



Adobe optimise la création d'expériences 3D et immersives pour le métavers

- Adobe lance 3D Capture pour transformer rapidement des photos en modèle 3D.
- Nouvel outil de sculpture digitale, Substance 3D Modeler facilite la création sur ordinateur et en réalité virtuelle. L'outil est disponible dès aujourd'hui.
- Adobe et Meta annoncent que les outils Substance 3D optimiseront la création de contenus 3D et immersifs sur la plateforme Meta Quest.
- La gamme d'applications Substance 3D est utilisée par des entreprises de renommée internationale comme Activision, Ben & Jerry's, Hugo Boss, Electronic Arts, Epic Games, NVIDIA, Roblox, Salomon, The Coca-Cola Company, Ubisoft et Unity.

Paris — 18 octobre 2022 – À l'occasion d'Adobe MAX, l'événement mondial dédié à la créativité, Adobe (Nasdaq : ADBE) annonce de nouvelles innovations pour sa gamme d'applications Substance 3D. Les créateurs et les entreprises disposent ainsi d'une gamme d'application pour créer du contenu 3D et des expériences immersives prêtes pour le métavers. Substance 3D répond aussi bien aux besoins des créateurs 3D expérimentés qu'à ceux des créatifs 2D qui souhaitent donner une nouvelle dimension à leurs projets. En outre, Adobe annonce l'intégration des applications Substance 3D à la plateforme Quest de Meta pour créer et partager du contenu 3D immersif, tandis que Meta équipera ses utilisateurs des outils de création 3D d'Adobe.

Substance 3D Sampler se voit doté d'une nouvelle fonctionnalité, 3D Capture, qui permet de concevoir des modèles 3D directement à partir d'images de la vie réelle, un gain de temps considérable pour les créateurs qui souhaitent produire du contenu 3D plus attrayant. Conçu pour faciliter la sculpture d'objets et de scènes 3D, Substance 3D Modeler est désormais accessible à tous. Adobe dévoile également un nouvel outil permettant de mesurer l'impact de la photographie virtuelle avec Substance 3D sur la réduction des émissions carbone et des ressources consommées par rapport aux séances photos de produits traditionnelles. ([lien](#))

"L'intérêt et l'investissement des entreprises sur les outils de création de contenus 3D et immersifs est sans précédent cette année. Notre mission est d'accompagner les créateurs et les entreprises à adopter de nouveaux formats comme les expériences immersives. Les nouvelles fonctionnalités proposées au sein de notre gamme d'applications Substance rendent la création de contenus 3D plus facile et accessible.", déclare Sébastien Deguy, vice président of 3D & Immersive chez Adobe.

Adobe dévoile de nombreuses améliorations à sa gamme d'applications Substance 3D Collection :

- **Créer des contenus 3D avec Adobe Substance 3D Modeler :** [Substance 3D Modeler](#) est un outil souple pour créer des contenus 3D en travaillant de l'argile digitale sur ordinateur ou en réalité virtuelle au sein d'un environnement immersif. Conçu pour les créateurs désireux de tester certains concepts et de concrétiser leurs idées au format 3D, l'outil propose un workflow de création ludique, rapide et manuel qui permet de créer aussi bien sur ordinateur qu'avec un casque de réalité virtuelle avec manettes. Son approche pratique simplifie le processus de partage et de création de contenus 3D, auparavant limité par l'accessibilité restreintes aux technologies de modélisation 3D.

- **Reproduire rapidement des objets et textures réels en modèles 3D avec Substance 3D Sampler :** [Substance 3D Sampler](#), disponible en version bêta, offre de nouvelles techniques pour capturer des éléments dans le monde réel et les importer dans un espace de création 3D. Sampler, qui permet déjà aux créateurs de bénéficier d'outils optimisés par l'IA pour convertir des photographies en matériaux 3D paramétriques, s'enrichit à présent du nouvel outil de photogrammétrie 3D Capture pour transformer des objets réels en modèles 3D prêts à l'emploi. En intégrant une série de photos dans l'application par un simple glisser-déposer, Sampler se charge d'extraire le sujet de l'arrière-plan pour générer un modèle texturé 3D. C'est une technique rapide et accessible pour produire des contenus 3D, quel que soit le niveau de compétences.
- **Stabilité et vitesse améliorées avec Apple Silicon :** les outils Substance 3D bénéficient des capacités améliorées des puces Apple Silicon, (y compris celles des séries M1 et M2), ce qui permet de gagner en rapidité et en stabilité pour les utilisateurs de Mac.
- **Un accès facilité au contenu de réalité augmentée (AR) avec l'intégration de l'application Clips sur Adobe Aero sous iOS :** les expériences créées via Adobe Aero peuvent être consultées sur les appareils iOS depuis l'application Clips. La consultation des contenus de réalité augmentée est ainsi facilitée et évite aux utilisateurs de télécharger des applications tierces. La prise en charge de l'application Clips par Aero offre aux créateurs une solution simple pour créer et partager du contenu AR immersif sur iPhone.

La 3D et le métavers : un nouvel horizon vers les univers connectés

Adobe Substance 3D est d'ores et déjà une référence dans l'industrie du jeu vidéo. Aujourd'hui, de nombreux acteurs du secteur dont les principaux éditeurs tels que Activision, Electronic Arts, Microsoft et Ubisoft utilisent Substance 3D pour créer des expériences de jeu immersives. Les plus grands développeurs comme Epic Games, NVIDIA et Roblox s'en servent également pour prototyper et déployer les premières expériences dans le métavers.

Adobe et Meta collaborent sur l'intégration de Substance 3D Modeler et sur la disponibilité d'une application de révision directement intégrée dans la plateforme Quest de Meta. Ce rapprochement entre les deux entités va permettre aux créateurs à travers le monde de créer et de partager des expériences et du contenu 3D immersifs tout en utilisant les casques de réalité virtuelle Meta Quest. L'arrivée de Substance 3D Modeler sur les appareils Meta Quest Pro et Quest 2 donnera le coup d'envoi d'un engagement pluriannuel pour permettre aux utilisateurs de Meta Quest de bénéficier de la technologie Adobe Substance 3D, dont de nouveaux workflows de gestion documentaire en réalité virtuelle.

Les entreprises, tous secteurs confondus, investissent massivement sur les contenus 3D pour se préparer au métavers. Le secteur de la 3D devrait ainsi atteindre plus de [200 milliards de dollars d'ici 2026](#). Adobe Creative Cloud et la gamme d'applications Substance se positionnent déjà comme des partenaires clés sur la création d'expériences immersives auprès de secteurs comme celui du divertissement, de l'automobile ou encore de la distribution, entre autres. Adobe compte parmi ces clients des entreprises de renommée internationale comme HUGO BOSS AG, Ben & Jerry's, The Coca-Cola Company et Mizuno. Nourrissant cette transformation à travers l'éducation et ses différents outils, Adobe s'est associé à des établissements d'enseignement dans le cadre de formations sur les contenus 3D et immersifs comme l'[Art Center College of Design](#), en Californie, et [RUBIKA](#), une école supérieure de création numérique implantée à Valenciennes, en France.

À l'occasion des Sneaks présentés à Adobe MAX 2022, Adobe dévoile une collection d'outils 3D et immersifs en cours de développement au sein de son laboratoire de recherche :

- **Project Artistic Scenes** permet de transformer une image en scène 3D et immersive, s'inspirant des couleurs et techniques d'artistes célèbres.
- **Project Beyond the Seen** permet de créer rapidement des expériences 3D en réalité virtuelle à partir d'une simple image, comme ajouter de la profondeur aux cartes.

- **'Project Vector Real'** permet de visualiser et de modifier des dessins en conditions réelles en composant des images ou des vecteurs 2D dans des espaces 3D créés à partir d'une simple image de référence.

À propos d'Adobe

Adobe révolutionne les expériences digitales 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.