



媒体联系人  
Summer Shi  
史园  
Adobe  
(86) 10 58657703  
[sshi@adobe.com](mailto:sshi@adobe.com)

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

实时发布

## Adobe 发布全新产品，推动 3D 及沉浸式和元宇宙体验的创新发展

- Adobe 发布 3D Capture，可以快速将照片转换为 3D 模型
- 强大的数字雕刻工具 Substance 3D Modeler 现已推出，可以帮助用户在电脑端和 VR 设备间无缝创作
- Adobe 和 Meta 宣布 Substance 3D 工具将为 Meta Quest 平台上的 3D 和沉浸式内容提供支持
- 目前，全球很多主流品牌都在使用 Substance 3D，包括动视、Ben & Jerry's、Hugo Boss、艺电、Epic Games、英伟达、Roblox、SALOMON 萨洛蒙、可口可乐、育碧以及 Unity

中国，北京—2022 年 10 月 20 日—Adobe (Nasdaq:ADBE) 近日在全球创意大会 MAX 2022 上宣布其业界领先的 Substance 3D 创意工具的创新功能，为创作者和品牌提供创建独立 3D 内容的端到端解决方案，支持其为迈向元宇宙的沉浸式体验做好准备。Substance 3D 系列应用满足了经验丰富的 3D 创作者和希望能够为其作品增添新维度的 2D 创作者的需求。Adobe 还宣布将 Substance 3D 工具引入 Meta Quest 平台，以构建和分享沉浸式 3D 内容，同时支持 Meta 为其用户提供 Adobe 强大且易用的 3D 创作工具。

Substance 3D Sampler 增添了全新 3D Capture 的能力，借助摄影测量技术直接将现实生活中的图像生成 3D 模型，为想要创建引人入胜的 3D 内容的创意人员节省了大量时间。Substance 3D Modeler 旨在让雕刻 3D 物体和场景更为容易和直观，现已面向大众推出。此外，Adobe 同时推出的全新可持续发展计算器 (Sustainability Calculator) 可以减少传统产品拍摄所产生的碳排放和资源消耗。

Adobe 3D 和元宇宙负责人暨副总裁 Sebastien Deguy 表示：“过去一年，品牌大力投资于提高 3D 和沉浸式内容的创作能力。Adobe 的使命是支持创作者和品牌过渡到新媒体以及沉浸式体验，我们目前所提供的全新功能将帮助创作者用比以往更容易的方式创建和获取 3D 内容。”

全新发布的 Substance 3D 系列应用的多项增强功能包括：

- **使用 Adobe Substance 3D Modeler 创建 3D 内容：**[Substance 3D Modeler](#) 是一款有趣、快速和基于手势的 3D 资产创建工具，艺术家和产品设计师可以通过手持控制器在电脑端和 VR 头戴设备之间无缝切换。Modeler 加速并简化了分享 3D 创意的过程，通过“动手”的方法，让学习 3D 建模技术的学习曲线不再陡峭。
- **使用 Adobe Substance 3D Sampler 在 3D 创作中塑造真实世界的表面纹理：**Adobe 全新 3D Capture 功能现已上线测试版，可以帮助创作者快速将物理对象转换为数字素材，不必再学习传统的技术建模工作流程。在人工智能和摄影测量技术的支持下，任何人都可以使用相机或现有的图像集捕捉真实世界中的物体，然后利用 [Adobe Substance 3D Sampler](#) 生成具有纹理效果的 3D 模型。即便是第一次使用也不例外。
- **利用 Apple Silicon 提高稳定性和速度：**与 Apple Silicon（包括 M1 和 M2 系列芯片）结合使用时，Substance 3D 工具为 MAC 用户提供了更快的速度和更高的稳定性。

### 3D 和元宇宙：连接世界的新领域

如今，大部分的游戏公司都在使用 Substance 来创造沉浸式的游戏体验，包括全球出版商艺电、动视、微软和育碧。领先的开发商 Epic Games、NVIDIA 和 Roblox 也在通过 Substance 3D 工具来创作原型和部署早期的元宇宙体验。

此外，Adobe 正在携手 Meta 将 Substance 3D Modeler 和即将推出的协作式审核 APP 直接集成到 Meta Quest 平台上，让每一位用户都能在使用 Meta Quest 虚拟现实头盔时构建和分享沉浸式 3D 内容和体验。Adobe 致力于为 Meta Quest 的所有者们带来更多 Adobe Substance 3D 技术，包括虚拟现实中的新的文档创作工作流程，而此次将 Substance 3D Modeler 引入到 Meta Quest Pro 和 Quest 2 设备中则是一个开始。

随着众多行业的品牌为迈向元宇宙做准备而加大对 3D 内容的投资，预计到 2026 年，3D 产业规模将超过 200 亿美元。Adobe Creative Cloud 和 Substance 工具现已助力娱乐、汽车和零售等多个行业打造沉浸式体验，包括 HUGO BOSS AG、Ben & Jerry's、可口可乐公司和美津浓(Mizuno)等品牌。此外，Adobe 还与院校合作开设使用设计工具的教育课程，包括与加利福尼亚的艺术中心设计学院(ArtCenter College of Design)和法国的卢比卡设计学院(RUBIKA Design Valenciennes Design School)等学校合作开发 3D 和沉浸式课程。

在 Adobe MAX 2022 的 Sneaks 环节，Adobe 还预览了一系列在实验室内正在开发的前沿 3D 和沉浸式工具，包括：

- **Project Artistic Scenes** 允许创作者模仿著名艺术家的颜色和笔触风格，将 2D 图像变成沉浸式、艺术化的 3D 场景。
- **Project Beyond the Seen** 可以从单幅图像快速创建沉浸式 3D VR 体验，包括创作者可调节的 3D 深度地图。

- **Project Vector Edge** 可以通过将 2D 图像或矢量图合成到 3D 空间，让设计师在现实环境中实现设计的可视化和编辑。

## 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](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。

© 2022 Adobe. All rights reserved. Adobe and the Adobe logo are either registered trademarks or trademarks of Adobe in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.