



媒体联系人

Summer Shi
史园
Adobe
(86) 10 58657703
sshi@adobe.com

Kelly Li
李思静
MSL
(86) 10 85730514
Kellysj.li@msslgroup.com

实时发布

Adobe 以强大的 3D 和沉浸式体验推动元宇宙创新发展

中国，北京 — 2022 年 6 月 16 日 — Adobe 于近日发布 Adobe Substance 3D —— 一站式支持 3D 内容创建的工具与服务的重大更新，通过开发人员专用的 3D 素材软件开发工具包 (SDK)、高性能的全新插件，以及旗下 Painter、Designer 和 Sampler 应用程序对 Apple M 系列芯片的原生支持，提升 Substance 3D 的延伸性与性能。Adobe 还展示了 Adobe Research 团队创新成果，包括研究以新方法设计、创建和交付引人入胜和逼真的沉浸式体验。

Adobe 大中华区董事总经理吴振章表示：“在数字经济中，用户希望获得实时且个性化的体验和数字互动。随着沉浸式体验越来越普及，那些已建立丰富 3D 资产库的品牌将获得领先优势。因此，从现在开始为建构成功的 3D 和沉浸式虚拟环境积累经验十分重要。为迎接元宇宙做好准备不仅对品牌和企业有意义，也为创意经济下的从业人员提供了更多重要的机会。”

深化 3D 与沉浸式体验的 Substance 3D 系列应用工具

日益重要的 3D 和沉浸式内容带动了游戏、娱乐与电子商务行业对 Substance 3D 工具的强烈需求。随着越来越多的品牌为元宇宙及各种沉浸式体验做准备，3D 内容创作将继续成为创意专业人士的核心技能。Substance 工具取得较去年同期 100% 的强劲增长，现在每月均有数十万名活跃用户。

Adobe 宣布了 Substance 3D 系列应用工具的多项更新，包括：

- Substance Painter、Designer 和 Sampler 原生支持 Apple M 系列芯片可以帮助 3D 内容创建者更高效地创作。这三款工具均属于 3D 视觉与体验的端到端解决方案 Substance 3D 系列应用。

Adobe 以强大的 3D 和沉浸式体验推动元宇宙创新发展

- 为了方便用户使用 Substance 的丰富资源，全新的 Substance 3D 素材软件开发工具包 (SDK) 允许开发人员编辑插件，从而在其他应用程序中使用 Substance 3D 素材以及模型引擎。全新的 Substance 3D 自动化工具包也为用户提供了自动化整理 Substance 文件的功能。
- Photoshop 中的 Substance 材质插件目前也被增添至现有的 Illustrator 插件中。Illustrator 插件已被数十万用户用户，能省略创建材质、设计版本以及 3D 效果所需的大量流程，并节省用户的时间。适用于 Unity 的 Substance 3D 插件也发布更新，让艺术家能够直接在 Unity 引擎加载、应用及修改 Substance 的参数化材质。
- Adobe 还将在今年下半年发布 [Substance 3D Modeler](#)，将功能扩展至 3D 雕塑工作流程。Modeler 引入了一种直观的 3D 建模方法，让用户摆脱以往复杂的技术限制。桌面与 VR 工具也为用户带来了更广阔的创意空间，支持包括建立概念图稿、绘制草图和原型制作、制作精致的角色或道具甚至雕塑的整个场景等。

雨果博斯 (HUGO BOSS AG) 数字卓越主管 Sebastian Berg 表示：“将 Adobe Substance 3D 整合到我们的产品设计与开发流程为团队解锁了全新的创作空间。元宇宙的出现为时尚界带来了激动人心的机遇，Adobe Substance 3D 工具已成为我们工作中不可或缺的一部分，因为我们正计划在今年年底前以数字化的方式开发 80% 的产品系列。”

开发出《轩辕剑柒》、《女鬼桥开魂路》等知名游戏的大宇资讯也在使用 Adobe Substance 3D 支持游戏开发。大宇资讯资深场景美术设计师何昀菡表示：“为了让玩家获得沉浸式的游戏体验，全身心投入到游戏场景中，我们越来越多地以更写实的 3D 设计来构建游戏世界。一款有助于寻找灵感且高效的 3D 设计工具是设计团队必不可少的支柱。我十分推荐游戏开发人员使用 Adobe Substance 3D 工具打造沉浸式体验。以往，我们用 Photoshop 绘制纹理，不过在尚未与 3D 引擎的模型结合之前，我们无法明确纹理最后的效果如何。有了 Adobe Substance 3D Painter 的预览区域之后，我们能实时查看所有决定的成果，让我们的工作流程更加高效，也能尝试各种纹理，塑造出最佳的效果。”

3D 视觉小说家兼 Unity 首席用户体验设计师 Bay Raitt 表示：“Adobe Substance 3D Modeler 操作简单，并且具备原始力量，更能实现双手雕塑的黄金标准，这令我非常震惊。精心搭配的控制使 Modeler 极为简单易用，随着个人技巧的改进，你可用它来雕塑出更精美的作品或构建宏伟的世界。”

面向未来元宇宙体验的全新 Adobe Research 创新功能

Adobe Research 团队汇聚了研究科学家、工程师、艺术家和设计师，他们将实验概念转化为创新技术。近日，Adobe Research 团队展示了与深化未来元宇宙体验有关的项目：

- Adobe Research 与 Adobe Commerce 共同研发的全新 AR 及 3D 购物工具将为店内购物体验提供丰富的线上信息。客户可以在他们的移动设备上扫描产品，访问个性化的购物推荐、产品价格对比、评论和详细信息

息。这些工具有助于客户做出最佳的店内购买决定，并为零售商提供实时且能满足客户需求工具。B2B 企业也可以使用此项技术来优化库存管理。

- Adobe 预览了一种既能减少加载时间又能保持视觉保真度的全新智能方法。这一方法由人工智能驱动，能根据观众在现实空间内的移动情况，在很短的时间内优先为观众提供最具相关性的 AR 内容，协助品牌塑造更优质的 AR 客户体验，并缓解加载大型 AR 场景时常见的加载速度缓慢问题。

价格及发布时间

今天，Substance Painter、Designer 和 Sampler 已原生支持 Apple M 系列芯片，适用于 Photoshop 的 Substance 素材插件也已经正式发布。Unity 的 Substance 3D 插件将于 6 月底前推出，正处于测试阶段的 Substance 3D Modeler 将于今年晚些时候推出。

关于 Adobe

Adobe 正通过数字体验改变世界。了解更多信息，请访问 <http://www.adobe.com/cn>。关注 Adobe 官方微信号“AdobeChina”，以及中国官方微博 http://www.weibo.com/adobechina?is_all=1，获取更多新闻、更新、促销等信息，并与 Adobe 中国本地团队进行互动。

###