



## アドビ、3D および没入型メタバース体験の制作を 推進する新製品を発表

- 「Adobe Substance 3D Capture」機能により、複数枚の写真から 3D モデルへ素早く変換することが可能に
- デスクトップと VR でシームレスな制作を実現する、パワフルな 3D モデリングツール「Adobe Substance 3D Modeler」を本日から提供
- アドビと Meta、Adobe Substance 3D ツール群が Quest プラットフォーム上で 3D および没入型コンテンツの制作に対応することを発表
- Activision、Ben & Jerry's、Hugo Boss、Electronic Arts、Epic Games、NVIDIA、Roblox、Salomon、ザ コカ・コーラカンパニー、Ubisoft、Unity を含む世界中の大企業が Adobe Substance 3D を導入

※当資料は、2022 年 10 月 18 日（米国太平洋時間）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 10 月 18 日】

米国カリフォルニア州ロサンゼルス発：アドビ（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、業界をリードする Adobe Substance 3D ツールの新たなイノベーションを発表しました。これによりクリエイターやブランドは、独立した 3D コンテンツやメタバース対応の没入型体験の制作を可能にするエンドツーエンドのソリューションを実現できるようになります。Adobe Substance 3D ポートフォリオのフルラインナップは、経験豊富な 3D クリエイターだけでなく、自分の作品に新たな次元を追加したいと考えている 2D クリエイターのニーズにも応えます。さらに、アドビは、Substance 3D のツールをメタの

Quest プラットフォームに導入し、没入型 3D コンテンツの構築と共有を可能にすると発表し、メタはアドビのパワフルで使いやすい 3D 制作ツールをユーザーに提供します。

Adobe Substance 3D Sampler は、フォトグラメトリ（写真測量）技術を使用して実写の画像から直接 3D モデルを作成する全く新しい 3D Capture 機能を強化し、魅力的な 3D コンテンツの作成に関心のあるクリエイターにとって大幅な時間短縮を実現します。さらに一般向けに提供を開始した Adobe Substance 3D Modeler は、3D オブジェクトやシーンのスカルプティングを、簡単かつ直感的に実行できるように設計されたもので、一般向けに提供を開始しました。アドビはまた、従来型のスタジオ撮影やロケに伴う二酸化炭素排出や資源消費の抑制につながる新ツール「Adobe Substance 3D Sustainability Calculator」をリリースしました。

アドビの 3D & メタバース担当バイスプレジデントのセバスチャン ドウギ（Sebastien Deguy）は、次のように述べています。「ブランドによる 3D および没入型コンテンツ制作への投資は、過去 1 年の間に驚くほど急増しています。アドビのミッションは、没入型体験を含む、新たなメディアに移行するクリエイターやブランドを支援することです。本日提供する新製品・新機能は、3D コンテンツの制作をかつてないほど簡単で身近なものにします。」

Adobe Substance 3D Collection の複数の機能強化点は以下の通りです。

- **Adobe Substance 3D Modeler での 3D モデリング制作**：楽しく、早く、そしてジェスチャーベースの 3D アセット制作が行える [Adobe Substance 3D Modeler](#) は、アーティストやプロダクトデザイナーが、デスクトップコンピューターと手持ちのコントローラー付き VR ヘッドセットを、シームレスに切り替えて使用することを可能にします。この Adobe Substance 3D Modeler は、これまで 3D モデリング技術へのアクセシビリティを制限していた急激な学習曲線を回避するため、「ハンズオン」アプローチを採用し、3D でのアイデア共有プロセスを促進し、そして簡素化します
- **Adobe Substance 3D Sampler により現実世界の表面テクスチャを 3D で再現**：ベータ版での提供を開始した新たな 3D Capture 機能により、クリエイターは物理的なオブジェクトを瞬時にデジタルアセットに変換することができます。また、AI とフォトグ

ラメトリ（写真測量）技術により、カメラまたは既存の画像セットを使い、実際のオブジェクトを撮影してから、[Adobe Substance 3D Sampler](#) でテクスチャ化された 3D モデルを生成することが可能になります。初めて 3D に携わるデザイナーでも Adobe Substance 3D Sampler の 3D Capture 機能を使用すれば、従来の技術的なモデリングワークフローを学ぶことなく、素早く 3D モデルとベーステクスチャを作成することができます

- **Apple シリコンによるスピードと安定性でエクスペリエンスが向上**：Adobe Substance 3D ツールで、M1 および M2 シリーズを含む Apple シリコンへ対応しました。これにより Mac ユーザーに Adobe Substance 3D ツール利用時のスピードと安定性を提供します
- **Adobe Aero の iOS の App Clip 統合で AR コンテンツに瞬時にアクセス**：iOS デバイス上で、Adobe Aero ベースのエクスペリエンスにおいて App Clip を使用できるようになり、視聴者がアプリをダウンロードしなくても AR エクスペリエンスが高速に表示できるようになりました。App Clip のサポートによって、Adobe Aero はアーティストが iPhone 上で AR コンテンツを最も高速に作成、提供できる手段の 1 つになります

### 3D とメタバース：The Connected World の新たな領域

現在、グローバルなパブリッシャーである Activision、Electronic Arts、Microsoft、Ubisoft といったゲーム会社の大多数が Adobe Substance ツールを使用して、表現力豊かで没入型のゲームエクスペリエンスと世界観を作り上げています。Epic Games、NVIDIA、Roblox などの大手デベロッパーは、Adobe Substance 3D ツールを使って初期のメタバース体験をプロトタイプ化し、展開を行っています。

さらに、アドビと Meta は、パートナーシップを通じて Adobe Substance 3D Modeler と近日提供予定の共同作業用レビューアプリを Quest プラットフォームに直接統合する計画です。これにより、Meta Quest VR ヘッドセットのユーザーなら誰でも没入型 3D コンテンツを制作・共有し、体験することができます。今回発表された、Adobe Substance 3D Modeler の Meta Quest Pro および Quest 2 への対応は始まりに過ぎず、今後数年にわたり、新しい VR 環境対

応のドキュメント生産性ワークフローなど、より多くの Adobe Substance 3D テクノロジーを Meta Quest ユーザーに提供していく予定です。

多種多様な業界のブランドがメタバースに対応するために、3D コンテンツへの投資を強める中、全世界の 3D 業界は 2026 年までに 2000 億ドルを上回る規模に達すると予想されています。Adobe Creative Cloud と Adobe Substance ツールは、HUGO BOSS AG、Ben & Jerry's、ザコカ・コーラカンパニー、ミズノなどのブランドや、エンターテインメント、自動車、小売を含むさまざまな業界で、既に没入型体験を力強く支援しています。教育やツールによってこうした変革をさらに後押しするため、アドビは 3D と没入型カリキュラムにおいて、カリフォルニアの [ArtCenter College of Design](#)、フランスの [RUBIKA DESIGN Valenciennes Design School](#) を含む教育機関と提携しています。

Adobe MAX 2022 の「Sneaks」では、アドビが現在開発中である、以下のような最先端の 3D およびイマーシブツールコレクションのプレビューも行います。

- **Project Artistic Scenes**：クリエイターは、著名なアーティストの筆遣いや色を模倣して、2D 画像を没入感のある芸術的な 3D シーンに変換することが可能に
- **Project Beyond the Seen**：単一の画像から没入感のある 3D VR エクスペリエンスをすばやく作成でき、クリエイターが調整できる 3D 深度マップも提供
- **Project Vector Edge**：デザイナーは、2D 画像やベクターを合成してたった 1 つのリファレンス画像から 3D スペースを作り上げ、現実の環境に近い形でデザインを可視化し、編集することが可能に

#### ■ 「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. 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