



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 發布全新產品以推動 3D 及沉浸式和元宇宙體驗的創新發展

- Adobe 發布 3D Capture，可以快速將照片轉換為 3D 模型
- 強大的數位雕塑工具 Substance 3D Modeler 現已推出，可以幫助用戶在電腦端和 VR 設備間無縫創作
- Adobe 和 Meta 宣布 Substance 3D 工具將為 Meta Quest 平臺上的 3D 和沉浸式內容提供支援
- 目前，全球很多主流品牌都在使用 Substance 3D，包括動視、Ben & Jerry's、Hugo Boss、美商藝電、Epic Games、NVIDIA、Roblox、SALOMON、可口可樂以及育碧

台灣—2022 年 10 月 20 日—Adobe (Nasdaq:ADBE) 近日在全球創意大會 MAX 2022 上宣布其業界領先的 Substance 3D 創意工具的創新功能，為創作者和品牌提供創建獨立 3D 內容的端到端解決方案，支持其為邁向元宇宙的沉浸式體驗做好準備。Substance 3D 系列應用可滿足經驗豐富的 3D 創作者和希望能夠為其作品增添新維度的 2D 創作者的需求。Adobe 還宣布將 Substance 3D 工具引入 Meta Quest 平台，以打造和分享沉浸式 3D 內容，同時支援 Meta 為其用戶提供 Adobe 強大且易用的 3D 創作工具。

Substance 3D Sampler 增添了全新 3D Capture 的能力，借助攝影測量技術直接將現實生活中的圖像生成 3D 模型，為想要創建引人入勝的 3D 內容的創意人員節省了大量時間。Substance 3D Modeler 旨在讓雕塑 3D 物體和場景更為容易和直觀，現已供用戶使用。此外，Adobe 同時推出的全新永續發展計算器 (Sustainability Calculator) 可以減少傳統產品拍攝所產生的碳排放和資源消耗。

Adobe 3D 和元宇宙負責人暨副總裁 Sebastien Deguy 表示：「過去一年，品牌大力投資於提高 3D 和沉浸式內容的創作能力。Adobe 的使命是支持創作者和品牌過渡到新媒體以及沉浸式體驗，我們目前所提供的全新功能將幫助創作者用比以往更容易的方式創建和獲取 3D 內容。」

全新發布的 Substance 3D 系列應用中多項功能的增強包括：

- 使用 Adobe Substance 3D Modeler 創建 3D 內容：[Substance 3D Modeler](#) 是一款有趣、快速並以手勢為基礎的 3D 資產創建工具，藝術家和產品設計師可以透過手持控制器在電腦端和 VR 頭戴設備之間無縫切換。Modeler 加速並簡化了分享 3D 創意的過程，透過「動手」的方法，讓學習 3D 建模技術的學習曲線不再陡峭。
- 使用 Adobe Substance 3D Sampler 在 3D 創作中塑造真實世界的表面紋理：Adobe 全新 3D Capture 功能現已上線測試版，未來創作者可以快速地將物件轉換為數位素材，不必再學習傳統的技術建模工作流程。在人工智慧和攝影測量技術的支援下，任何人都可以使用相機或現有的圖像集捕捉真實世界中的物體，然後利用 [Adobe Substance 3D Sampler](#) 生成具有紋理效果的 3D 模型。即便是第一次使用也不例外。
- 利用 Apple Silicon 提高穩定性和速度：與 Apple Silicon（包括 M1 和 M2 系列晶片）結合使用時，Substance 3D 工具為 MAC 用戶提供了更快的速度和更高的穩定性。
- 透過 Adobe Aero 的 iOS App Clips 集成，享受閃電般的 AR 內容存取速度：iOS 設備上由 Adobe Aero 支援的體驗現在可以透過 App Clips 感受，在提高 AR 體驗的顯示速度的同時，觀看者無需下載應用程式。App Clips 的支持使 Aero 成為藝術家在 iPhone 上創建和交付沉浸式 AR 內容的最快方式之一。

### 3D 和元宇宙：連接世界的新領域

如今，大部分的遊戲公司都在使用 Substance 來創造沉浸式的遊戲體驗，包括全球出版商美商藝電、動視、微軟和育碧。領先的開發商 Epic Games、NVIDIA 和 Roblox 也在透過 Substance 3D 工具來創作原型和部署早期的元宇宙體驗。

此外，Adobe 正在攜手 Meta 將 Substance 3D Modeler 和即將推出的協作式審核 APP 直接集成到 Meta Quest 平台上，讓每一位用戶都能在使用 Meta Quest 虛擬實境頭盔時打造和分享沉浸式 3D 內容和體驗。Adobe 致力於為 Meta Quest 的所有者們帶來更多 Adobe Substance 3D 技術，包括虛擬實境中的新的文檔創作工作流程，而此次將 Substance 3D Modeler 引入到 Meta Quest Pro 和 Quest 2 設備中則是一個開始。

隨著眾多行業的品牌為邁向元宇宙做準備而加大對 3D 內容的投資，預計到 2026 年，3D 產業規模將超過 200 億美元。Adobe Creative Cloud 和 Substance 工具現已助力娛樂、汽車和零售等多個行業打造沉浸式體驗，包括 HUGO BOSS AG、Ben & Jerry's、可口可樂公司和美津濃(Mizuno)等品牌。此外，Adobe 還與院校合作開設使用設計工具

的教育課程，包括與加州的藝術中心設計學院(ArtCenter College of Design)和法國的盧比卡設計學院(RUBIKA Design Valenciennes Design School)等學校合作開發 3D 和沉浸式課程。

在 Adobe MAX 2022 的 Sneaks 環節，Adobe 還預覽了一系列在實驗室內正在開發的 3D 和沉浸式的先進工具，包括：

- **Project Artistic Scenes**) 允許創作者模仿著名藝術家的顏色和筆觸風格，將 2D 圖像變成沉浸式、藝術化的 3D 場景。
- **Project Beyond the Seen**) 可以從單幅圖像快速創建沉浸式 3D VR 體驗，包括創作者可調節的 3D 深度地圖。
- **Project Vector Edge**) 可以透過將 2D 圖像或向量圖合成到 3D 空間，讓設計師在現實環境中實現設計的視覺化和編輯。

#### 關於 Adobe

Adobe 經由數位體驗改變世界。如需更多資訊，請造訪：<https://www.adobe.com/tw/>。

###