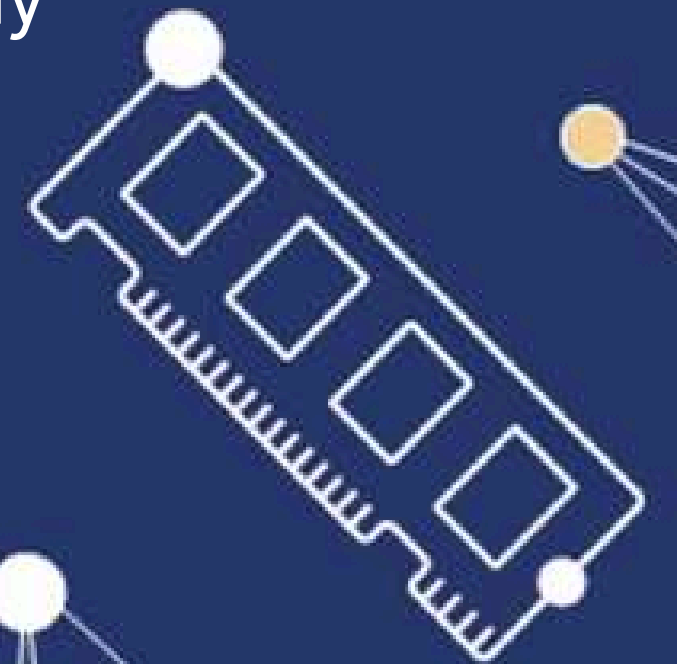
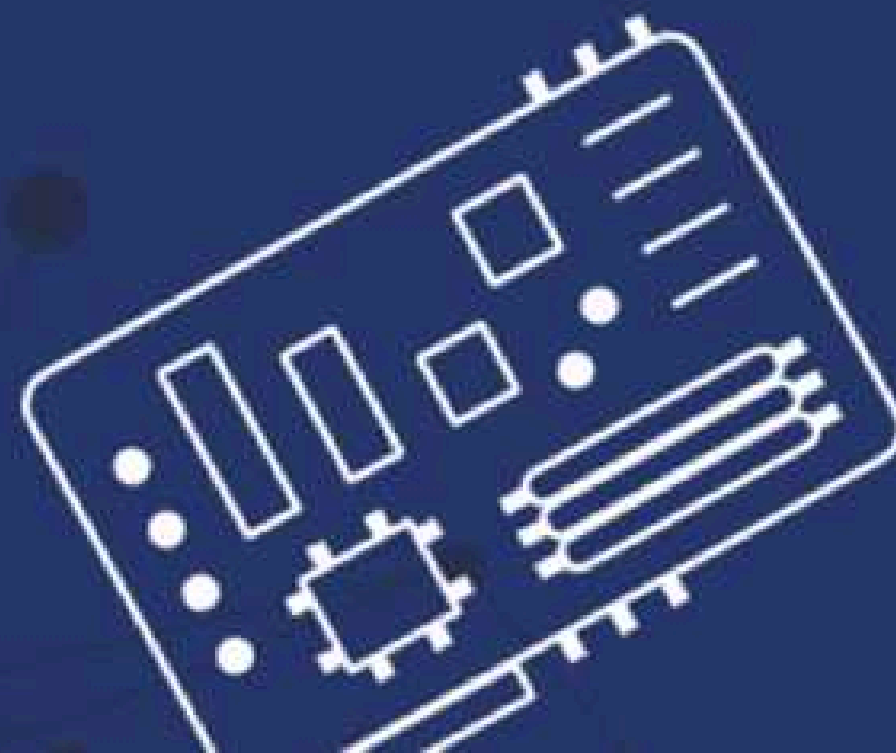
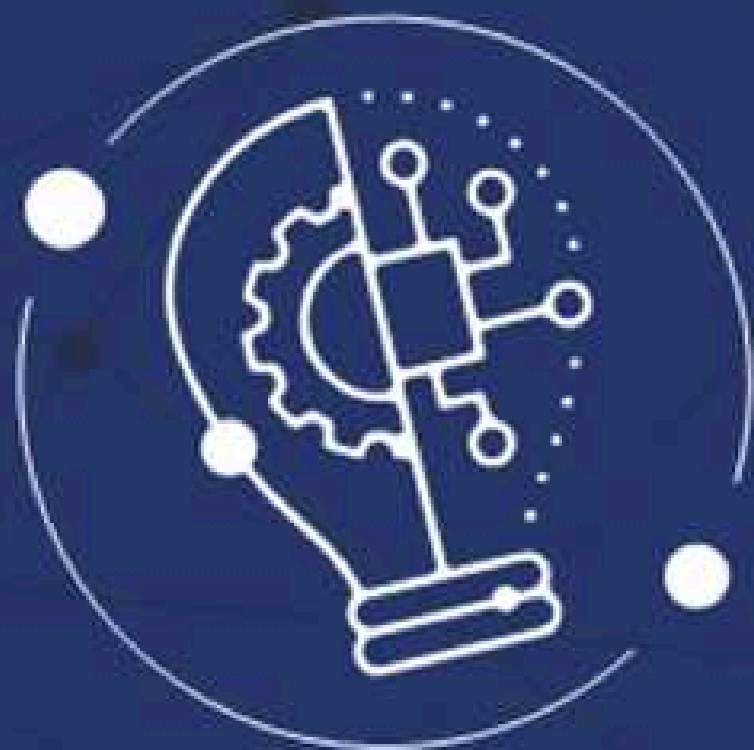


НЕЙРОСЕТЕВАЯ ГЕНЕРАЦИЯ 3D МИРОВ ИЗ КАРТИНКИ/ТЕКСТА

Сервис для мгновенного создания интерактивных 3D-сцен по одному изображению или текстовому описанию

Наставник/трекер: Роман Семенов

ИТ-ЛЭТИ акселерационная
программа
стартапов





SNAPWORLD

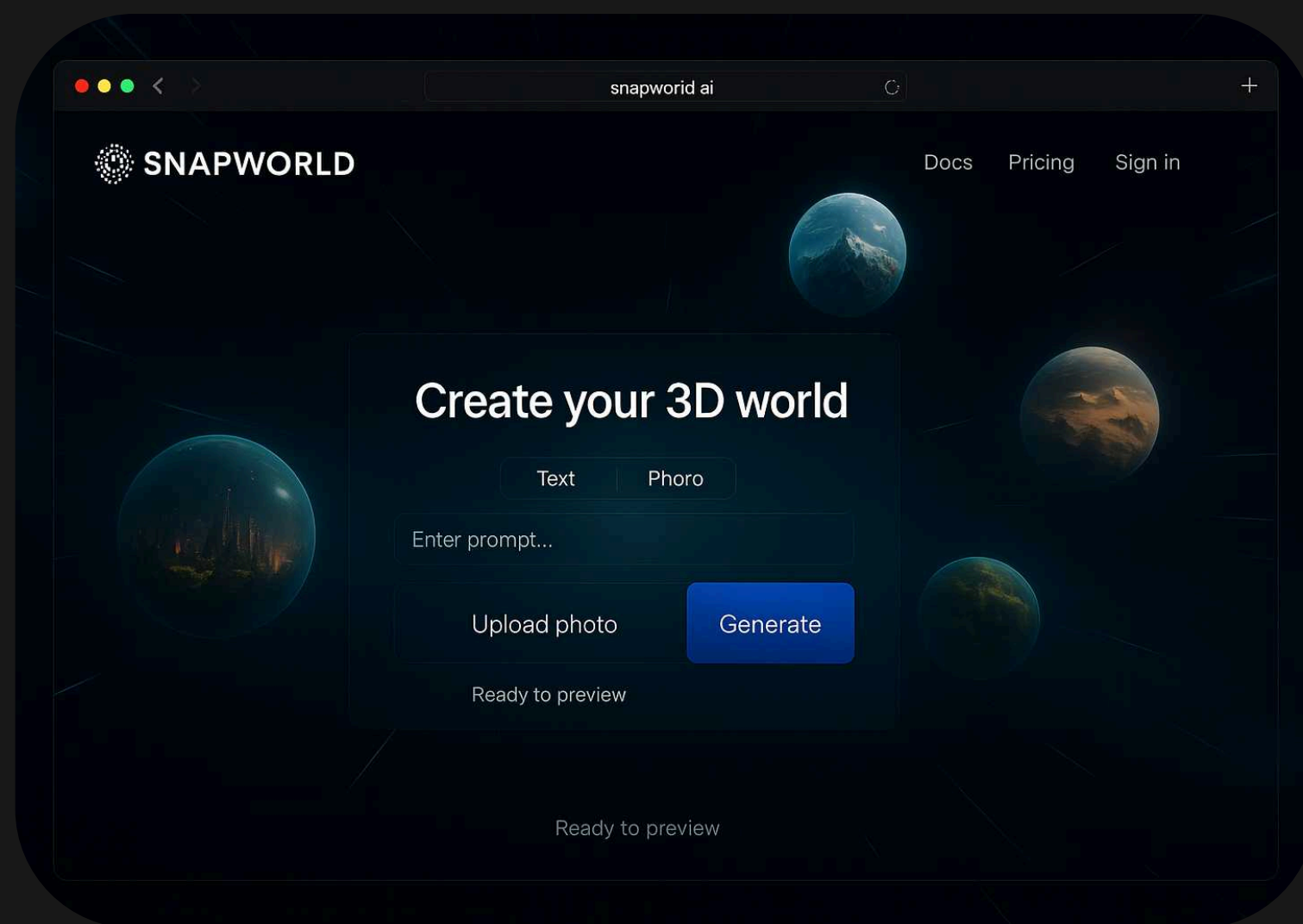
Сервис для мгновенного создания интерактивных 3D-сцен по одному изображению или текстовому описанию

Помогаем игровым студиям, VR-командам и разработчикам цифровых двойников за минуты получать интерактивные 3D-сцены вместо недель ручного моделинга.





БАРЬЕРЫ НА ПУТИ К 3D-КОНТЕНТУ



НЕДОСТУПНОСТЬ ПРИ ОГРАНИЧЕННЫХ РЕСУРСАХ

Традиционное 3D-моделирование требует недель работы специалистов. Малые студии и создатели контента не могут быстро прототипировать идеи из-за высоких затрат времени и денег.

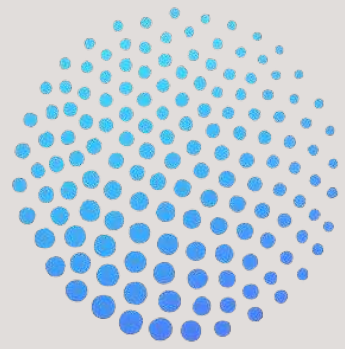
ДОЛГИЙ И ТРЕБОВАТЕЛЬНЫЙ К ДАНЫМ ПРОЦЕСС

Современные методы требуют 20–200 снимков для реконструкции. В среднем на ручную разработку одного 3D мира уходит 3-5 дней (по данным).

РАСТУЩИЙ РАЗРЫВ МЕЖДУ СПРОСОМ И ВОЗМОЖНОСТЯМИ

Наблюдается дефицит сцен и задержки запусков.
Рост рынка дополненной реальности 25–36% в год .
До 94% рост продаж товаров с виртуальным просмотром.

*по данным [Kbv Research](#), [Shopify](#)



РЕШЕНИЕ: ГОТОВЫЙ 3D-МИР В ТРИ ДЕЙСТВИЯ

Как это работает

1. Загрузите одно фото или текстовое описание

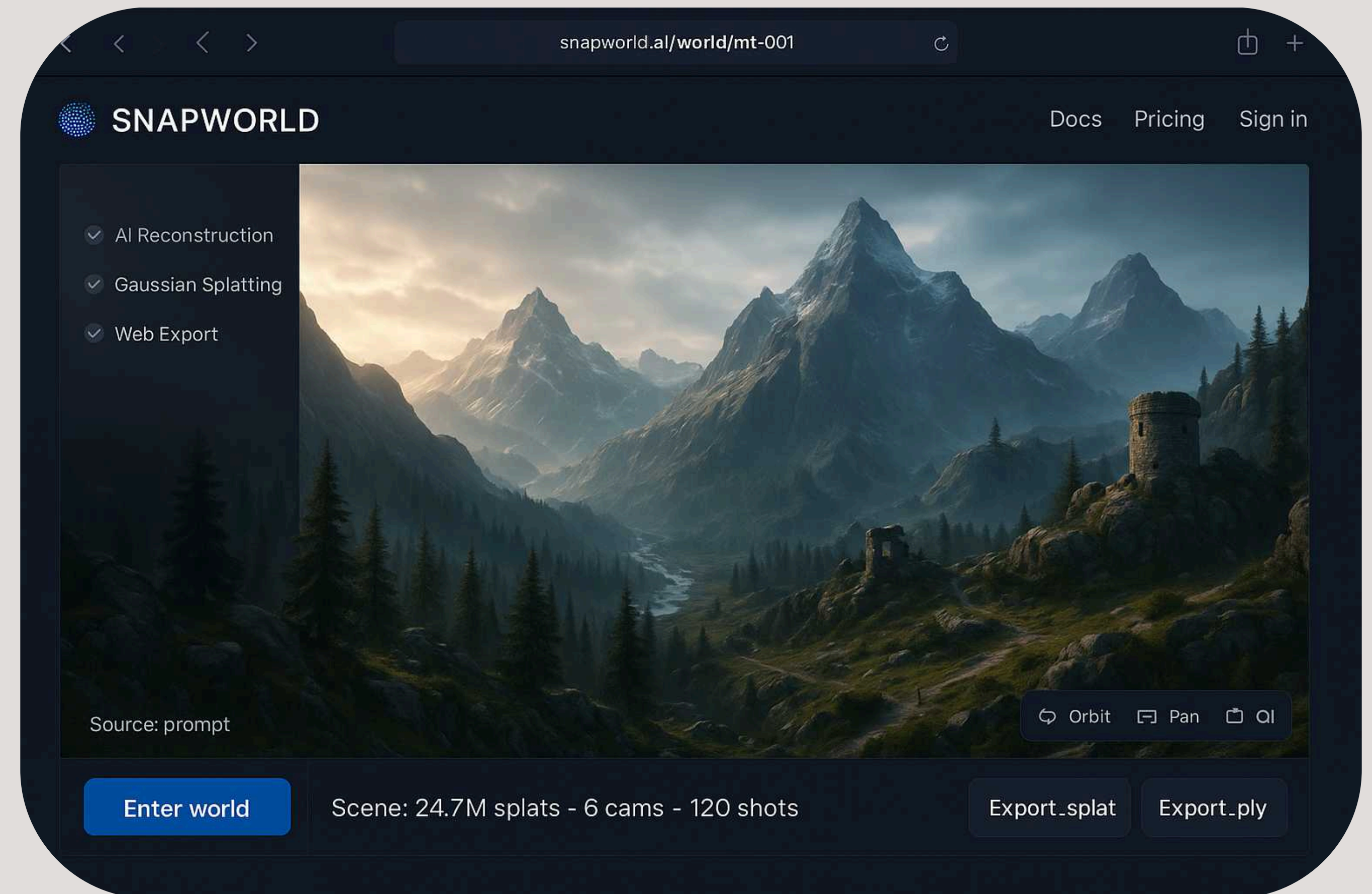
Никаких сложных съёмок — просто изображение объекта или промт

2. ИИ генерирует 3D-сцену

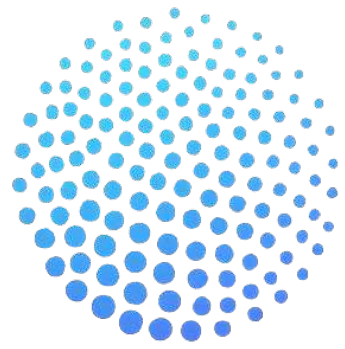
Нейросеть дорисовывает детали, восстанавливает глубину и создаёт полноценное пространство

3. Получите интерактивный мир

Web-сцена, готовая к использованию. Результат выдаётся в удобном веб-формате (.splat/.ply)



Наш AI-сервис использует передовые методы реконструкции и Gaussian Splatting для создания фотореалистичных сцен. Результат выдаётся в веб-формате (.splat/.ply) — можно сразу вращать, приближать, делиться ссылкой или встраивать на сайты. Это на несколько порядков быстрее ручной работы и открывает 3D-дизайн для всех.



УДЕШЕВЛЯЕМ СОЗДАНИЕ 3D МИРОВ

До SNAPWORLD

разработка одной сцены

Черновая версия: около 3–5 рабочих дней

Время художника: 24–40 часов

Затраты в РФ: в среднем 15–25к руб

В мире (ставки \$25–50/ч): \$600–2 000

Со SNAPWORLD

разработка одной сцены

Генерация сцены: 5–10 минут на GPU

Время художника: ~1–2 часа (промпт + выбор результата)

Себестоимость в РФ: ≈ 1к ₺

В мире: \$40–70

Метрики

Уменьшение стоимости черновой-сцены на 90–95%,

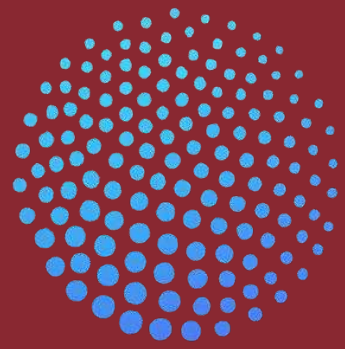
Сокращение 8–20% бюджета на окружение,

Увеличение производительности в 15–25 раз сцен на одного художника

При 100 сценах экономится 2 000–3 800 часов ручного труда

Это 12–24 человеко-месяца, которые можно направить в финальный продакшн

*По данным аналитических агентств



СЕГМЕНТЫ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ

1. ГЕЙМНЕТ: игры и VR-контент

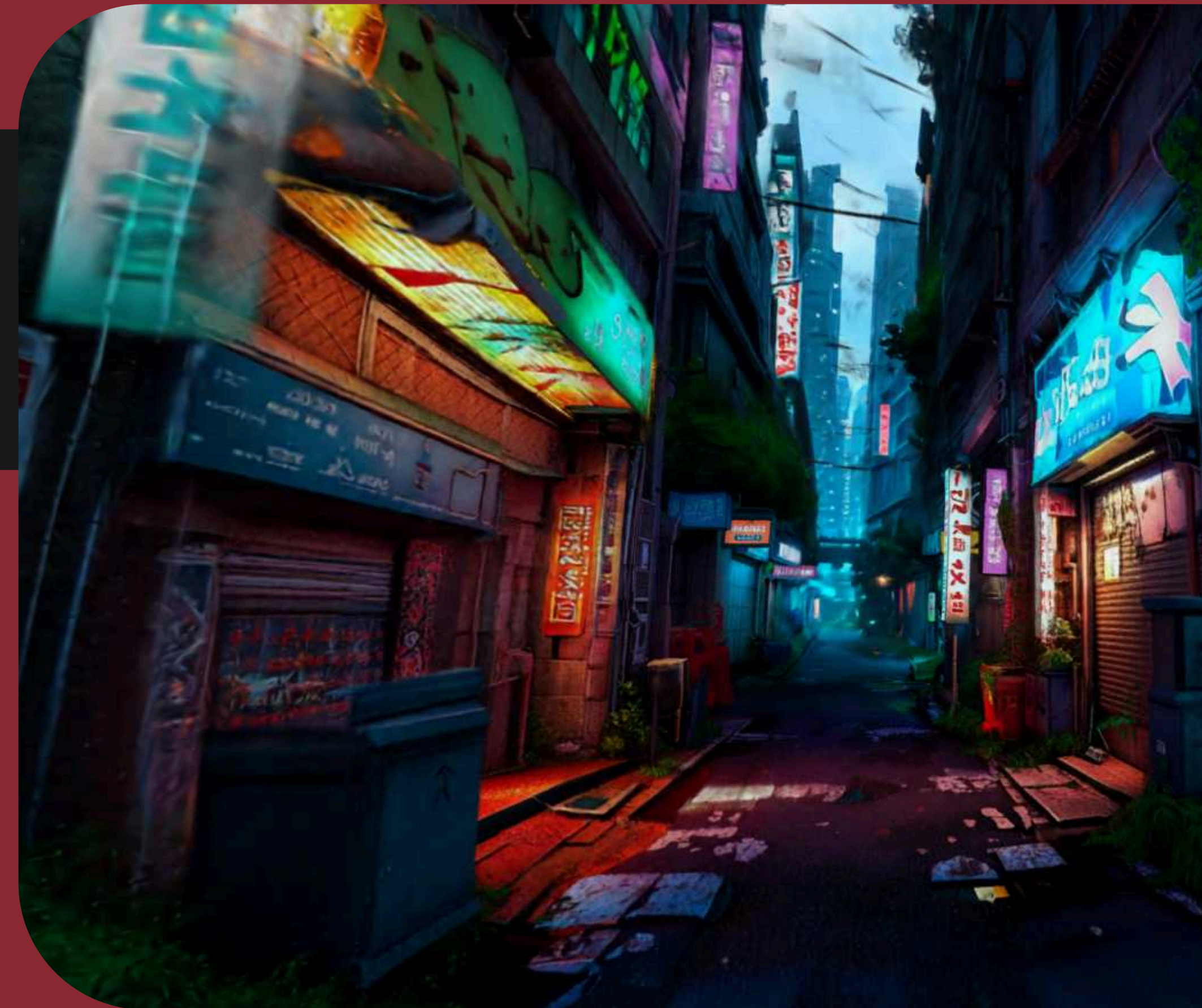
От картинки до интерактивного прототипа уровня за 5–10 минут вместо дней ручного моделинга, с экспортом под Unity, Unreal Engine, Blender и т.д. и on-prem-развёртыванием в РФ.

2. ХОУМНЕТ: e-commerce и недвижимость

Продавцы конвертируют обычные фото товаров в интерактивные 3D-презентации. Магазины мебели создают модели для виртуальной примерки, агентства недвижимости — 3D-туры по объектам.

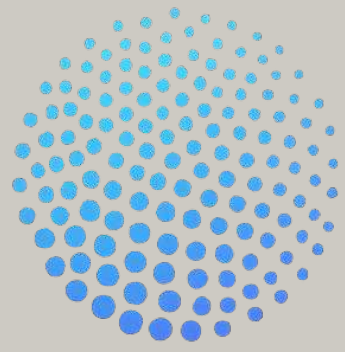
3. ТЕХНЕТ: B2B и цифровые двойники

Промышленные компании интегрируют генерацию 3D для создания цифровых двойников по чертежам. Предлагаем SDK/API - интеграции для встраивания нашего движка в их продукты.

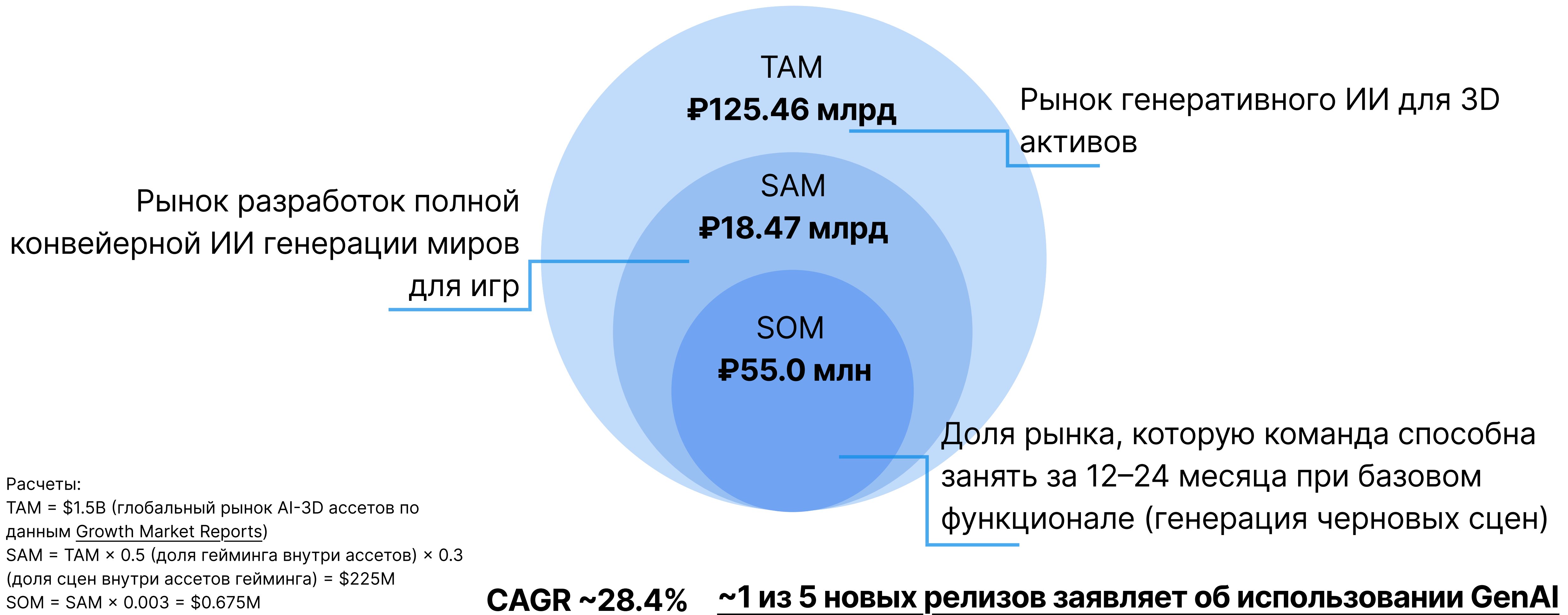


Отчет по результатам
проблемных интервью в
рамках CustomerDiscovery





АНАЛИЗ РЫНКА: ТРЕНД ВЗРЫВНОЙ РОСТ ИММЕРСИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ





ОЦЕНКА РАСХОДОВ НА СОЗДАНИЕ 3D МИРОВ

Размеры проектов:
AAA - крупные; AA - средние; Инди - независимые

Мировой рынок

AAA-проекты от \$200 млн

*По данным отчёта британского регулятора CMA

Команда: 300+ человек (≈60 3D-artist)

Оценка расходов на 3D-миры: **\$18–20 млн**



AA-игры ~\$5-10 млн

Команда: 50–100 человек (≈10 3D-artist)

Оценка расходов на 3D-миры: ≈ **\$2–3 млн**



Инди-игры ~\$50-200k

Команда: 1–10 человек (часто 1 универсальный 3D-разработчик)

3D-миры **\$40–100k** (20–50% бюджета)



Рынок РФ

Atomic Heart — AAA-уровень

РБК оценивает бюджет разработки не менее \$25 млн, ряд экспертов — до \$100+ млн

оценку расходов на 3D-миры: ~ **\$5–20 млн**



Смута — российская AA-игра

(ИРИ) поэтапно выделил на разработку около 490 млн ₽

Оценка расходов на 3D-мир: ≈ **\$1,5 млн**

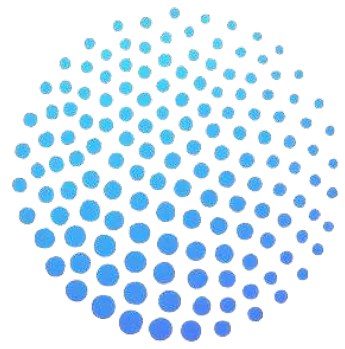


Игры-сервисы

MMORPG (WoW, ESO, FF14) — дополнения и новые зоны каждые 3–6 месяцев

World of Tanks — новые карты и апдейты существующих локаций в каждом обновлении





ТЕХНОЛОГИЯ: КАК МЫ СОЗДАЁМ 3D-МИРЫ

Генеративные нейросети

Диффузионные модели (Zero-1-to-3, SyncDreameer) генерируют новые ракурсы и карту глубины из одного снимка

3D Gaussian Splatting

Прорыв SIGGRAPH 2023 — представляет сцену как облако гауссиан, снижая время реконструкции с часов до минут

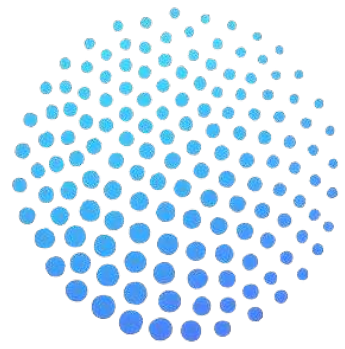
WebGL/Three.js вьюер

Интерактивный просмотр сцены прямо в браузере (~30 FPS), без установки приложений

Планируемая скорость: ~10 минут генерации на GPU 8–12 ГБ

Архитектура: Docker-контейнеры, очередь задач на GPU, параллельная обработка запросов

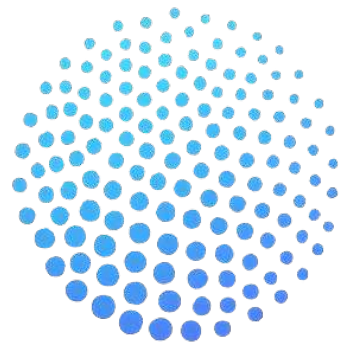
Качество: Фотореалистичность благодаря нейросетям + рендерингу сплатов



СРАВНЕНИЕ С КОНКУРЕНТАМИ

Мы продаём игровым студиям и разработчикам, которым нужны целые 3D-сцены, а не только отдельные объекты.

Критерий	Мы (SNAPWORLD) (РФ) 	Marble (США) 	Genie2/Voyager (США/КНР) 	Kandinsky 3D/Meshy/Tripo/Hyper3D/Trellis (РФ/США/КНР)
Что генерит	Целая сцена из 1 фото/ текста	Сцена (splats)	Сцена/мир (стадия исследовательской разработки)	Отдельные модели/ассеты
Время	SLA (гарантия): p50 ≤ 5 мин, p90 ≤ 7 мин	«В минуты», без SLA (гарантии)	Тяжёлый инференс	Минуты–часы (по задаче)
Физичность/консистентность	image → multi-view → depth → 3DGS + пост-фильтры «иголок»	Целостность сцены при смене ракурсов на splats	Целостность сцены при смене ракурсов	Зависит от модели, часто нужна правка
Интеграции	Web-вьюер + SDK/ виджет, планы Unity/ Unreal; .splat/.ply	Web-рендерер Spark; .splat	Без готовых плагинов	Экспорт .obj/.glb и т.п., сцены нет
Деплой/данные	On-prem/частное облако в РФ, NDA/DPA	SaaS/экспорт файлов	Исследовательские релизы	SaaS/экспорт файлов
Экономика	Низкие расходы 30 руб за сцену, гибкая тарифная сетка	Не раскрывают расходы на создание сцены. Имеются тарифы	Не продукт	Почти всегда per-asset



НАШИ ПРЕИМУЩЕСТВА

Сцены, а не только объекты

Из 1 фото/текста получаем окружение, готовое к просмотру и вставке.

Локальный суверенитет (РФ)

On-prem/частные контуры, хранение и обработка данных в России.

Предсказуемость для продакшна

Фиксируем SLA по времени/качеству (p50/p90, FPS, доля артефактов).

Экономика

Низкая себестоимость одной сцены → маржа на тарифах «за сцену / за одно рабочее место (пользователя)», предсказуемые операционные расходы.

Интеграция в пайплайн студии

Web-SDK/виджет сейчас, Unity/Unreal плагины в дорожной карте; экспорт .splat/.ply.

Качество геометрии

Multi-view + depth/normal + анти-артефактный постпроцесс → меньше «нефизичности», стабильный обход сцены.

Мы — генерация игровых 3D-сцен с гарантированным SLA, локальным деплоем в РФ и готовыми SDK для пайплайнов студий: не просто объект, а целый мир.



БИЗНЕС-МОДЕЛЬ

SaaS-подписка + freemium + enterprise-лицензирование технологии

Тариф	Цена / мес	Лимит сцен / мес	Для кого / основные ограничения
Бесплатный	0	5 (одноразовый тест)	Без экспорта, только просмотр в браузере, некоммерческое использование, водяной знак
Создатель / Инди	≈ 1 200–1 600 ₺ (экв. \$15–19)	25 сцен	Инди и фрилансеры: есть экспорт (.splat/.ply), коммерческое использование разрешено, базовый приоритет очереди
Про / Студия	≈ 4 000 ₺ (экв. \$49)	80 сцен	Небольшие студии: 1 активный пользователь, SDK/виджет для встраивания, повышенный приоритет обработки
Команда	≈ 12 000 ₺ (экв. \$149)	300 сцен, до 5 пользователей	Команды 3D/геймдева: командный аккаунт, расширенный SDK, приоритетная очередь, базовая аналитика
Корпоративный	от ~80 000 до 800 000 ₺ + в мес. (экв. \$1k–10k+)	от 10 000 сцен (по договору)	Крупные студии и B2B: on-prem/частное облако в РФ, SLA, кастомные модели/обучение, интеграции (Unity/Unreal, API, white-label)



ФИНАНСЫ И ЮНИТ-ЭКОНОМИКА

LTV / CAC

ROI 4.4x

LTV 13 300 ₺

CAC 3 000 ₺

Доход с клиента за 6,6 мес

3 540 ₺

Маржа 2 016 ₺ (57%)

COGS 1 524 ₺

Окупаемость

1 364 клиентов

до выхода в ноль

Burn rate 2.8M ₺/мес

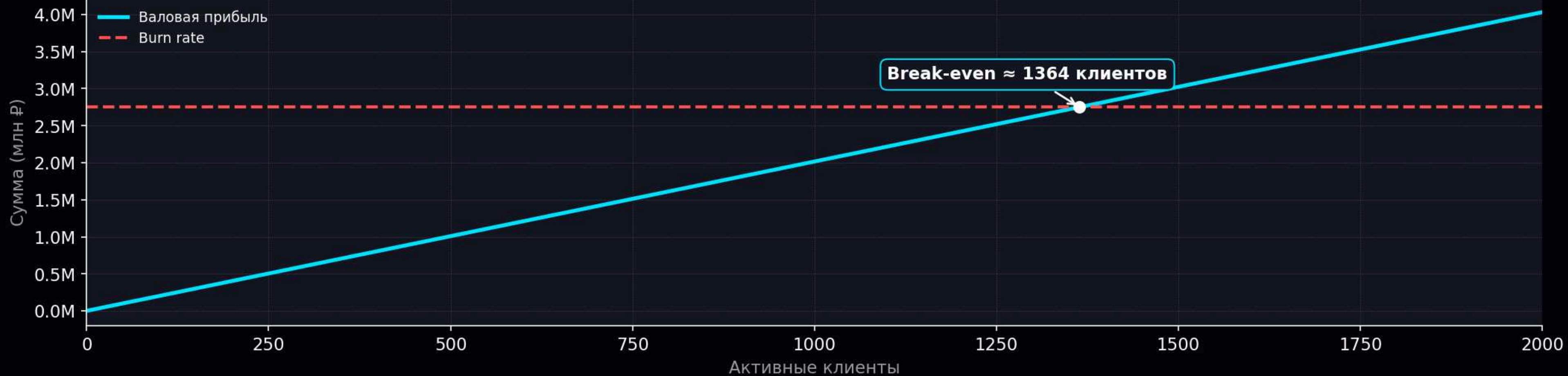


ЮНИТ-ЭКОНОМИКА



ФИНАНСОВЫЙ ПЛАН

Путь к окупаемости





ФИНАНСЫ И ЮНИТ-ЭКОНОМИКА

Выручка от продаж

360 млн ₹

Прогноз на 3-й год

Рентабельность

33%

Чистая прибыль/ выручка

NPV

30.4 млн ₹

Ставка диск. 33%

Окупаемость

25 мес

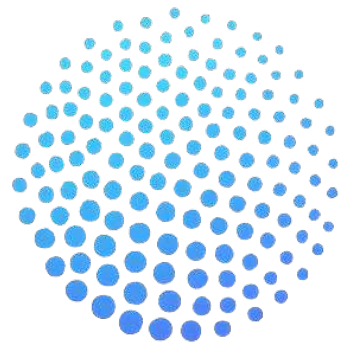
Возврат инвестиций

График окупаемости инвестиций



Денежный поток (млн ₹)

	Год 1	Год 2	Год 3
Выручка	35	140	360
Прибыль	-5	30	120
Накопления	-38	-8	+110



ДОРОЖНАЯ КАРТА РАЗРАБОТКИ

MVP (Q3 2026)

- Полный сквозной конвейер:: загрузка → генерация → ссылка на сцену
- Оптимизация времени генерации (<15 мин)
- Автоматизация облачного деплоя
- Лендинг и waitlist (цель: 50+ записей)
- Заявка на грант для инфраструктуры
- B2B: Подписание LOI (писем о намерениях) с 3–5 студиями на пилот.

Запуск продаж (Q1 2027)

- Официальный запуск платных планов
- Ключевые метрики: время <10 мин, FPS ~30, NPS ≥30
- Первые регулярные доходы (MRR 300–500 тыс. ₺)
- Подготовка к следующему раунду инвестиций
- Расширение маркетинга и исследовательская разработка

Pre-MVP: Сделано (до декабря 2025)

- ✓ Архитектура пайплайна определена
- ✓ Ключевые AI-модели протестированы (нейромодели для генерации дополнительных ракурсов и карты глубины по одной картинке)
- ✓ Прототип бекенда реализован
- ✓ Веб-вьюер отображает тестовые сцены
- ✓ CustDev: Проведено 10+ интервью, подтвержден спрос в GameDev.
- ✓ Архитектура: Спроектирована схема собственного GPU-сервера.
- ✓ Первые демо-сцены подготовлены

Апробация (Q4 2026)

- Тестирование с пользователями и улучшение UX
- Снижение артефактов в сценах (фильтрация шумов)
- Мониторинг и стабилизация (<5% сбоев)
- Проведение пилотов в GameNet/TechNet
- Версия для ограниченного коммерческого запуска



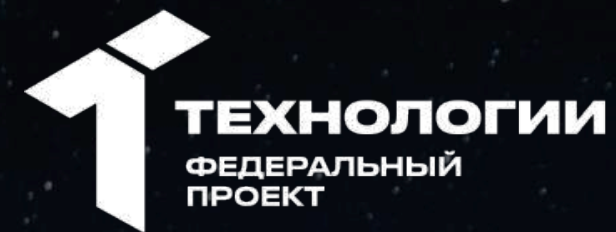
КОМАНДА ПРОФЕССИОНАЛОВ



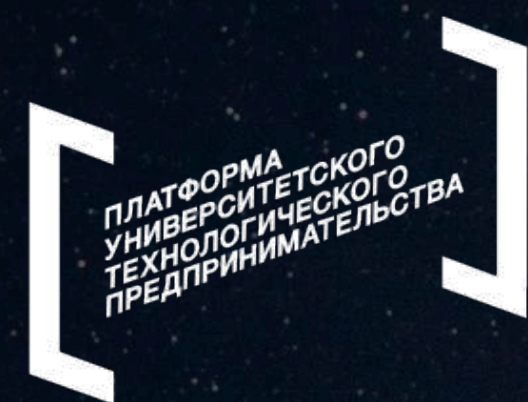
МАКСИМ БЕСКОНЧИН

СЕО, ПРОДАКТ-МЕНЕДЖЕР

Сооснователь AI-SaaS-стартапа FlowMind и автор онлайн-курса PlayMe (≈1500 участников). В SNAPWORLD отвечает за продукт, рынок и деньги: Customer Development, ценообразование, продажи и инвестпривлечение.



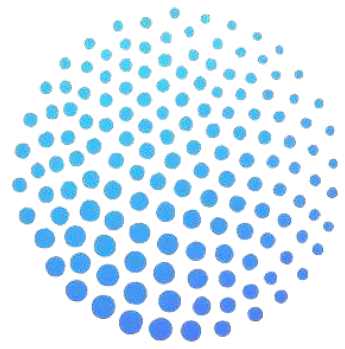
ИТ-ЛЭТИ акселерационная программа стартапов



АЛЕКСАНДР СПИРИДОНОВ

СТО, ТЕХНИЧЕСКИЙ ЛИДЕР

Проектирует архитектуру SNAPWORLD, пишет backend, веб-вьюер и ML-часть. Ранее руководил разработкой игр на Unity и Godot, сейчас сфокусирован на генеративных моделях и инференсе на GPU.



ЗАПРОС И НЕОБХОДИМЫЕ РЕСУРСЫ

Мы запрашиваем $\text{₽}33.8$ млн на 12 месяцев ($\approx \$393\text{k}$ при $\text{₽}78/\text{\$}$).

Финансирование будет оформлено как pre-seed SAFE/конвертируемый займ

Плановый burn rate составляет $\sim\text{₽}2.75$ млн/мес

Использование средств (12 месяцев)

Команда

Фаундеры full-time + WebGL/
Frontend (mid) + Python Backend
(mid) + DevOps (part-time).

80%

Сервер

Собственный GPU-сервер под
инференс и хранение сцен
далее — расширение через
объектное хранилище и CDN.

8%

Go-to-market

Пилоты, демо, конференции/
активности AARRR.

6%

Юр/бух/безопасность

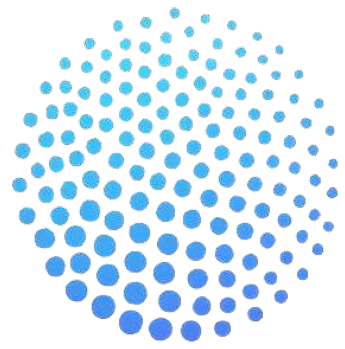
Орг-расходы, комплаенс, DPA/NDA.

1%

Резерв/оверхед

Пиковые GPU-нагрузки,
непредвиденные расходы.

5%



ЧТО ИНВЕСТОР ПОЛУЧАЕТ

Долю в компании

10–15% в SNAPWORLD на стадии pre-seed (через SAFE/конвертируемый займ) с потенциалом роста оценки за счёт глобального рынка игр, VR и 3D-контента.

Понятную экономику и план использования средств

Прозрачный план: команда → продукт → пилоты → платёжные метрики (MRR, количество сцен, активные студии).

Регулярную отчётность и контроль прогресса

Апдейты по вехам и метрикам каждые 6–8 недель: скорость генерации, качество сцен, количество пилотов и выручка.

Право участвовать в следующих раундах

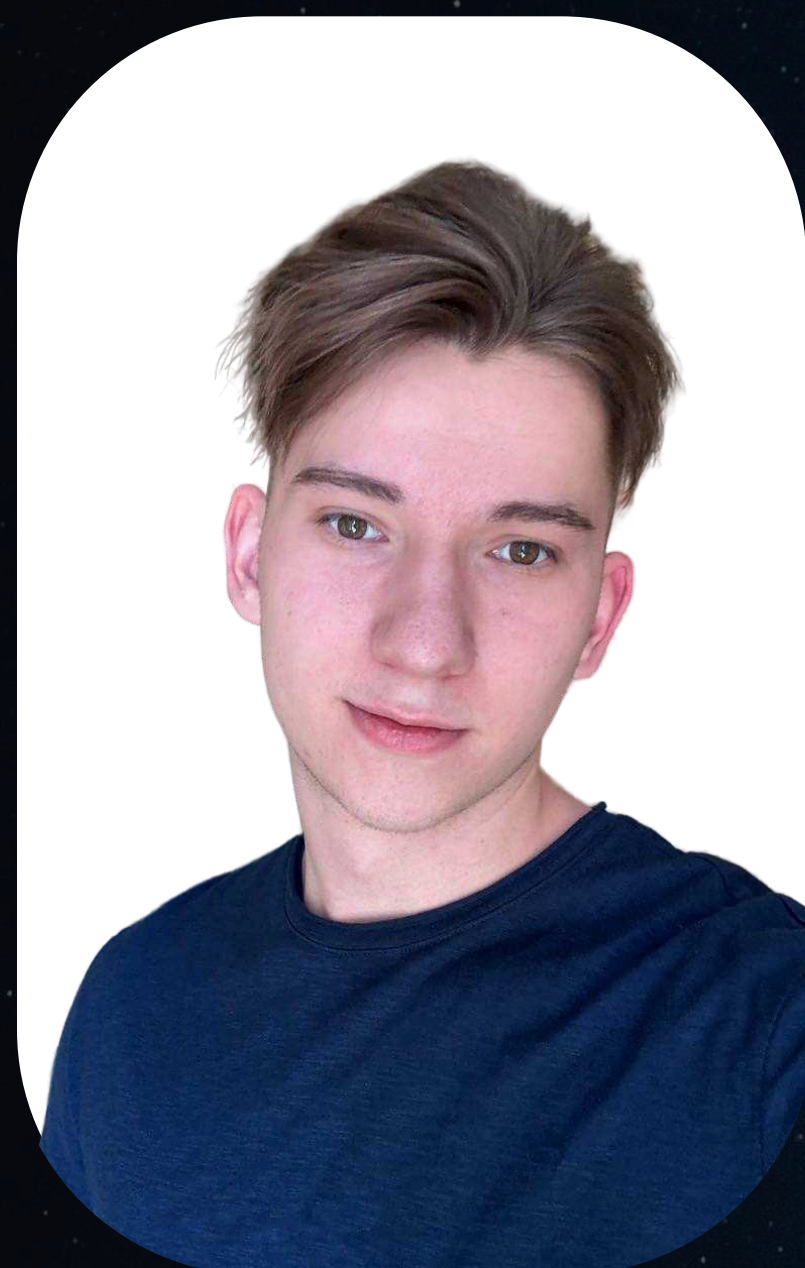
Pro-rata участие в seed/round A, чтобы сохранить или увеличить долю в случае роста оценки.



SNAPWORLD



Сервис для мгновенного создания интерактивных 3D-сцен по одному изображению или текстовому описанию



**МАКСИМ
БЕСКОНЧИН**

СЕО, ПРОДАКТ-МЕНЕДЖЕР

**Миры, которые рождаются
из воображения.**

Присоединяйтесь!

<https://t.me/mbesko>

+7 (914) 719-05-67

