



Empowering anyone, anywhere
to create 3D content easily and quickly.



(주)쓰리디타다

Mission



3D Modeling 작업은 **어렵고, 많은 시간이 필요**하므로,
소수의 3D디자이너에게 편중
→ **크리에이터 생태계의 확장성에 장애!**



3DTada는 3D디자인을 **쉽게 배우고, 빠르게 창작!**
누구나 3D 크리에이터가 될 수 있도록 한다.

Company Overview

회사개요

회사명	주식회사 쓰리디타다
설립일	2014. 10. 15
대표이사	윤현모
자본금	1,091,850,000원
자회사	3DTada Inc (미국법인, 100% 자회사, 2022.07) / (주)딕스소프트 (100% 자회사, 2022.05 인수)
직원수	총 23명 (3DTada 한국 (10) / 3DTada 미국 (4) / 딕스소프트 (9))
제품	OS별 TadaCraft (3D Modeling SW) / 3DSalad (3D 창작 공유 플랫폼) / 도서 (TadaCraft 활용 출간도서)
기술평가등급	TI-3
인증현황	벤처기업 / 기업부설연구소

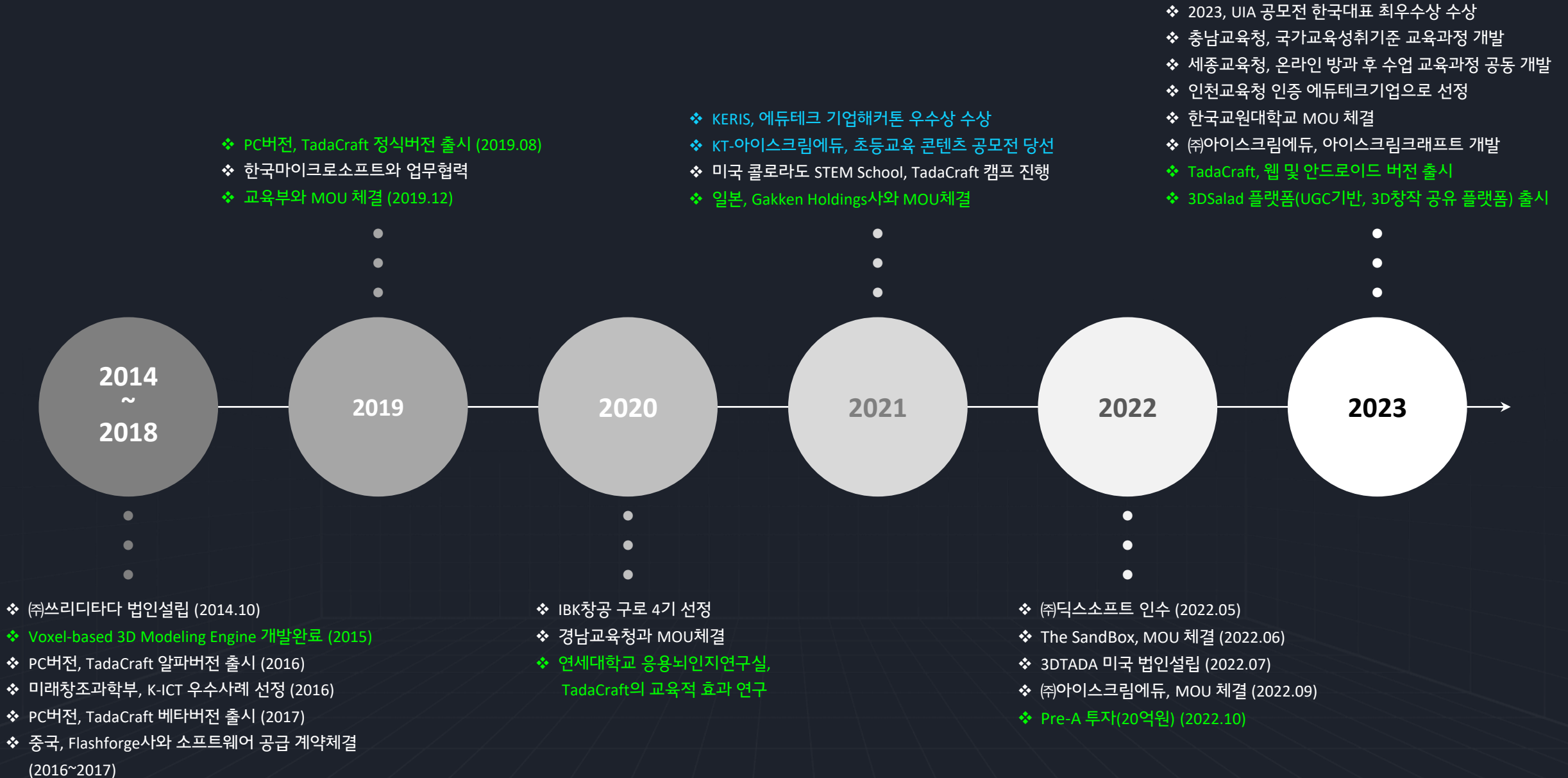
IP 보유 현황

특허번호	발명의 명칭	등록일	국가
제10-1916765호	3D모델링 장치 및 3D모델링 작업을 실행하기 위한 프로그램을 기록한 매체	2018.11.02	한국
제10-2347873호	3차원 큐브블록 데이터 변환 장치 및 방법	2022.01.03	한국
제40-1577796호	TADACRAFT 상표권	2020.02.21	한국
10-2023-0044661	복셀에 인접한 3차원 모델링 데이터들의 색상을 결정하는 방법	2023.04.05	한국 / PCT 출원예정
	3차원 복셀 데이터를 폴리곤 데이터로 변환하는 방법		
	3차원 데이터에 대응되도록 블록을 조립하는 설계도를 생성하는 방법		

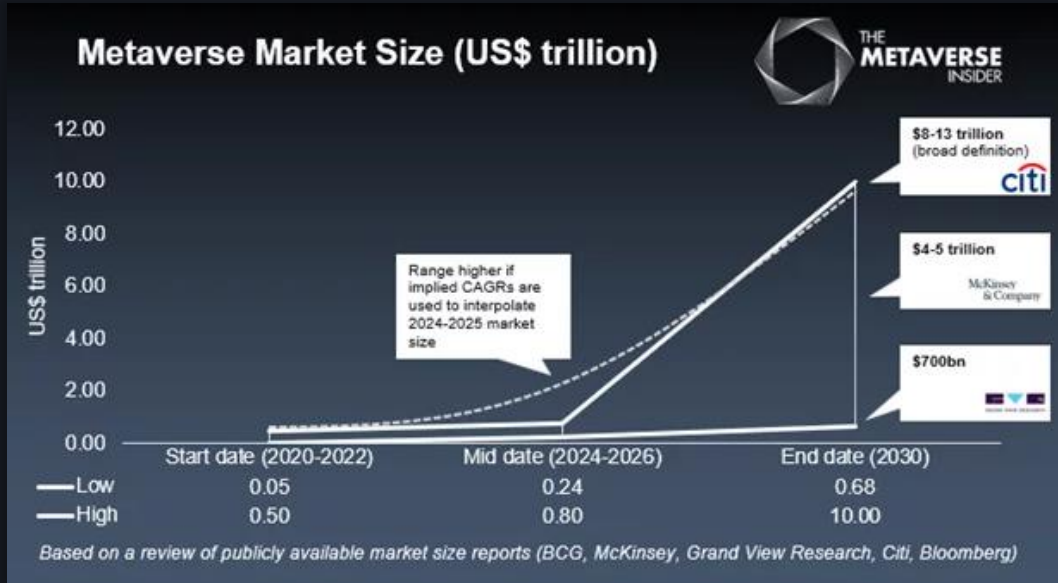
조직도



History



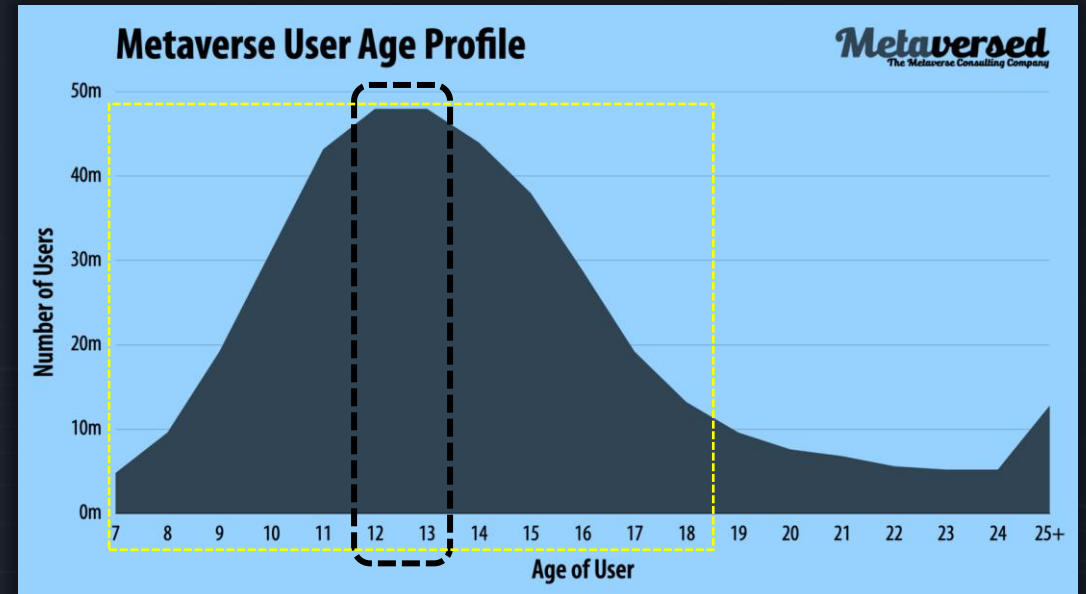
Background



◀ 디바이스에 제약을 받지(device-agnostic) 않는 메타버스는 개인용 컴퓨터, 게임 콘솔 및 스마트폰을 통해 액세스할 수 있으므로 대규모 생태계가 형성. 이 광범위한 정의를 토대로,

Citi의 메타버스 보고서는 2030년까지 8조 달러에서 13조 달러 사이이고, 총 메타버스 사용자는 약 50억 명규모로 추정.

McKinsey는 2030년에 40-50%의 CAGR을 통해 4조 달러에서 5조 달러 사이의 메타버스 시장 규모 추정치 제시.



메타버스, MAU 4억 명 달성 ▶



전체 시장의 25%인 12~13세 연령 범위 내에서 거의 1억 명.
전체 시장의 절반 이상(51%)이 13세 이하.
전체 시장의 78.7%가 16세 이하이고 무려 83.5%가 18세 미만.

Target Customer

‘ 10대를 잡아라 ’

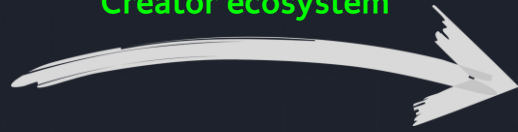


- ◀ 현실과 가상세계의 경계가 없음.
아바타로 소통하는 세상에 익숙함.
소통은 카카오톡이 아닌 인스타그램, 틱톡, 본디로 소통함.
검색은 네이버가 아닌 유튜브를 활용함.



User

3DTada
Creator ecosystem



Creator



Creator
Economy

‘ 메타버스는 교육으로부터 시작 ’

어린 시절부터 경험해왔던 블록쌓기 놀이 소환 (Voxel 개념)

아이들에게 (레고)블록을 던져주면 어떤 일이 일어날까?



공간 창작의 가장 쉬운 개념

||

쌓기

||

Voxel

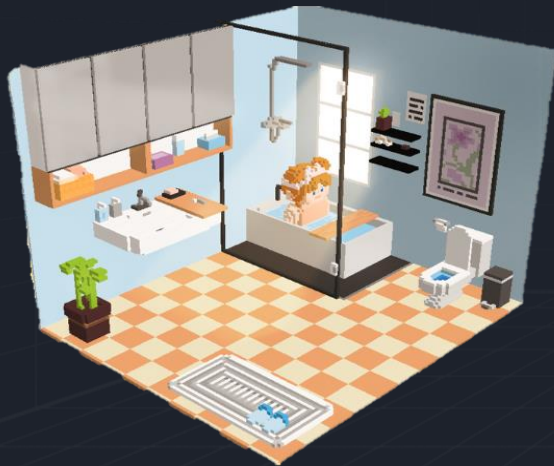
Core Technology

Voxel기반, 3D Modeling Engine

어린 시절부터 경험해왔던 블록쌓기 놀이의 개념 적용 (Voxel)

국내유일,
Voxel기반 3D모델링 엔진 기술 보유

Voxel은 Grid에 Alignment 되어 있으므로
누구나 쉽게 사용할 수 있다.



TadaCraft 교육시장 검증 완료

√ 메이커교육을 선도하는 내용으로
교육부 MOU 체결



√ 글로벌 교육시장 검증

▶ 미국, STEM School 학생들 대상 검증



▶ 중국, 글로벌 3D프린터 4위 기업,
Flashforge(闪铸科技行业应用案例)를
통한 교육시장 검증.
(수출실적)



√ 초등교육 1위 기업, (주)아이스크림에듀와
전략적 협력 및 SI 투자유치

3DTADA X **i-Scream edu**

- ▶ 아이스크림 홈런에 TadaCraft 탑재
- ▶ 아이스크림 크래프트 별도 앱 출시
- ▶ 교사연수 프로그램 개발
- ▶ 초등교과서 탑재 협력

√ 연세대학교, 응용뇌인지연구실
TadaCraft 교육적 가치 검증



▶ 연구결과
: 타다크래프트를 활용한 창의적인 과제
수행은 공간지각력 & 창의력 등과 관련된
두뇌 영역인 전전두엽(Prefrontal Cortex)의
활성화가 증가함

√ '2023, UIA Architecture &
Children Golden Cubes Awards',
한국대표 최우수상 수상

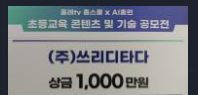


▶ 어린이 청소년 대상으로 운영되고 있는
프로그램 중, 우수한 건축 교육 프로그램을
국가별로 선정하는 공모전

√ 기타 수상실적

▶ KT & (주)아이스크림에듀 주관,
초등교육 콘텐츠 및 기술 공모전 당선

kt X **i-Scream edu**



▶ KERIS(한국교육학술정보원),
에듀테크 실증 R&D 해커톤 우수상 수상

KERIS 한국교육학술정보원



Market Validation



500+ School



34,000+ License



600+ Instructor

* 기술고도화

Core Technology

Voxel로 모델링 후, 한번의 클릭으로 Polygon화

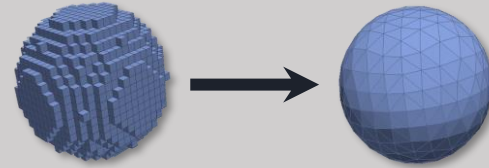
Voxel → Polygon

1. 가장 쉬운 방법으로 3D모델링 (블록쌓기, Voxel)
2. 한번의 클릭, 표면 Smoothing 처리 (Polygon)

3. Polygon 디자인 형태가 필요한 메타버스에 활용



2023.04 특허출원



#1. Voxel

TadaCraft로 모델링



#2. Polygon

Polygon으로 자동 변환

Polygon으로 모델링된 데이터를 한번의 클릭으로 Voxel화

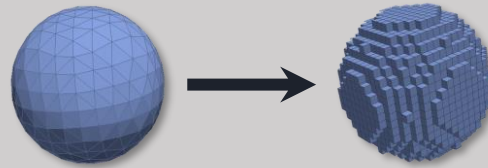
Polygon → Voxel

- 1. Polygon 데이터 import
- 2. 한번의 클릭, Voxel로 변환

3. Voxel 디자인 형태가 필요한 메타버스에 활용



2022.01 특허등록
(제10-2347873호)



#1. Polygon

원본 Polygon 파일



#2. import

TadaCraft로 import



#3. Voxel

Voxel로 자동변환

* 기술고도화

Core Technology

PC, Mobile, Web 기반 모든 환경에서 TadaCraft 활용가능

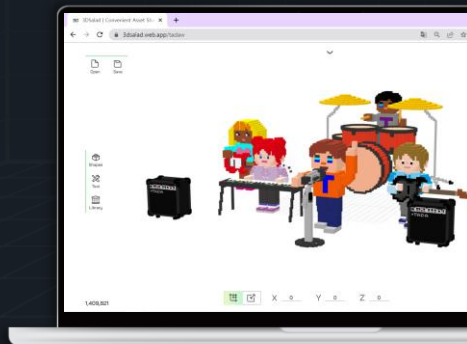
01 PC (Windows)

- ※ TadaCraft 1.0
: '19. 08 출시
- ※ TadaCraft 2.0
: '23. 07 출시



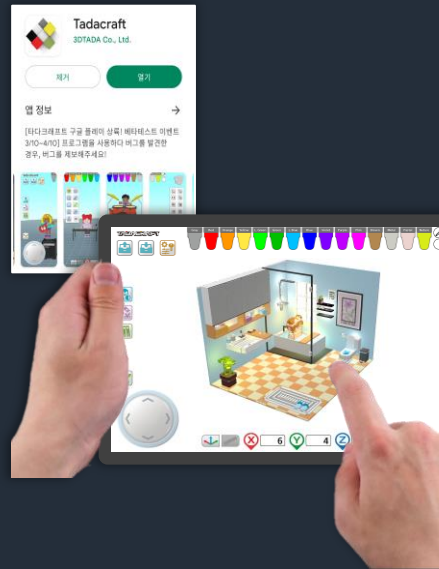
02 Web (SaaS)

- ※ TadaCraft 2.0
: '23. 06 출시



03 Mobile (Android)

- ※ TadaCraft 2.0
: '23. 06 출시
(Google Play Store 출시)



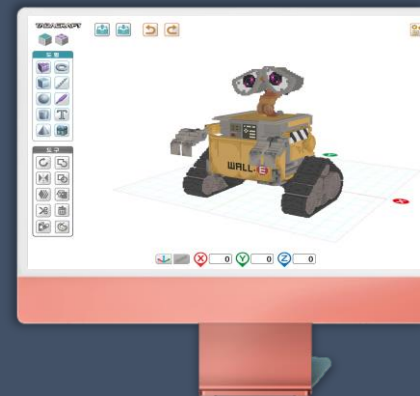
04 Mobile (iOS)

- ※ TadaCraft 2.0
: '23. 07 출시



05 PC (Mac)

- ※ TadaCraft 2.0
: '23. 08 출시

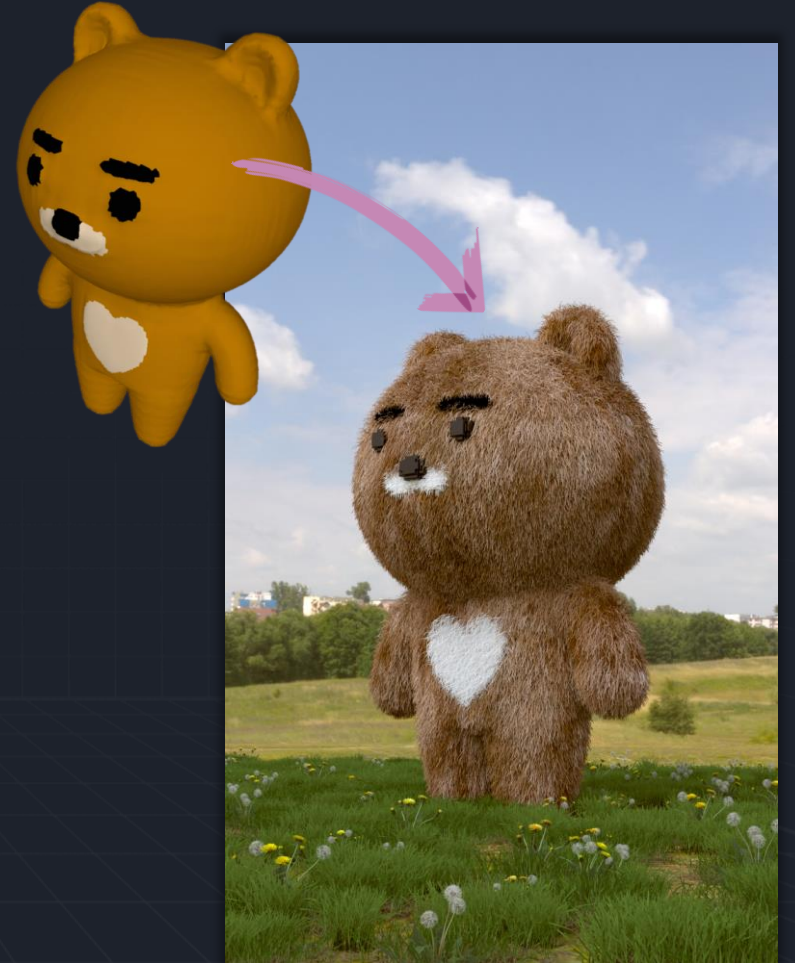


* 기술고도화

Core Technology

TadaCraft + V-ray

전문가용 렌더링 솔루션 V-ray 적용을 통한 고품질의 결과물 도출



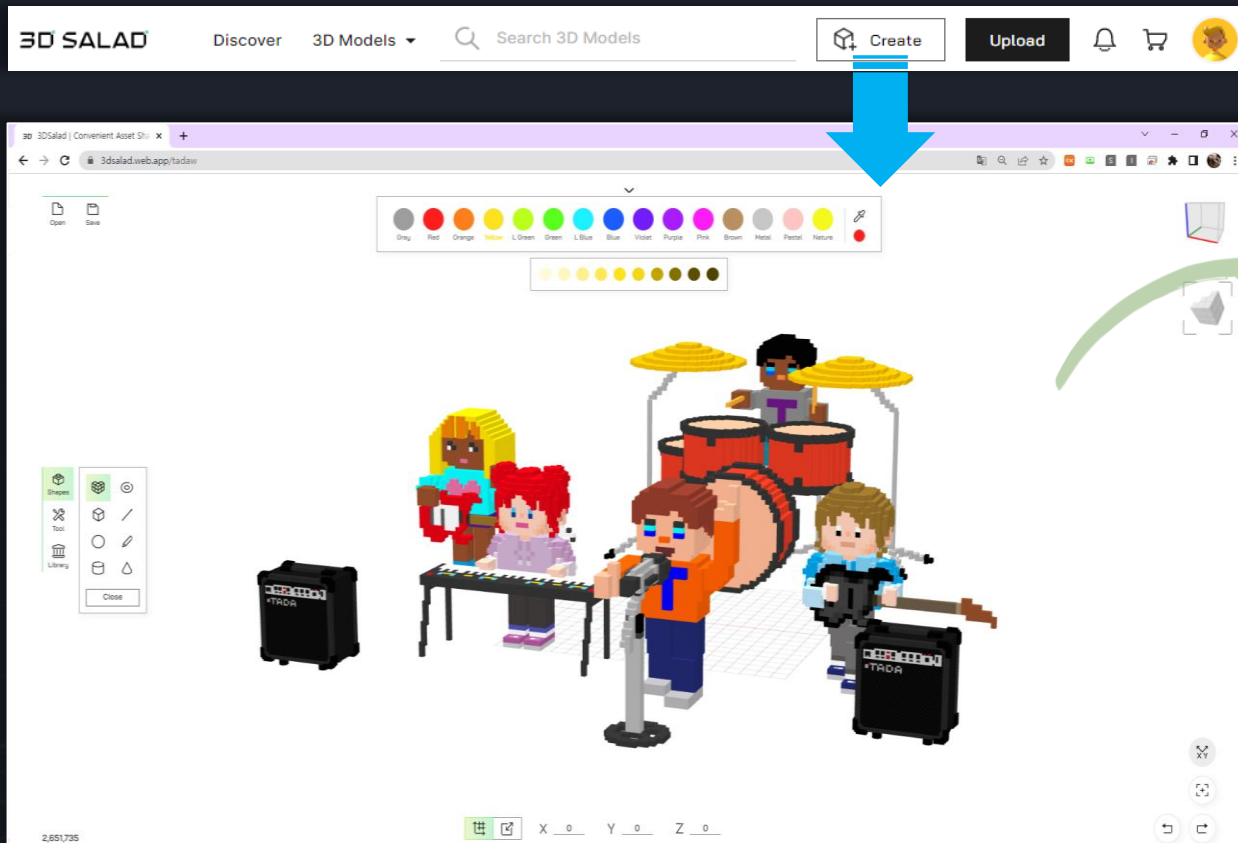
* 기술고도화

Core Technology

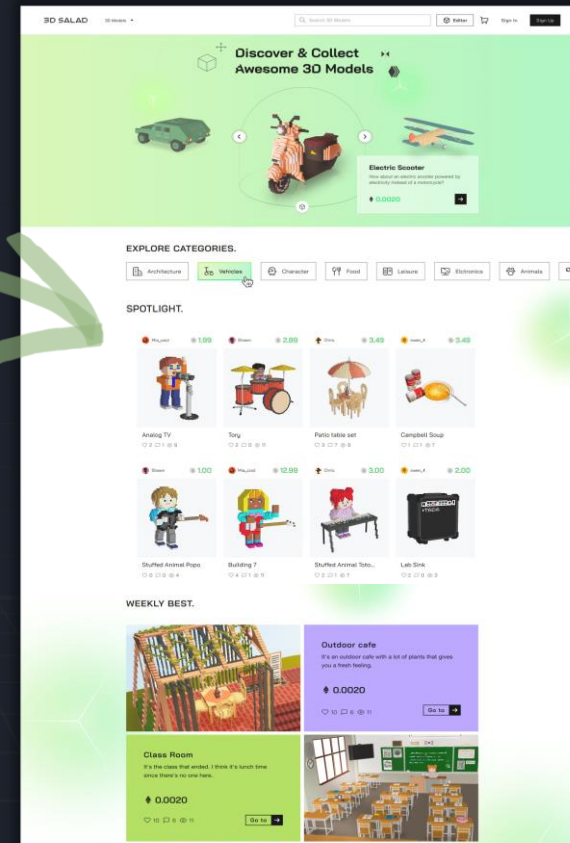
3D 디자인 창작/공유 플랫폼, 3DSalad

누구나 쉽고 빠르게 3D디자인을 하고, 공유하고, 거래(NFT)할 수 있는 플랫폼

★ Web 기반, TadaCraft를 활용한 3D 디자인 창작



★ 3D asset 공유



Anyone, Easy, Fast

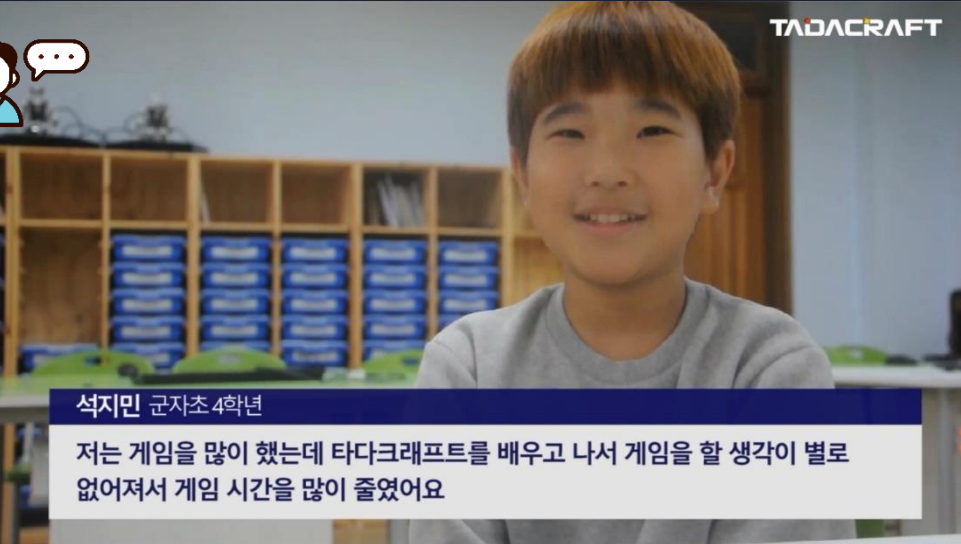
3DTADA




Appendix

교육적 활용 및 실적

Market Validation



TADACRAFT

 석지민 군자초 4학년

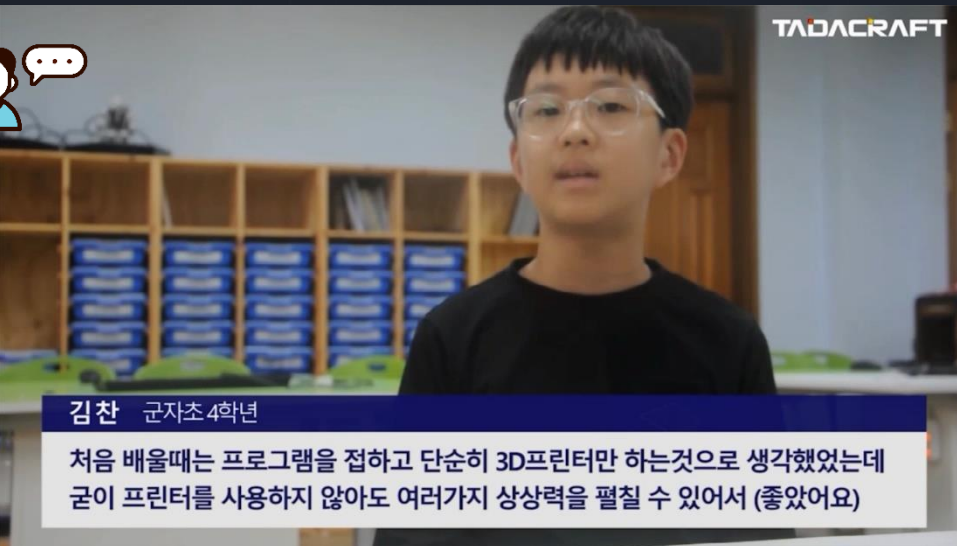
저는 게임을 많이 했는데 타다크래프트를 배우고 나서 게임을 할 생각이 별로 없어서 게임 시간을 많이 줄였어요




TADACRAFT

 박시현 손지우 군자초 4학년

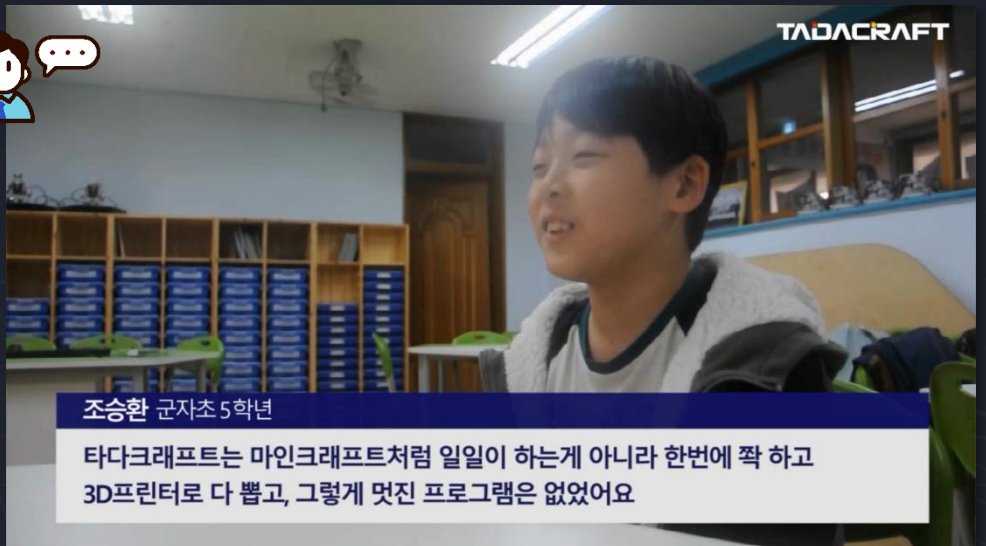
타다크래프트는 제가 만들고 싶은 것을 다 만들 수 있는데 게임은 재미있지만 만들고 싶은 걸 게임에서 할 수가 없어서 저는 타다크래프트가 더 좋은 것 같아요




TADACRAFT

 김찬 군자초 4학년

처음 배울 때는 프로그램을 접하고 단순히 3D프린터만 하는 것으로 생각했었는데 굳이 프린터를 사용하지 않아도 여러가지 상상력을 펼칠 수 있어서 (좋았어요)



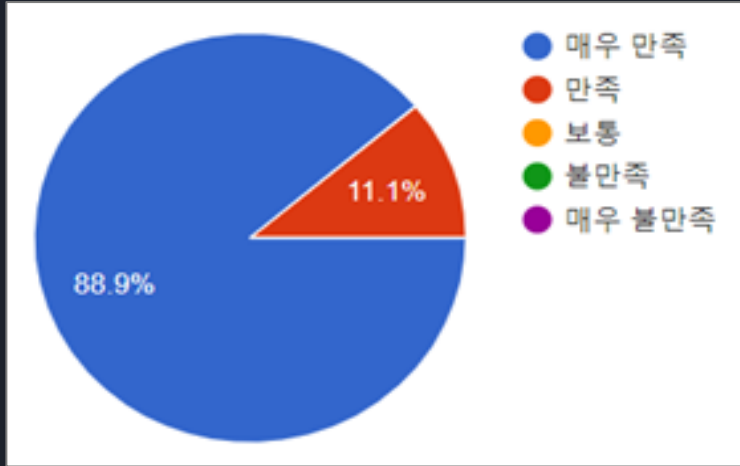
TADACRAFT


 조승환 군자초 5학년

타다크래프트는 마인크래프트처럼 일일이 하는 게 아니라 한번에 짝 하고 3D프린터로 다 뽑고, 그렇게 멋진 프로그램은 없었어요

Market Validation

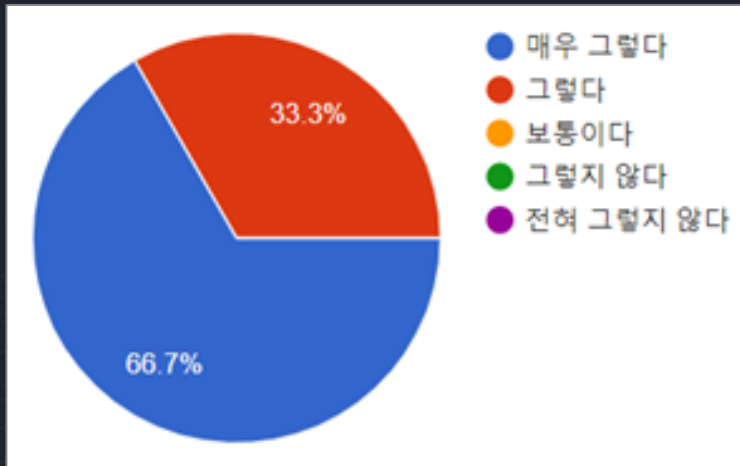
 # 교육은 만족하였습니까?




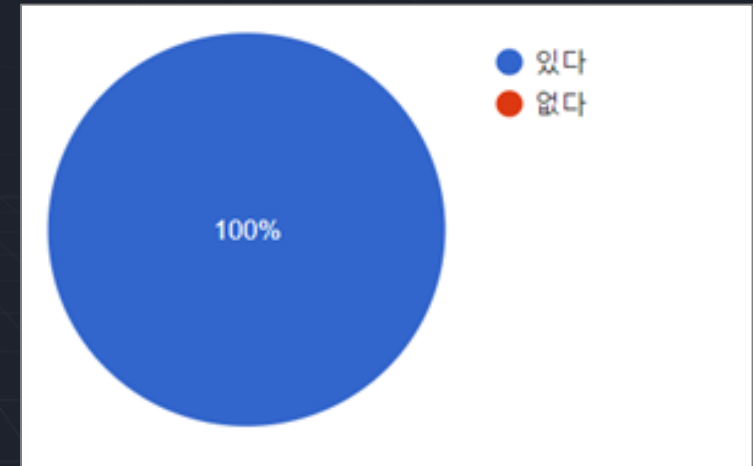
 # 타다크래프트의 난이도는 어떻습니까?



 # 학교에서 타다크래프트를 계속 활용할 계획이 있습니까?



 # 주변학교에 추천할 의향이 있습니까?



Market Validation

미국 STEM School 학생들을 통해 검증된 TADACRAFT의 편의성과 만족도



TinkerCAD와 비교하면 완전히 다르다고 볼 수 있고,
타다크래프트는 설명이 더 간소화된 프로그램이라고 볼 수 있습니다.

미국, 콜로라도 STEM School의 학생



쓰리디타다는 완전히 다른
3D 혁신의 세계를 소개 할 것입니다.

미국, 콜로라도 STEM School의 학생



미래의 학생들에게도 분명히 추천할 프로그램이에요.

미국, 콜로라도 STEM School의 학생

Market Validation

중국 교육시장을 통해 검증된 TADACRAFT의 편의성과 만족도



✓계약회사

: Flashforge (闪铸科技行业应用案例)
(글로벌 일반 3D프린터 부문 4~5위 회사)

✓계약내용 (2016년~2017년, 2년 계약)

: 중국 K-12 의무교육 정책 중 하나인
창객교육(創客教育, Maker Education)을 위해
3D프린터와 SW를 패키지로 하여 중국 교육시장 진출

✓공급제품

: 타다크래프트의 베타버전

✓성과

: 초등학교와 중학교에서 프로그램에 대한 만족도가
매우 높아, 중국 교육시장 진출에 대한 가능성 검증

✓계약해지

: 연장계약에 대한 계약조건이건



수출·수입실적의 확인 및 증명서

「대외무역법 시행령」 제23조에 따라 아래와 같이 용역에 대한 수출입 사실을 확인하고 실적증명서를 발급합니다.

1. 표시계요

회사명	(주)스튜디오	대표자명	윤현모
주소	서울특별시 서초구 연남동 61, 303호(영대동, 영도빌딩)		
관할번호	02-577-3088	사업자등록번호	264-61-43728
		무역업고유번호	30888746

2. 확인사항

수출입실적 확인기간	2016년 09월 10일 부터 2016년 12월 31일 까지				
발급년도	중소기업진흥지원사업				
구분 (수출입)	품목명	수출·수입 실적 (만 원/USD)	대상국가 (세적기준)	입금일자	거래외국환은행
수출	가전 패키지 SW	426	중국 (FLASHFORGE CORP)	2016-09-20	IBK(중국)
수출	가전 패키지 SW	5,838	중국 (FLASHFORGE CORP)	2016-12-02	IBK(중국)
합 계		6,264			

(1)1) 표시지

2016년 USD 6,264

2017년 09월 10일

증명일자: 서울특별시 강남구 영동대로 511
시인법인 한국무역협회 회장



수출·수입실적의 확인 및 증명서

「대외무역법 시행령」 제23조에 따라 아래와 같이 용역에 대한 수출입 사실을 확인하고 실적증명서를 발급합니다.

1. 표시계요

회사명	(주)스튜디오	대표자명	윤현모
주소	서울특별시 서초구 연남동 61, 303호(영대동, 영도빌딩)		
관할번호	02-577-3088	사업자등록번호	264-61-43728
		무역업고유번호	30888746

2. 확인사항

수출입실적 확인기간	2017년 01월 01일 부터 2017년 12월 31일 까지				
발급년도	관공서 제출용				
구분 (수출입)	품목명	수출·수입 실적 (만 원/USD)	대상국가 (세적기준)	입금일자	거래외국환은행
수출	가전 패키지 SW	7,857	중국 (FLASHFORGE CORP)	2017-02-02	IBK(중국)
합 계		7,857			

(1)1) 표시지

2017년 USD 7,857

2018년 10월 22일

증명일자: 서울특별시 강남구 영동대로 511
시인법인 한국무역협회 회장



무인도에서 살아남기

* 주제: 무인도에서 살아남기

- 무인도에 표류하게 된 '나' 생존을 위해 필요한 것들을 계획하고 순서에 맞춰 아이디어 구상합니다.
- 섬 지도에 추가할 지형들과 섬에서 생존하기 위해 필요한 것, 섬을 탈출하기 위해 필요한 것들을 스케치하고 모델링합니다.
- 결과물들을 배열 및 조립하여 완성합니다.

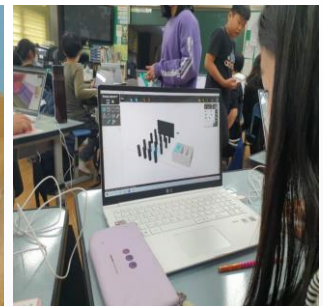
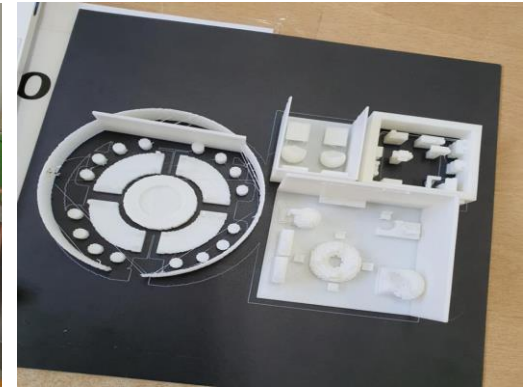
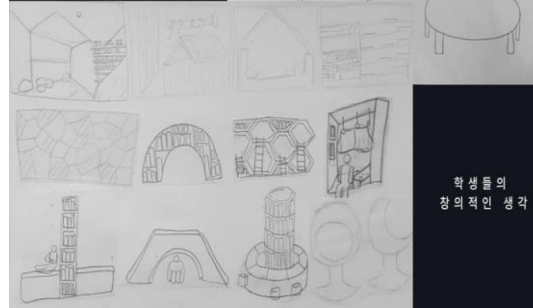


미래학교 건축하기

* 주제: 우리의 미래 학교 공간 설계하기

- 미래의 우리 학교에 대한 3차원적 공간을 이해하고 구분하기
- 공간 구성에 필요한 기본 구성물 및 세부 배치물 모델링하기
- 결과물들을 배열 및 조립하여 완성하기

교재

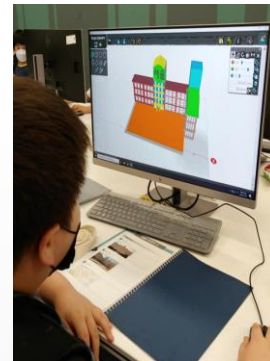
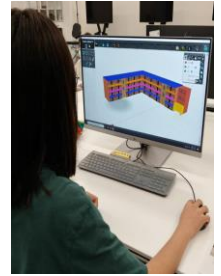


우리동네 3D지도 만들기

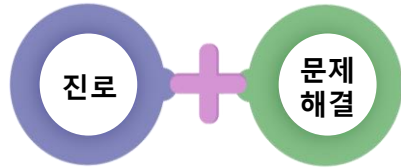
* 주제: 우리 동네가 작아졌어요

- 우리 동네를 3D로 만들어 보는 프로젝트 (동네 디오라마 만들기)
- 같은 동네에 사는 친구들끼리 그룹을 만들어 역할분담을 한 후, 해당 주제에 대한 조사를 위해 웹지도를 참고하여 스케치하고 모델링 합니다.
- 결과물들을 배열 및 조립하여 완성하기

교재



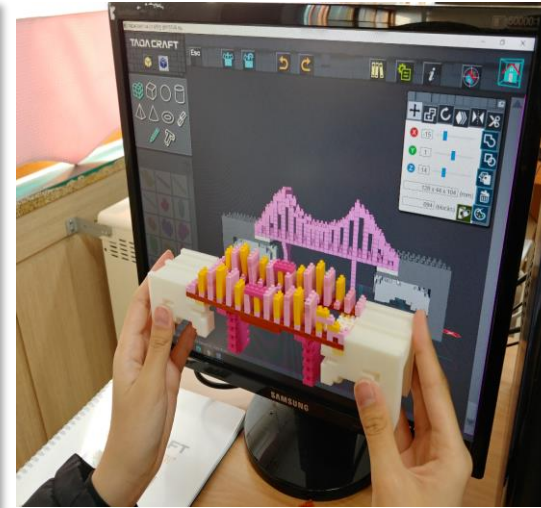
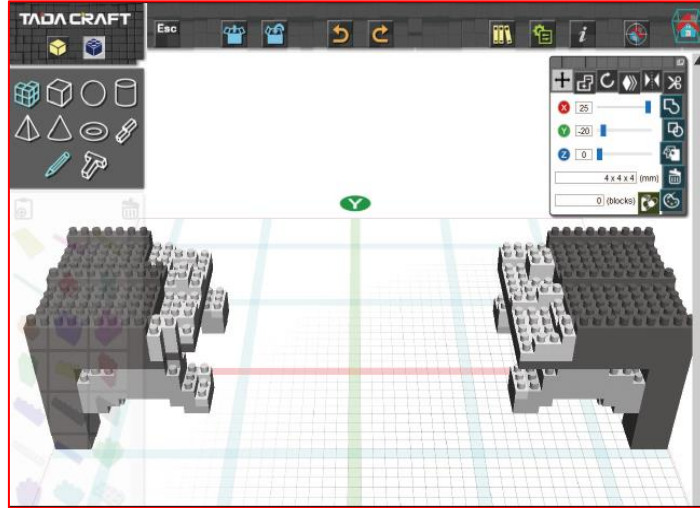
끊어진 다리 복구하기 (5시간 단기 커리큘럼)



타다크래프트 + 레고블럭 (또는 나노블럭)

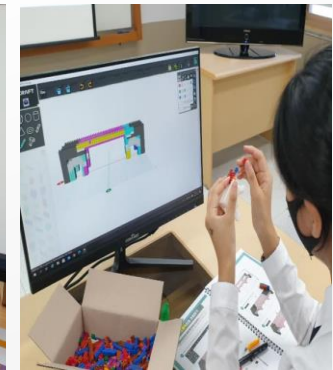
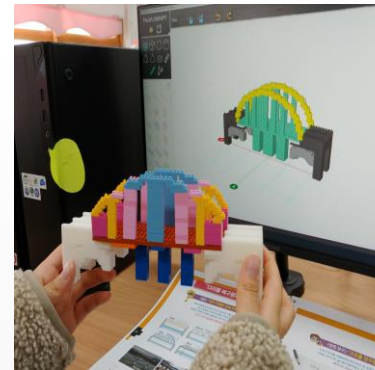
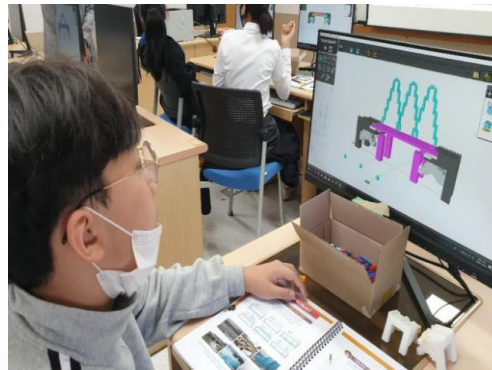
(1) 문제 제시: '긴급 미션! 끊어진 다리를 복구하자'

- 다리 중간 부분이 끊어진 3D 출력 완성물을 수강생 각자에게 지급
- 수업 목적 설명: 문제 상황에 맞는 해결을 위한 간접적인 직업 체험(예: 내가 건설 전문가라면?)
- 실제 크기에 맞춰 끊어진 부분의 구조물을 어떻게 쌓고 붙일지 스케치하기
- 스케치한 아이디어를 3차원 시점별로 구분해서 다시 그려보기(건축물의 설계 영역 체험)



(2) 문제 해결: 모델링과 나노블럭 조립

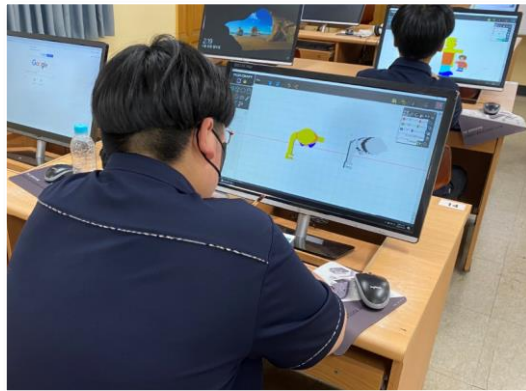
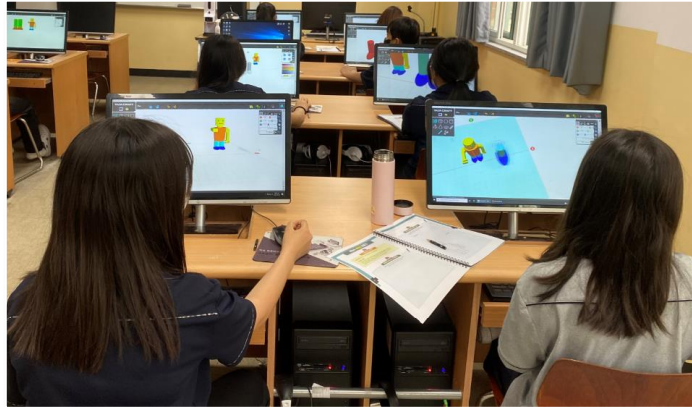
- 출력물과 동일한 모델링 파일을 연 다음, 복구할 부분을 4mm 큐브 단위로 모델링하기
- 타다크래프트의 '레고 모드' 변환 기능 활용: 나노 모드로 변환하기(돌기 모양 활용)
- 완성 화면을 보면서, 개인별 지급된 나노 블럭 조각들로 실제 복원할 부분을 조립하기



나만의 부캐(아바타) 꾸미기

- * 주제: 나만의 아바타를 3D로 디자인하기
- 메타버스 시대가 도래함에 따라 가상공간에서 활동할 수 있는 나만의 3D아바타

교재



마인크래프트 + 타다크래프트

* 주제: 마인크래프트+타다크래프트

- 게임과 교육의 경계를 허물다.
- 마인크래프트의 블록코딩 기능을 활용하여 창작하고, 창작의 결과물을 타다크래프트로 불러와서 편집하고, 3D프린터로 출력하여 현실화 한다.

마인크래프트와 타다크래프트가 함께 만드는 창의교육

교재



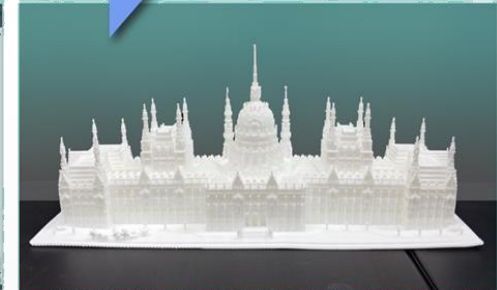
마인크래프트로
코딩하여 창작하고



마인크래프트 창작물을
타다크래프트로
불러와서 편집하고



3D프린터로
출력도 하고~



실감형 콘텐츠 연계 활용

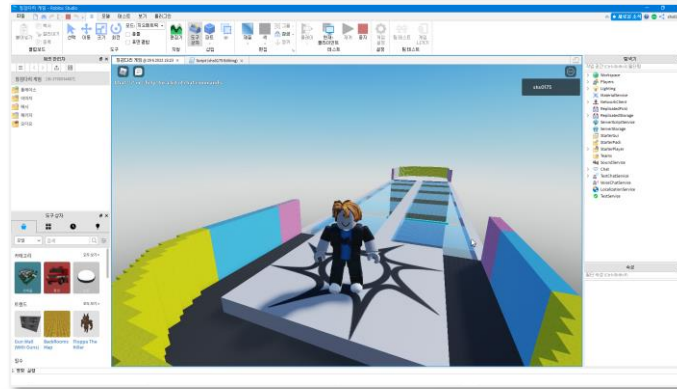
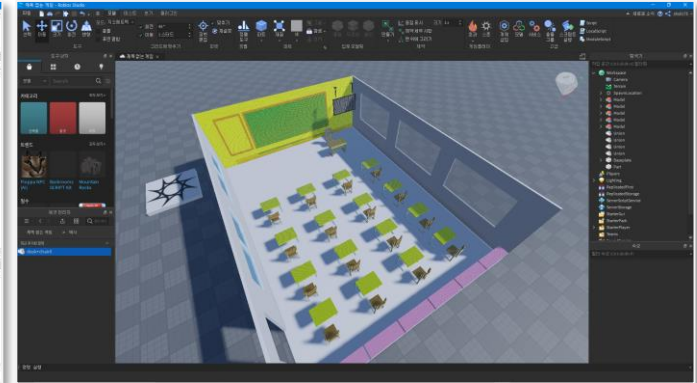
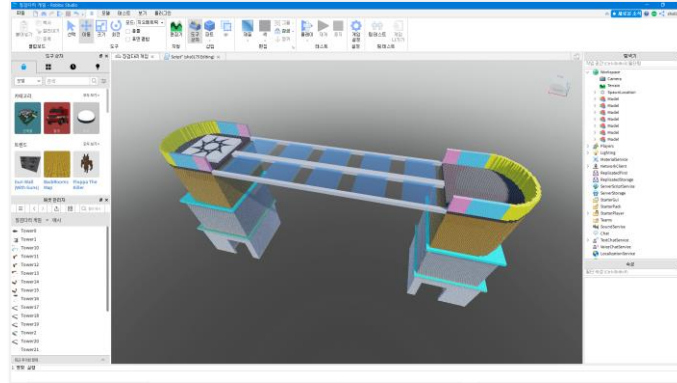
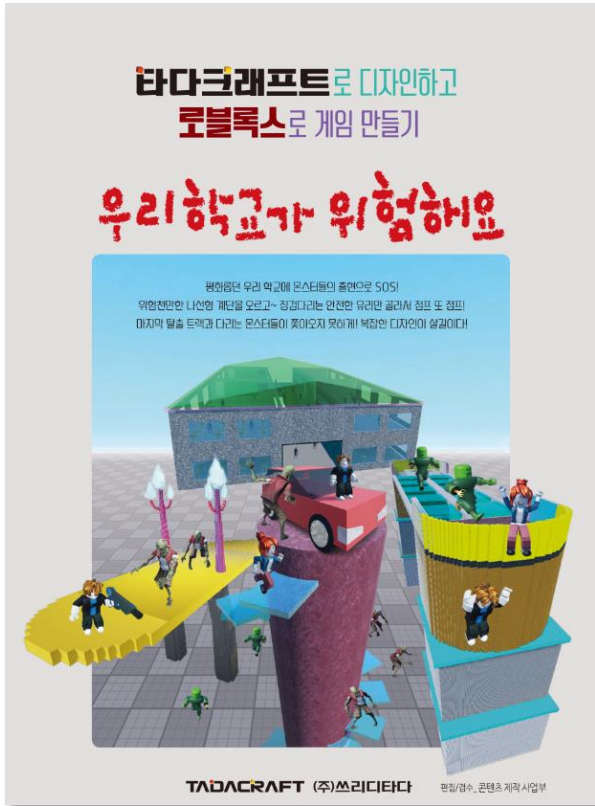
타다크래프트에서 창작한 결과물을 코스페이스스(Co-Spaces) 플랫폼을 활용하여 VR/AR 체험

타다크래프트 활용	타다크래프트의 창작물을 코스페이스스(Co-Spaces)와 연계 활용	
	멀지큐브를 활용한 AR 체험	VR 체험
 	  	

TadaCraft Curriculum

타다크래프트 + 로블록스

교재



창의적 체험활동을 비롯한 다양한 교과과의 연계 및 활용! 2022 개정 교육과정, 타다크래프트는 그 해답을 ‘**교과융합**’에서 찾음.

초등 교과과정 연계

학년군 및 과목	2015 성취기준	교과 활용
초등 사회	[4사01-02] 디지털 영상 지도 등을 활용하여 주요 지형지물들의 위치를 파악하고, 백지도에 다시 배치하는 활동을 통하여 마을 또는 고장의 실제 모습을 익힌다.	주어진 도형 및 콘텐츠를 활용, 우리 마을의 주요 건물들을 만들어 배치해 봄으로써 우리 마을의 모습 알아보기
초등 수학	[6수02-11] 쌓기나무로 만든 입체도형의 위, 앞, 옆에서 본 모양을 표현할 수 있고, 이러한 표현을 보고 입체도형의 모양을 추측할 수 있다. [6수02-10] 쌓기나무로 만든 입체도형을 보고 사용된 쌓기나무의 개수를 구할 수 있다.	쌓기나무로 만든 입체도형을 보고 위, 앞, 옆에서 본 모양과 사용된 쌓기나무의 개수를 구하고, 타다크래프트의 정육면체 블록을 이용하여 입체도형을 만들어보고 확인하기
초등 미술	[6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화할 수 있다.	타다크래프트를 이용하여 친환경 마을 꾸미기
초등 수학	[6수02-06] 각기둥과 각뿔을 알고, 구성요소와 성질을 이해한다.	각기둥과 각뿔의 성질을 이용하여 다양한 모양을 만들고 친구들에게 소개하는 활동을 할 수 있음.
초등 실과	[6실05-04] 다양한 재료를 활용하여 창의적인 제품을 구상하고 제작한다.	인공지능 기술이 적용된 발명품을 구상해보고 타다크래프트를 활용해 3D모델링으로 표현하기

중등 교과과정 연계

학년군 및 과목	2015 성취기준	교과 활용
중등 기술	[97기05-06] 생활 속 문제를 찾아 아이디어를 구상하고 확산적·수렴적 사고 기법을 활용하여 창의적으로 해결한다	기술적 문제 해결 과정의 계획하기 단계에서 제품을 설계 및 활용하기
중등 기술	[97기04-04] 제조 기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다	제품의 설계 과정 및 등각투상법에 대한 이해를 돕기 위한 3D모델링 활동하기
중등 기술	[97기04-10] 수송 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 수송 기술의 특징과 발달과정을 설명한다.	자동차의 실내 공간을 비교해보고 내부구조의 변화에 따른 차이가 있는지 모델링을 통해 비교하기
고등 미술창작	[12미창01-05] 아이디어를 스케치, 모델링 등으로 시각화할 수 있다.	자신이 생각한 3차원 아이디어를 타다크래프트로 구현하면서 작품의 시각화 과정 이해하기
고등 공학일반	[12공학01-05] 공학 문제의 다양한 해결책을 창의적으로 설계한다.	공학적 문제 상황에 맞는 적절한 아이디어를 설계하고 생산하는 과정에서 타다크래프트를 활용하기
고등 정보	[12정보01-01] 정보사회에서 정보과학의 지식과 기술이 활용되는 분야를 탐색하고 영향력을 평가한다.	설계 프로그램을 체험하며 정보과학의 다양한 적용에 대해 생각해보고 인공지능 기술이 적용된 설계 프로그램 탐색하기