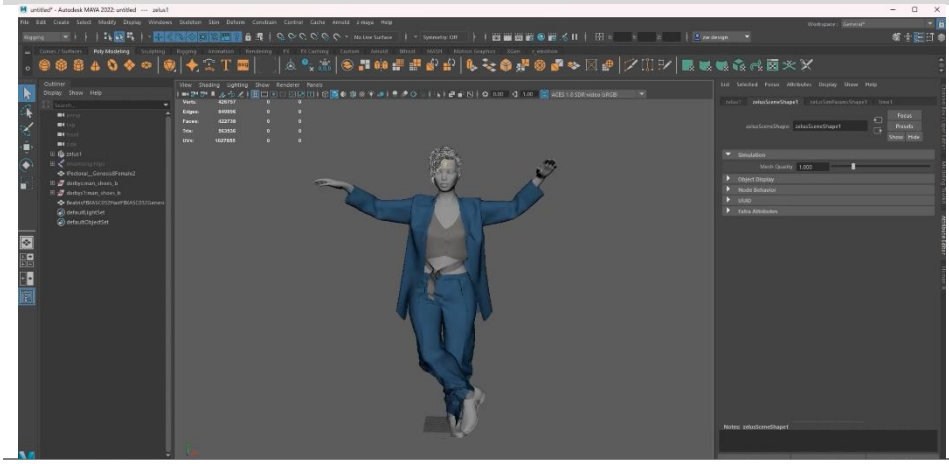
동사의 3D 의류 시뮬레이션 소프트웨어는 3D 의상을 만들어 아바타에 입히고, 특정 동작 시뮬레이션을 AI로 학습시켜 게임에 바로 적용할 수 있게 게임 엔진과 호환이 가능하다. 이런 장점 덕분에 많은 게임사에서 동사의 기술에 관심을 가질 것으로 예상된다. 지이모션은 심즈(Sims)와 피파로 유명한 게임회사 EA(Elecronic Arts)와 계약을 완료했으며, AMD 및 텐센트와는 실증사업을 진행중에 있다. 추후 시뮬레이션 및 다양한 게임 파이프라인에 동사의 기술 접목을 기대해볼 수 있다.

그림 10. **z-unreal 과 z-maya 플러그인 활용 예시**



자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

그림 11. **오토데스크에서 z-maya 플러그인을 구동 시켜 3D 의상 시뮬레이션 구현**



자료: 지이모션, 대신증권 Research Center

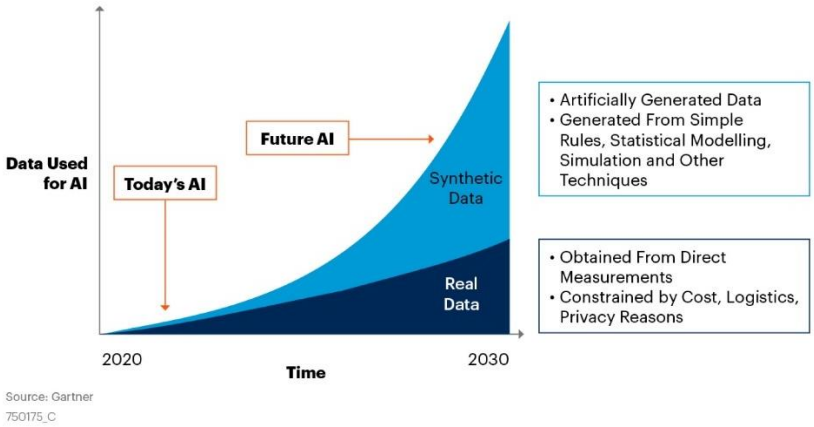
시뮬레이션 데이터를 활용한 AI 합성 데이터

올해 지이모션의 가장 기대되는 새로운 사업부문은 AI 합성 데이터이다. 앞으로 AI 분야에서 합성 데이터의 수요가 증가할 것으로 예상되며, 동사가 가진 3D 의류 시뮬레이션 기술을 통해 AI 합성 데이터 분야로의 진출도 기대해볼 수 있다.

가트너에 따르면 2030년에는 합성 데이터가 AI 학습 모델에서 실제 데이터보다 더 많은 비중을 차지할 것으로 전망했다. 합성 데이터는 컴퓨터 시뮬레이션과 알고리즘을 통해 실제 데이터를 대안으로 생성한 주석이 달린 데이터이다. 즉, 실제 데이터를 모방하여 생성된 데이터를 의미한다. 자율주행의 경우 실제로 사람과 관련된 다량의 데이터를 확보하기 힘들기 때문에 합성데이터의 수요가 늘어날 수 밖에 없다.

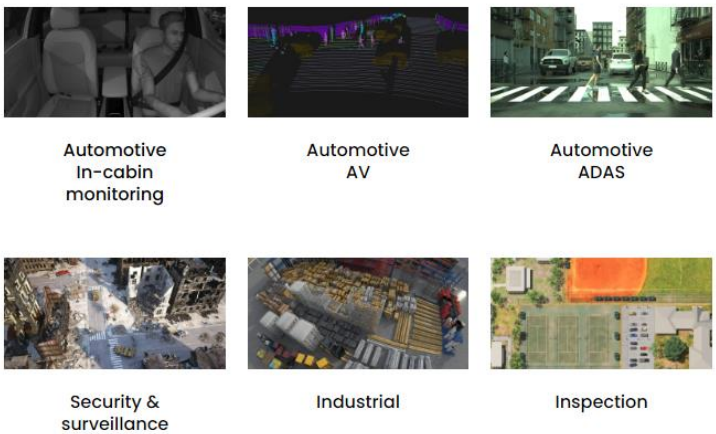
또한, 비용절감 측면에서도 합성 데이터가 대안으로 떠오르고 있는데, Datagen에 따르면 학습에 필요한 이미지와 데이터 라벨링 서비스를 합치면 이미지당 5달러 이상의 비용이 든다. 하지만 합성 데이터 이미지를 생성하면 이미지당 5센트 미만의 비용으로 얻을 수 있기 때문에 비용 절감에 크게 기여한다.

그림 12. **2030 년에는 실제 데이터보다 합성 데이터가 더 많은 비중을 차지할 것**



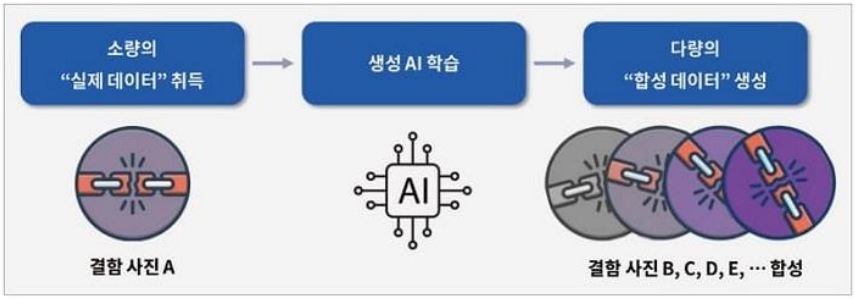
자료: 가트너, 대신증권 Research Center

그림 13. **합성 데이터가 쓰이는 산업 예시**



자료: Anyverse 대신증권 Research Center

그림 14. **합성 데이터의 생성 과정**



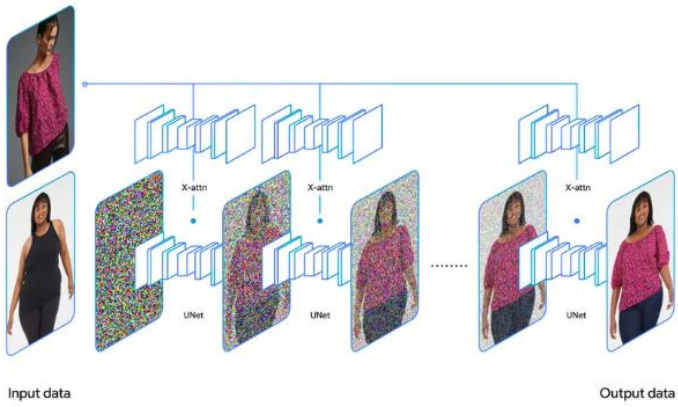
자료: Superb AI, 대신증권 Research Center

AI 합성 데이터 시장 진출 기대감 ↑

글로벌 빅테크사에서는 현재 가상 피팅(VTO)를 구축하기 위해 이미지 및 의상 관련된 학습 데이터가 필요하다. 의류 관련 AI 학습 데이터를 만들기 어려운 이유가 의류의 텍스처, 원단, 접힘 등을 수치화시킨 데이터를 확보하기가 어렵기 때문이다. 동사의 경우 3D 의상 시뮬레이션 엔진을 통해 수천 개 이상의 3D 의상 관련 데이터를 보유하고 있으며, 현재 3D 시뮬레이션을 활용한 AI 합성 데이터를 생성하는 프로그램 개발이 완성 단계에 있다.

또한, 동사의 데이터는 3D 자율주행 학습 데이터로 쓰일 수 있다. 지이모션이 가진 3D 의상 시뮬레이션은 다양한 의상을 입고 돌아다니는 사람을 인식하는 데이터로 쓰일 수 있다. 결국 지이모션이 가진 3D 의류 시뮬레이션 엔진을 기반으로 AI 합성 데이터쪽에서 새로운 사업 기회가 발 생할 것으로 기대된다. 향후 AI 합성 데이터 사업은 진행 상황에 따라 관심을 가지고 지켜볼 필요가 있다.

그림 15. **구글의 가상 피팅(Virtual Try On) 예시**



자료: 구글, 대신증권 Research Center

[Compliance Notice]

금융투자업규정 4-20조 1항5호사목에 따라 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없으며, 당사의 금융투자분석사는 자료작성일 현재 본 자료에 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 당사의 금융투자분석사는 본 자료의 작성과 관련하여 외부 부당한 압력이나 간섭을 받지 않고 본인의 의견을 정확하게 반영하였습니다.

(담당자:박세라)

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.