



アドビ システムズ 株式会社
141-0032 品川区大崎 1-11-2
ゲートシティ大崎イーストタワー 19F

アドビ、ゲームとエンターテインメント向け 3D 編集と オーサリングツールで業界をリードする Allegorithmic を買収 AAA タイトルやトップクラスの映画で使用されている 3D テクスチャと マテリアルの業界標準が Creative Cloud の一員に

※当資料は、2019 年 1 月 23 日に米国本社から発表されたプレスリリースの抄訳です。

【2019 年 1 月 24 日】

米国カリフォルニア州サンノゼ発：Adobe (Nasdaq: ADBE) (本社：米国カリフォルニア州サンノゼ、以下アドビ) は本日、[Allegorithmic](#)の買収を発表しました。同社は、ゲーム開発および映像のポストプロダクションにおいて3Dテクスチャとマテリアルの作成に使われる業界標準ツール

「Substance」を提供しています。Allegorithmicの3DデザインツールSubstanceと、Creative Cloudの最先端の画像および映像編集ツールとモーショングラフィックス制作ツールを組み合わせることで、アドビはゲームクリエイターや、映画およびテレビ向け映像制作に携わるVFXアーティスト、デザイナー、マーケターに次世代のイマーシブ体験を生み出す能力を提供します。

現実空間の創作物と仮想空間の創作物が混在する世界に暮らす将来は、すぐ近くに来ています。ブランド企業は、差別化による競争力維持の観点から、3Dコンテンツを活用した魅力的でインタラクティブな体験の提供に注目しており、将来的な成功にはVRおよびARが必要不可欠です。3Dコンテンツ制作においては、すでに従来の手法から、作業時間短縮とコスト削減をもたらし、新たな創造的地平を開く、完全にイマーシブでデジタルなワークフローへの変化が始まっています。拡張された3D機能とイマーシブなワークフローをCreative Cloudに追加することにおいて、アドビはAllegorithmicの買収をもって力強い一歩を踏み出し、アドビの中核的な顧客基盤を構成するデザイナーに、3Dプロジェクト向けの新しいツール群を提供します。

アドビのCreative Cloud担当チーフプロダクトオフィサー兼エグゼクティブバイスプレジデントであるスコット ベルスキー (Scott Belsky) は次のように述べています。「メディア、エンターテインメント、小売、マーケティングなど業種を問わず、完全にイマーシブな体験をデザインし、提供するために3Dテクノロジーを活用したいという顧客からの要望が高まっています。Creative Cloudはすべての人のためのクリエイティブプラットフォームであり、Substanceの製品は、Photoshop、Dimension、After Effects、Project Aeroなどイマーシブコンテンツの作成に使用される既存のCreative Cloud製品を自然に補完するものです。」

Allegorithmicはフランスに拠点を置き、Electric Arts、Ubisoft、BMW、Ikea、Louis Vuitton、Foster + Partnersなど一流のクリエイティブブランドに使用されており、ゲーム、映画、テレビ、eコマース、小売、自動車、建築、デザイン、広告といった業界を横断した顧客基盤を持っています。

Allegorithmicは、*Call of Duty*、*Assassin's Creed*、*Forza*をはじめとする大半のAAA*タイトルで3Dマテリアルおよびテクスチャのオーサリングにおけるリーダーと認識されています。さらには*Blade Runner 2049* (邦題『ブレードランナー 2049』)、*Pacific Rim Uprising* (邦題：『パシフィック・リム: アップライジング』)、*Tomb Raider* (邦題：『トゥームレイダー ファースト・ミッション』)など受賞歴のある映画の制作に使われたツールも提供しています。

AllegorithmicのCEO兼創設者であるセバスチャン ドゥギ (Sébastien Deguy) は次のように述べています。「Allegorithmicとアドビは、創造力を刺激するテクノロジーをクリエイターに届けるという情熱を共有しています。私たちがアドビの一員となって、業界をリードするAllegorithmicのツールの強みをCreative Cloudプラットフォームと結びつけ、パワフルでインタラクティブなコンテンツと体験を創造する方法を変革できることを嬉しく思います。」

アドビは、買収と統合で成功を収めてきた実績を活かし、Allegorithmicの製品ロードマップと市場投入をさらに加速させ、その顧客基盤を大企業や中小企業および個人顧客へと拡大する支援をします。Allegorithmicのセバスチャン ドゥギCEO兼創設者は、スコット ベルスキーを直属の上司とする3D&イマーシブ担当のバイスプレジデントとして、アドビの拡大した3Dおよびイマーシブデザイン事業を統括します。

Allegorithmicのツールは、すでに個人および企業のお客様にサブスクリプションサービスとして提供されており、将来的にアドビは、サブスクリプションを介してAllegorithmicツールの提供を拡大することに注力していきます。そして今年後半にアドビは、Allegorithmicの技術とAdobe Creative Cloudの機能を統合する新しい製品のアップデートを発表する予定です。

取引条件は非公開です。アドビによるAllegorithmicの買収に関する追加情報については、下記をご覧ください。

- [ブログ](#) - アドビ、ゲームとエンターテインメント向け3D編集およびオーサリングツールで業界をリードするAllegorithmicを買収
- [ブログ](#) - Gaming Technology is Changing How We Design & Visualize Products (英語)
- [Behance Gallery](#)

アドビについて

アドビは、世界を動かすデジタル体験を提供します。

アドビ システムズ 株式会社はその日本法人です。同社に関する詳細な情報は、[web サイト](#)に掲載されています。

将来的観測の開示について

本プレスリリースには適用される証券法に規定された将来予想に関する記述が含まれています。歴史的事実に関する記述を除くすべての記述は、将来予想に関する記述と見なされる可能性のある記述です。将来予想に関する記述は将来のできごとと将来の業績に関連したものであり、拡張された3D機能とイマーシブなワークフローをCreative Cloudに追加する能力、およびこの買収から期待されるその他の利益に対するアドビの期待が反映されています。将来予想に関する記述には、アドビとAllegorithmicのビジネスに関わる全般的リスク、不確定項目、および実際の結果をこの将来予想に関する記述によるものから大きく異なったものとなし得るその他の要因を含むリスクが伴います。このような違いを生じさせ得る要因には以下のものが含まれ、ただしこれらには限定されません。AllegorithmicのテクノロジーをAdobe Creative Cloudに組み込むにあたってのアドビの能力、および前記のいずれかの基盤を構成する前提事項。本プレスリリースをお読み頂く方にはこれらの将来予想に関する記述に依拠しないようご注意申し上げます。あらゆる将来予想に関する記述は現時点でアドビに得られる情報に基づくものであり、そのすべてはこの注意書きにより適格性を与えられています。これらおよびその他のリスクと不確定項目の検証については、アドビがSECに提出した資料をご覧ください。アドビはこれらの将来予想に関する記述、および本プレスリリースに含まれるその他の記述のいずれについても更新の義務を負いません。

*AAAとは、中規模または大手パブリッシャーによって制作および配布されたビデオゲームを指します。

© 2019 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.