



傳媒查詢

史園 (Summer Shi)

Adobe

(86) 10 58657703

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

Ann Wai

Newell Public Relations

(852) 2117 5017

[annw@newell.com](mailto:annw@newell.com)

即時發布

## Adobe 發布全新產品，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
- 強大的數碼雕刻工具 Substance 3D Modeler 現已可供使用，可通過桌面和 VR 顯示器實現無縫創作
- Adobe 和 Meta 宣布 Substance 3D 工具將為 Meta Quest 平台上的 3D 和沉浸式內容提供支援
- Substance 3D 現在被全球主要品牌使用，包括 Activision、Ben & Jerry's、Hugo Boss、Electronic Arts、Epic Games、NVIDIA、Roblox、Salomon、可口可樂、Ubisoft 和 Unity

香港 — 2022 年 10 月 20 日 — Adobe (Nasdaq:ADBE) 在全球最大型的創意大會 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，支援其為邁向元宇宙的沉浸式體驗做好準備。Substance 3D 系列應用程式滿足了經驗豐富的 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，以構建和分享沉浸式 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，藉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 內容的創意人士節省了大量時間。現已推出的 Substance 3D Modeler 讓雕刻 3D 物體和場景更為容易和直觀，同時推出的全新 Substance 3D 可持續發展計算機 (Sustainability Calculator) 則可減少傳統產品拍攝所產生的碳排放和資源消耗。

## Adobe 發布全新產品，推動 3D 及沉浸式和元宇宙體驗的創新發展

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 的使命是支援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協助創作者用比以往更輕鬆的方式創建和獲取 3D 內容。」

### 全新發布的 Substance 3D 系列應用程式的多項增強功能包括：

- **使用 Adobe Substance 3D Modeler 創建 3D 內容：**Substance [3D Modeler](#) 是一款有趣、快速和基於手勢的 3D 資產創建工具，藝術家和產品設計師可以通過手掣在桌面電腦和 VR 頭戴裝置之間無縫切換。Modeler 加速並簡化分享 3D 內容意念的過程，通過「親身」體驗來避免傳統上 3D 建模技術艱辛的學習過程。
- **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 功能現已在測試版推出，協助創作者快速將物理對象轉換為數碼素材，不必再學習傳統的技術建模工作流程。在人工智能和攝影測量技術的支援下，任何人即使是首次使用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。
- **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 用戶帶來更快的速度和更高的穩定性。
- **通過整合 Adobe Aero 的 iOS App Clips 快速擷取 AR 內容：**用戶現可在 iOS 裝置上的 Adobe Aero 使用 App Clips，並在無需觀看者下載應用程式的情況下提高 AR 體驗的顯示速度。對 App Clips 的支援使 Aero 成為在 iPhone 上創建和締造沉浸式 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，大部份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 Activision、Electronic Arts、Microsoft 和 Ubisoft。領先的開發商 Epic Games、NVIDIA 和 Roblox 也在通過 Substance 3D 工具來創作原型和部署早期的元宇宙體驗。

此外，Adobe 和 Meta 正在合作將 Substance 3D Modeler 和即將推出的協作審查應用程式直接整合到 Meta 的 Quest 平台中，使每個人都能夠在使用 Meta Quest 虛擬實境耳機的同時構建和分享身臨其境的 3D 內容和體驗。將 Substance 3D Modeler 引入 Meta Quest Pro 和 Quest 2 裝置將開始實現一項為期多年的承諾，即為 Meta Quest 內容擁有者帶來更多 Adobe Substance 3D 技術，包括虛擬實境中的新文檔生產力工作流程。

## Adobe 發布全新產品，推動 3D 及沉浸式和元宇宙體驗的創新發展

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 工具現已協助娛樂、汽車和零售等多個行業締造沉浸式體驗，包括 HUGO BOSS AG、Ben & Jerry's、可口可樂和 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 的黑科技預覽 (Sneaks) 環節中，Adobe 還揭示了一系列正在開發的尖端 3D 和沉浸式工具，包括：

- **Project Artistic Scenes**，讓創作者將 2D 圖像轉變為模仿著名藝術家的顏色和筆觸風格的沉浸式藝術 3D 場景。
- **Project Beyond the Seen**，可從單個圖像快速創建沉浸式 3D VR 體驗，包括可讓創作者調節的 3D 深度圖。
- **Project Vector Edge**，通過將 2D 圖像或矢量合成到由單個參考圖像創建的 3D 空間中，設計師可在真實環境中形象化和編輯其設計。

### 關於 Adobe

Adobe 致力通過數碼體驗改變世界。查詢詳情，請瀏覽公司網站：[http://www.adobe.com/hk\\_zh/](http://www.adobe.com/hk_zh/)。

###