



Contact presse
Mary Barthe
HK Strategies
06 12 62 08 45
mary.barthe@hkstrategies.com

Adobe présente des nouveautés 3D pour optimiser les expériences dans le métavers

- Les applications Substance 3D ont connu 100 % de croissance en un an, reflet d'une forte demande.
- Les nouvelles versions de Substance 3D incluent la prise en charge native des puces Apple M-Series sur Painter, Designer et Sampler.
- Hugo Boss, Salomon, et d'autres grandes marques utilisent Adobe Substance 3D pour déployer des expériences immersives.
- Adobe étend l'accès à Substance 3D aux étudiants et aux enseignants du monde entier, et ce gratuitement.

Paris – 14 juin 2022 – Adobe (Nasdaq : ADBE) annonce d'importantes mises à jour Adobe Substance 3D, suite d'applications dédiée à la création de contenu 3D de bout en bout, qui améliorent leur extensibilité et leurs performances. Les nouveautés comprennent un SDK de matériaux 3D pour les développeurs, de nouveaux plug-ins plus puissants et la prise en charge native des puces Apple M-Series sur Painter, Designer et Sampler. Adobe présente également, en avant-première, les innovations d'Adobe Research sur les nouvelles méthodes de conception et de création d'expériences immersives ludiques et réalistes, et dévoile ainsi l'utilisation des outils Substance 3D de grandes marques pour créer des expériences client uniques. De plus, Adobe va rendre accessible les applications Substance 3D gratuitement pour tous les enseignants et étudiants, à travers le monde.

"Je suis persuadé que les entreprises qui seront les plus compétitives sur le marché de demain sont celles qui ont déjà pris conscience de l'importance du métavers et qui développent dès aujourd'hui leurs capacités de création de contenus 3D et immersifs. C'est d'ailleurs une opportunité intéressante pour les créatifs experts en 3D qui se retrouvent face à une multitude de possibilités. Nous avons ainsi à cœur d'accompagner les créatifs à travers le monde en leur proposant de nouvelles innovations sur la 3D. Substance 3D est un superpouvoir précieux pour la communauté des créatifs.", indique Scott Belsky, Chief product officer and executive vice president, Adobe Creative Cloud, lors de l'événement Future of Creativity à Paris.

Les applications Substance 3D se développent pour optimiser les expériences 3D et immersives.

Le marché florissant de la 3D et des contenus immersifs contribue à la demande croissante des applications Substance 3D dans les secteurs du jeu vidéo, du divertissement et du e-commerce. Savoir créer du contenu 3D devient une compétence essentielle pour les professionnels de la création car de plus en plus de marques se préparent au métavers et aux autres expériences immersives. Les outils Substance ont connu une forte croissance de 100 % en un an, et comptabilisent à l'heure actuelle des centaines de milliers d'utilisateurs actifs chaque mois.

Plusieurs mises à jour significatives pour [la suite d'applications Substance 3D](#) :

- **La prise en charge native des puces Apple M-Series** sur Substance Painter, Designer et Sampler, permettent aux créateurs de contenu 3D de travailler plus rapidement. Ces trois outils font partie de la suite Substance 3D, la seule solution clé en main pour la création de visuels et expériences 3D.
- Pour rendre accessible au plus grand nombre la puissance des applications Substance, un **nouveau SDK de matériaux 3D** est disponible pour permettre aux développeurs d'écrire leurs propres plug-ins, et d'utiliser les moteurs et modèles Substance 3D au sein d'autres applications. Un **nouveau toolkit d'automatisation Substance 3D** offre quant à lui de nouvelles fonctionnalités pour automatiser les tâches basées sur des fichiers Substance.
- **Un plug-in Substance Materials pour Photoshop** s'ajoute au plug-in Illustrator existant, et déjà utilisé par des centaines de milliers d'utilisateurs, pour permettre aux créatifs de gagner un temps considérable et d'éliminer de nombreuses étapes fastidieuses et nécessaires à la création de textures et à la conception des variations et des effets 3D. Une mise à jour majeure du **plug-in Substance 3D pour Unity** permet également aux artistes de charger, d'appliquer et de modifier des matériaux paramétriques directement depuis le moteur Unity (plateforme de développement pour la création de jeux multiplateformes 2D et 3D et d'expériences interactives).
- Pour étendre les possibilités de sculpture au sein des workflows Substance 3D, Adobe **lancera prochainement Substance 3D Modeler**. Modeler introduit une approche intuitive de la modélisation 3D qui libère les utilisateurs de contraintes techniques et complexes. L'outil Desktop et de réalité virtuelle offre un large éventail de possibilités créatives, notamment la création de concepts, l'esquisse et le prototypage, la conception de personnages ou d'accessoires détaillés, ou encore la sculpture d'une scène entière.

"L'intégration d'Adobe Substance 3D au sein de nos processus de conception et de développement produits hisse la liberté créative de nos équipes à un niveau inattendu.", a déclaré Sebastian Berg, Head of Digital Excellence chez HUGO BOSS AG. "L'émergence du métavers participe à la transformation du secteur de la mode, et les outils Adobe Substance 3D font partie intégrante de notre approche et devraient nous permettre d'atteindre notre objectif : développer 80 % de nos collections en version digitale d'ici la fin de l'année."

"La visualisation est l'une des clés du succès pour accélérer la prise de décision, renforcer le lien avec la direction créative et réduire nos délais de mise sur le marché en validant le produit avec les principaux acteurs marketing", a déclaré Guillaume Meyzenq, SVP Consumer Category Running, Outdoor & Sportstyle, Salomon. "Les outils Adobe Substance nous permettent de renforcer l'expérience utilisateur, mais aussi une meilleure flexibilité et une réduction du temps d'adoption pour les designers en important des assets digitaux depuis d'autres outils."

"Le mélange entre la simplicité d'utilisation et la puissance d'Adobe Substance 3D Modeler est stupéfiant. C'est la base de la sculpture à deux mains", a déclaré Bay Raitt, romancier, graphiste 3D et concepteur UX chez Unity. "Si Modeler est faussement simple à utiliser, malgré la bonne sélection des différentes commandes, à mesure que vos compétences s'améliorent, la maîtrise vient très naturellement. Même lorsqu'il s'agit de projets de sculpture et de conception complexes."

Adobe Research dévoile les innovations pour les expériences métavers du futur.

Adobe Research est une organisation internationale composée de scientifiques, d'ingénieurs, d'artistes et de concepteurs dont la mission est de transformer des idées expérimentales en technologies innovantes. L'entité dévoile ainsi, et en avant-première, des projets de recherche destinés à la réalisation de futures expériences dans le métavers.

- Les nouveaux outils d'achat en réalité augmentée et en 3D d'Adobe Research et d'Adobe Commerce viennent enrichir l'expérience d'achat en magasin en apportant l'intégralité des informations en ligne relatives aux produits. Les clients ont la possibilité de scanner les produits sur leur téléphone pour accéder à des informations personnalisées, des comparaisons de prix, des avis et des détails sur les produits. Un outil qui permet d'améliorer l'expérience et la décision d'achat des consommateurs et permet aux commerçants de mieux répondre aux besoins des clients en temps réel. Les entreprises B2B peuvent également utiliser cette technologie pour optimiser les entrepôts.
- Adobe présente également une nouvelle méthode intelligente qui permet d'optimiser le temps de chargement, tout en maintenant la fidélité visuelle pour une expérience client optimale en réalité augmentée. Cette nouvelle approche, alimentée par l'IA, permet aux marques de proposer une expérience en réalité augmentée de haute qualité en un temps réduit, tout en priorisant le contenu AR qui sera le plus pertinent pour l'utilisateur suivant ses mouvements. Les marques pourront ainsi surmonter les problèmes courants liés à la lenteur des scènes en réalité augmentée. Cette technologie sera disponible sur Adobe Aero dans le courant de l'année.

Prix et disponibilités

La prise en charge native des puces Apple M-Series pour Substance Painter, Designer et Sampler ainsi que le plug-in Substance Materials pour Photoshop sont disponibles dès aujourd'hui. Le plug-in de Substance 3D sur Unity sera disponible dans le courant du mois, et Substance 3D Modeler, actuellement en version beta, sera disponible plus tard dans l'année.

À partir de cet été, Adobe rendra les applications Substance 3D accessibles gratuitement aux enseignants et aux étudiants du monde entier. Les universités qui souscrivent à l'abonnement Creative Cloud Toutes Applications ont déjà un accès gratuit aux [applications Adobe Substance 3D](#).

Par ailleurs, Adobe s'associe à des écoles qui proposent des programmes d'études 3D et immersifs comme l'école de design [RUBIKA DESIGN](#) à Valenciennes en France, et l'[ArtCenter](#) de Pasadena, en Californie.

À propos d'Adobe :

Adobe révolutionne les expériences numériques à travers le monde. Pour plus d'informations, consultez le site

www.adobe.com/fr.

© 2022 Adobe. Tous droits réservés. Adobe et le logo Adobe sont des marques ou des marques déposées d'Adobe aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.