



新聞聯絡人

史園 Summer

Adobe 大中華區公關經理

+86 13810050591

[sshi@adobe.com](mailto:sshi@adobe.com)

謝承穎 Vivi / 梁亦昀 Amanda

天擎公關

(02) 2775-2840 Ext: 333 / 375

[adobe@grandpr.com.tw](mailto:adobe@grandpr.com.tw)

即時發布

# Adobe 以強大的 3D 和沉浸式體驗創新推進元宇宙發展



- Substance 3D 應用程式需求強勁，較去年同期增長超過 100%
- 最新 Substance 3D 版本旗下的 Painter、Designer、Sampler 應用程式已原生支援 Apple M 系列晶片
- Hugo Boss 及其他著名品牌使用 Substance 3D 生態系統締造沉浸式體驗
- 全球師生均可免費使用 Adobe Substance 3D

台灣 — 2022 年 6 月 16 日 — Adobe (Nasdaq:ADBE) 近日發布 Adobe Substance 3D —— 一站式支援 3D 內容創建的工具與服務的重大更新，透過開發人員專用的 3D Materials 軟體開發套件 (SDK)、高效能的全新外掛程式，以及旗下 Painter、Designer 和 Sampler 應用程式對 Apple M 系列晶片的原生支援，提升 Substance 3D 的延伸性與效能。

## Adobe Advances Metaverse With Powerful New 3D and Immerse Experiences

Adobe 亦展示了 Adobe Research 的創新成果，包括以新的方法來設計、創建和締造引人入勝且逼真的沉浸式體驗。此外，Adobe 亦宣布全球師生將可免費使用 Substance 3D 應用程式。

Adobe 大中華區董事總經理吳振章表示：「在數位經濟中，用戶期望獲得即時、個人化和數位互動體驗。隨著沉浸式體驗越來越普及，已建立豐富 3D 資產庫的品牌，將獲得領先優勢。因此從現在即開始累積建構成功 3D 和沉浸式虛擬環境的經驗就十分重要。為迎接元宇宙做好準備，不僅對品牌和企業有意義，亦為創意經濟下的從業人員提供了重要且嶄新的機會。」

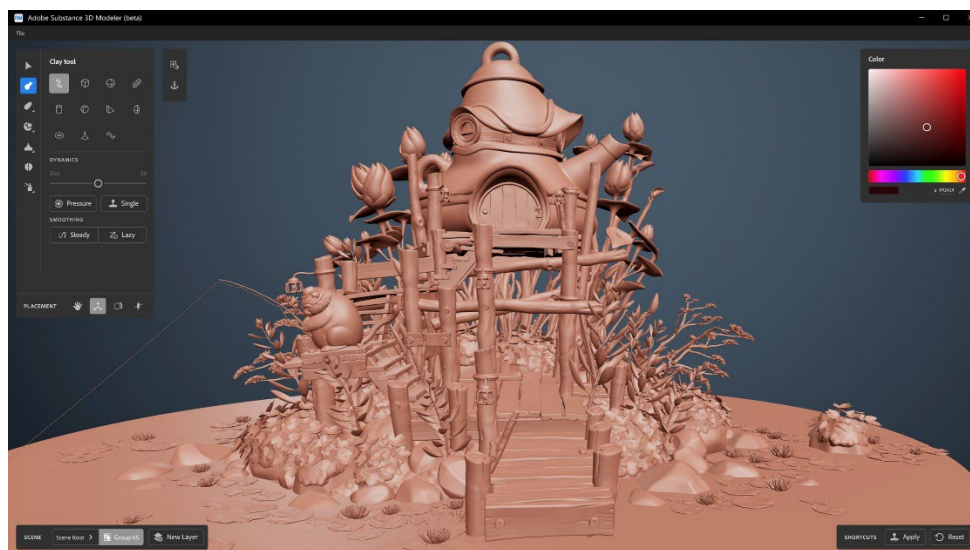
### 深化 3D 與沉浸式體驗的 Substance 3D Collection

日益重要的 3D 和沉浸式內容帶動了遊戲、娛樂與電子商務行業對 Substance 3D 工具的強勁需求。隨著越來越多的品牌開始為元宇宙及各種沉浸式體驗做準備，3D 內容創作將繼續成為創意專業人士的核心技能。Substance 工具相較去年同期有 100% 的強勁增長，而現今每月均有數十萬名活躍用戶。

Adobe 宣布了 [Substance 3D Collection](#) 的多項更新，包括：

- Substance Painter、Designer 和 Sampler 將可原生支援 Apple M 系列晶片，讓 3D 內容創建者更高效地工作。這三款工具皆為 Substance 3D Collection 的一部分，Substance 3D Collection 則是 3D 視覺與體驗的端到端解決方案。
- 為了方便用戶使用 Substance 的豐富資源，全新的 [Substance 3D Materials 軟體開發套件](#) (SDK) 允許開發人員編寫外掛程式，以便在其他應用程式中使用 Substance 3D Materials 以及 Model 引擎。全新的 [Substance 3D 自動化工具套組](#) 更為用戶提供將 Substance 檔案自動化的功能。
- Photoshop 的 Substance 材質外掛程式增添至現有的 Illustrator 外掛程式。Illustrator 外掛程式已被數十萬名用戶使用，能省卻創建材質、設計版本以及 3D 效果所需的大量工序，並節省用戶的時間。[適用於 Unity 的 Substance 3D 外掛程式](#) 也發佈更新，讓藝術家能夠直接在 Unity 引擎加載、應用及修改 Substance 的參數化材質。
- Adobe 也將在今年下半年發布 [Substance 3D Modeler](#)，將功能擴展至 3D 雕塑工作流程。Modeler 引入了一種直觀的 3D 建模方法，讓用戶擺脫以往複雜的技術限制。桌面與 VR 工具亦為用戶帶來了更廣闊的創意空間，支援包括建立概念圖稿、繪製草圖和製作原型、雕塑精緻的角色或道具甚至整個場景等。

## Adobe Advances Metaverse With Powerful New 3D and Immerse Experiences



HUGO BOSS AG 數位卓越主管 Sebastian Berg 表示：「將 Adobe Substance 3D 整合到我們的產品設計與開發流程，為 HUGO BOSS 團隊解鎖了全新的創作空間。元宇宙的出現為時尚界帶來了令人鼓舞的機遇，而 Adobe Substance 3D 工具已成為我們工作中不可或缺的一部分，因為我們正計劃在今年年底前以數位方式開發 80% 的產品系列。」

開發出《軒轅劍柒》、《女鬼橋開魂路》等知名遊戲的大宇資訊也在使用 Adobe Substance 3D 支援遊戲開發。大宇資訊資深場景美術設計師何昀蓓表示：「為了讓玩家獲得沉浸式的遊戲體驗，全情投入到遊戲的場景中，我們以更寫實的 3D 設計構建遊戲世界的頻率越來越多。一款有助於尋找靈感且高效的 3D 設計工具，是設計團隊必不可少的支柱。大宇資訊十分推薦遊戲開發人員使用 Adobe Substance 3D 工具打造沉浸式體驗。以往，我們會使用 Photoshop 繪製紋理，不過在尚未與 3D 引擎的模型結合之前，仍然無法確知紋理最後的效果如何。有了 Adobe Substance 3D Painter 的可視區域之後，我們得以即時查看所有決定的成果，使作業更有效率，也能嘗試各種紋理，塑造出最佳造型。」

3D 圖像小說家兼 Unity 首席用戶體驗設計師 Bay Raitt 表示：「Adobe Substance 3D Modeler 操作簡單兼具原始力更達至雙手雕塑的黃金標準，令我非常震驚。精心搭配的控件令 Modeler 的使用極為簡單，隨著個人技巧的改進，你可用它來雕塑出更精美的作品或構建宏偉的世界。」

### 面向未來元宇宙體驗的全新 Adobe Research 創新功能

Adobe Research 是世界等級的組織，成員有研究科學家、工程師、藝術家和設計師，將實驗理念轉化為創新技術。近日，Adobe Research 展示了與深化未來元宇宙體驗有關的研究項目：

- Adobe Research 與 Adobe Commerce 研發的全新 AR 及 3D 購物工具，將豐富的線上資訊帶至線下購物體驗中。客戶可以在他們的行動裝置掃描產品，以瀏覽個人化的購物洞察、產品價格比較、評論和產品詳細資訊。這些工具有助客戶作出最佳的實體店家購物決定，並為零售商提供即時滿足客戶需求的工具。B2B 企業亦可以使用此項技術來改善倉儲管理。

## Adobe Advances Metaverse With Powerful New 3D and Immerse Experiences

- Adobe 預見了一種既能減少載入時間又能保持視覺保真度的全新智慧方法。這一方法由 AI 驅動，能根據觀眾在物理空間內的移動情況，在很短的時間內優先為觀眾提供最具有相關性的 AR 內容，協助品牌塑造更優質的 AR 客戶體驗，並緩解加載大型 AR 場景時常見的加載速度緩慢問題。這項技術將於今年稍晚整合至 Adobe Aero 中。

### 價格及上市資訊

今天，Substance Painter、Designer 和 Sampler 已原生支援 Apple M 系列晶片，適用於 Photoshop 的 Substance Materials 外掛程式現已上市。Unity 的 Substance 3D 外掛程式將於 6 月底前推出，正處於測試階段的 Substance 3D Modeler 將於今年稍晚推出。

從今年夏天開始，全球師生將可免費使用 Substance 3D 應用程式。已訂閱 Creative Cloud 完整應用程式計劃的大學現可免費使用 [Adobe Substance 3D 應用程式](#)。

### About Adobe

Adobe is changing the world through digital experiences. For more information, visit <https://www.adobe.com/hk/en/>.

關於 Adobe

Adobe 致力透過數位體驗改變世界。如需更多資訊，請造訪：<http://www.adobe.com/tw/>。

###