

アドビ、企業のメタバースにおける成功を支援

- 代理店や企業における没入型 3D デザインという新しい需要に適応し、マーケティング制作やプロダクトデザインの効率化を支援
- 3D コンテンツ制作、E コマースおよび没入型体験におけるポータビリティで、The Coca-Cola Company、Epic Games、NASCAR、NVIDIA と協業
- 没入型体験、新しい 3D と AR ツールのプレビューを公開

※当資料は、2022 年 3 月 15 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。

【2022 年 3 月 16 日】

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、[Adobe Summit 2022](#) において、企業のメタバース分野での成功を支援する一連のイノベーションや製品統合機能を発表しました。

アドビは、現在提供している没入型の 3D 体験、E コマースプラットフォーム、デジタル体験を構築する機能を基に、リアルで魅力的なバーチャル顧客体験を設計、作成し、何百万人ものユーザーに提供するイノベーションを発表しました。[Adobe Creative Cloud](#) と [Adobe Experience Cloud](#) の新しい統合により、アドビの 3D コンテンツ作成ツールと顧客体験のパーソナライゼーションソリューションが、幅広い業種の企業に提供されるようになります。

アドビはまた、企業向けのプレイブックを発表し、近日リリース予定の「[Substance 3D Modeler](#)」や拡張現実 (AR) ショッピングツールのプレビューを公開しました。さらに、メタバース対応の主要な要素を含む数々のテクノロジーの進化とデジタル体験の提供に関して、The Coca-Cola Company、Epic Games、NASCAR、NVIDIA を含むトップ企業とのコラボレーションを発表しました。

- **3D を含む没入型コンテンツ制作**：ゲームやインタラクティブな E コマース、教育体験など、今日の没入型体験の大部分は、アドビの業界をリードする 3D および没入型コンテンツ作成ツールである [Adobe Substance 3D Collection](#) と [Adobe Aero](#) を使用して構築されています。先進的な企業では、[Adobe Substance 3D Stager](#) などのツールを使ったバーチャル撮影をはじめとする 3D デザインワークフローを活用し、より高品質に、より速く、より効率的に製品デザインとマーケティングコンテンツを制作しています。

- **バーチャル E コマース体験**：現在、アドビは何千もの企業と連携して、デジタルストアフロントやその他の E コマース体験を強化しています。アドビのこの領域の専門性とクラウド連携により、ユーザーはバーチャルな世界でバーチャルな商品と物理的な商品の両方を購入し、没入感のある体験を享受できるようになります。
- **仮想空間におけるアイデンティティや所有物のポータビリティ**：現在、アドビは、顧客がどこにいてどのチャンネルを利用しているか、一貫性がありパーソナライズされたデジタル体験が提供できるように企業を支援しています。アドビは、この知見をさらに進化させ、メタバースなどの没入型体験のユーザーが、オンライン上に独自のペルソナや所有物をデザインし、バーチャル世界のどこにいてもカスタマイズされた資産を使用できるようにします。

Adobe Creative Cloud 担当 CPO（最高製品責任者）兼エグゼクティブバイスプレジデントのスコット ベルスキー（Scott Belsky）は、次のように述べています。「メタバースをはじめとする没入型体験は、機能が豊富で、パーソナライズされ、魅力的で、インタラクティブなコンテンツがなければ成功しません。メタバースを先導するために、企業は今すぐ 3D や没入型コンテンツの作成を始めるべきです。将来への準備というだけでなく、現時点でも製品設計や、マーケティングおよび E コマースアセットの制作をよりよく、より早く、より安価に行えるというメリットがあるからです。」

メタバースは、仮想世界を通じて人々の交流を可能にする没入体験で構成されています。そこでは、仕事、ゲーム、E コマースだけでなく、ロボティクス、自動運転車の訓練、気候変動の研究などが共有され、新たなイノベーションの波を後押しすると予想されています。

アドビは、クリエイティブ 3D および没入型コンテンツ制作ツールと Adobe Experience Cloud の統合を進めています。最初に統合を予定しているのは、[Adobe Commerce](#)、[Adobe Experience Manager](#)、[Adobe Analytics](#)、[Adobe Target](#) です。また Creative Cloud アプリケーションのポートフォリオ全体にわたり、コンテンツ制作やエフェクトの適用などにおいて 3D 機能の統合を強化します。

アドビのデジタルエクスペリエンス事業部門担当プレジデントのアニール チャクラヴァーシー（Anil Chakravarthy）は、次のように述べています。「web の進化に伴い、E コマース、マルチユーザー機能、バーチャル世界上でカスタマイズされた自分のアイデンティティや所持品を所有・移転する機能など、データ主導の没入型体験に対する需要がこれまで

以上に高まります。Adobe Experience Cloud は、このようなパーソナライズされた没入型体験を構築する企業の取り組みにとって不可欠なものとなるでしょう。」

顧客企業からのコメント

- The Coca-Cola Company デザイン部門グローバルバイスプレジデントのラファ アブレウ (Rapha Abreu) 氏は、次のように述べています。「当社では、クリエイティビティとデザインの技術を、現実世界とデジタル世界の両方で守ることに注力しています。アドビは私たちの物理製品にデジタルイノベーションをもたらしています。没入型のデザイン体験によって、急速に拡大する仮想世界に Coca-Cola の魔法を広げるため、協力できることを楽しみにしています。」
- Epic Games アンリアル エンジン エコシステム担当バイスプレジデントのマーク プティ (Marc Petit) 氏は、次のように述べています。「ゲーム開発者であれ、建築家であれ、自動車設計者であれ、今日の消費者は本当の意味で没入型のインタラクティブな体験を求めています。当社はアドビと共同で、クリエイターがリアルタイムの 3D 体験を構築し、フォトリアリスティックな没入感の限界を超える新しいツールを開発しています。」
- NASCAR デジタルメディア担当マネージングディレクターのワイアット ヒックス (Wyatt Hicks) 氏は、次のように述べています。「当社では、観客がサーキットにしようと、自宅で観戦してしようと、仮想世界で交流してしようと、卓越した体験を提供することに注力しています。あらゆるプラットフォームで没入型のファン体験を提供し続けるため、アドビとの提携に積極的に取り組んでいます。」
- NVIDIA Omniverse 開発プラットフォーム担当バイスプレジデントのリチャード ケリス (Richard Kerris) 氏は、次のように述べています。「当社は最先端の技術を駆使して、企業、開発者、アーティストが仮想世界で創造し、連携できるような基盤技術を構築しています。アドビとの協力を通じて、Universal Scene Description のようなオープンで一般的な 3D の標準プログラムを普及させることで、設計部門やエンジニアリング部門は仮想世界に 3D アセットを持ち込むことができるようになります。」

メタバースのプレイブック

アドビは、Adobe Summit において、マーケティングプロダクションやプロダクトデザインを効率化し、代理店や企業が 3D や没入型環境におけるデザインの新しい要求に適應できるように支援するメタバースのプレイブック ([こちらから](#)ダウンロードできます) を発表しました。このプレイブックでは、企業のメタバース対応を加速化する、パートナー提携を通じた中核的エコシステムの確立なども提案しています。

没入型イノベーションのプレビュー

アドビは 2022 年中に Substance 3D Collection（現在は Substance 3D Stager、[Painter](#)、[Sampler](#)、[Designer](#)、[3D Asset Library](#) が含まれています）の 3D 機能を拡張し、新しい「Substance 3D Modeler」を追加することで、3D ビジュアルとエクスペリエンス制作を支える唯一のエンドツーエンドソリューションとして刷新します。アドビの 3D ツールは、Fortnite、Roblox、Halo、Flight Simulator などのトップクラスの没入型ゲームの開発に使われています。また Dune、The Mandalorian、Blade Runner 2049 などの優れた映像作品にも使用されています。

アドビは、直近でリリースとなった [Adobe Illustrator](#) や [Adobe After Effects](#) の統合に基づいて、Creative Cloud アプリケーションにおける 3D コンテンツ、エフェクト、機能の統合を継続する予定です。また、アドビは、AR 体験をオーサリングする業界最先端のツールである Adobe Aero も提供しています。

Adobe Summit の「Sneaks」では、開発中の最先端の没入型ツールを公開しており、その一環としてメタバースやその他の仮想デジタル体験と E コマース体験を接続してビジネスを支援するツールも紹介します。具体的には、マーケターが web サイト上のデジタル画像に AR マーカーを埋め込むことのできる AR ショッピング機能をプレビューする予定です。顧客がオンラインで商品の写真を撮影すると、商品の正確なサイズとフィット感が自動的に手元でレンダリングされ、仮想世界と物理世界を融合させることができるようになります。

アドビのメタバース関連の取り組みについては、web サイト (<https://www.adobe.com/metaverse.html>) をご覧ください。

■ 「アドビ」について

アドビは、「世界を動かすデジタル体験を」をミッションとして、3つのクラウドソリューションで、優れた顧客体験を提供できるよう企業・個人のお客様を支援しています。[Creative Cloud](#) は、写真、デザイン、ビデオ、web、UX などのための 20 以上のデスクトップアプリやモバイルアプリ、サービスを提供しています。[Document Cloud](#) では、デジタル文書の作成、編集、共有、スキャン、署名が簡単にでき、デバイスに関わらず文書のやり取りと共同作業が安全に行えます。[Experience Cloud](#) は、コンテンツ管理、パーソナライゼーション、データ分析、コマースに対し、顧客ロイヤルティおよび企業の長期的な成功を推進する優れた顧客体験の提供を支援しています。これら製品、サービスの多くで、アドビの人工知能 (AI) と機械学習のプラットフォームである [Adobe Sensei](#) を活用しています。

アドビ株式会社は米 Adobe Inc.の日本法人です。日本市場においては、人々の創造性を解放するデジタルトランスフォーメーションを推進するため、「心、おどる、デジタル」と

いうビジョンのもと、心にひびく、社会がつながる、幸せなデジタル社会の実現を目指します。

アドビに関する詳細な情報は、web サイト (<https://www.adobe.com/jp/about-adobe.html>) をご覧ください。

© 2022 Adobe Inc. 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.