

## アドビシステムズ社、 Adobe Flash Player 10 パブリックベータを Adobe Labs で公開

クリエイティブ機能の強化により、  
リッチ インターネット エクスペリエンスを一新

【2008年5月16日】

米国カリフォルニア州サンノゼ発（2008年5月15日）Adobe Systems Incorporated（NASDAQ: ADBE）（本社：米国カリフォルニア州サンノゼ、以下アドビシステムズ社）は、Adobe® Flash® Player 10（コードネーム「Astro」）パブリックベータ版を Adobe Labs (<http://labs.adobe.com>) で公開したと発表しました。Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版は、インタラクティブな Web デザイナーや開発者がリッチで実体験のように感じる体験を実現するための機能が新たに追加されています。世界的に最も普及しているアプリケーションランタイムを活用し、カスタムフィルタやカスタムエフェクト、ネイティブな 3D エフェクト機能やアニメーション、リッチテキストのサポート、GPU ハードウェア アクセラレーションなどの新機能を搭載しているため、ブラウザや OS にかかわらず映画を見ているような体験が実現することができます。

アドビシステムズ社 プラットフォームビジネスユニットのゼネラルマネージャ兼バイスプレジデントであるデービッド ワドワニ（David Wadhvani）は「当社では、10年以上も創造性の限界に挑戦しており、リッチで魅力溢れる体験を Adobe Flash Player により一新してきました。当社は市場の方向性を革新するテクノロジーを数多く生みだしてきた実績があり、今回の Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版の発表もその一つになると信じています。パートナーとの緊密な連携のもと、デザイナーや開発者にとっては有益な発表となり、エンドユーザにとっては革新的とも言える変化をもたらすほど画期的な機能を提供できたと考えています」と述べています。

Adobe Flash Player のネイティブ エフェクトに組み合わせてその機能を拡張できるカスタムフィルタやカスタムエフェクトが作成できるようなるため、ユーザーの魅了するリッチなコンテンツを今まで以上に、効率的かつ創造的にコントロールできるようになります。カスタムフィルタとカスタムエフェクトは、Adobe Labs で無償提供している Adobe Pixel Bender™ ツールキットを使えば作成することができます。Adobe Pixel Bender に搭載されているテクノロジーは、映画や放送用のモーション グラフィックスやビジュアルエフェクトの作成において業界標準となっている Adobe After Effects® CS3 上でフィルタや特殊効果を作成する際に用いられているものと同様です。Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版では、Adobe Pixel Bender でピクセルシェーディング機能を設定すれば、開発者独自のフィルタ、ブレンドモード、フィルを生成することが可能です。そのパラメータ設定を变化することにより、アニメーション エフェクトやリッチ メディアコンテンツの効果をランタイム上で反映させることが可能です。

gskinner.com 社の CEO 兼チーフアーキテクトであるグラント スキナー（Grant Skinner）氏は「Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版のクリエイティブ機能の優れている点は、パフォーマンスが下がらないことです。Flash Player 10 パブリックベータ版であれば、ハー

ドウェア プロセッサである GPU の処理能力とメモリ帯域幅を活用して SWF コンテンツのレンダリングを行うことが可能になり、CPU に 3D コンテンツのレンダリングや高精細なエフェクト、複雑なビジネスロジックの処理などの他の処理を同時に行うことができます。このような機能を持つブラウザ用ランタイムは他にありません」と述べています。

Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版には、25 年以上にわたりアドビ システムズ社が蓄積したテキストに関するノウハウを活用し、柔軟性の高いテキストエンジンも搭載されています。このテキストエンジンを活用すれば、アンチエイリアスや回転、スタイルといったデバイスのフォント属性を創造的にコントロールしたり、合字（リガチャ）をサポートしているため双方向性溢れる Web をデザインしたり開発することができます。縦書き、往復、右から左など、さまざまなテキストレイアウトがオプションとして選択可能で、さまざまな言語を使って RIA を構築したり、Adobe Flash Player テクノロジーを使用した電子書籍やオンライン出版を実現することも可能です。

また、Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版と次期バージョンの Adobe Flash Media Server との間では新たに高性能なストリーミングがサポートされるため、利用可能な帯域幅が変動したとき動画品質を自動的に調整し、動画をスムーズに再生できるようになります。バッファリングのために再生が一時停止することがなくなるため、ユーザー体験が大幅に改善されます。Flash Player 10 パブリックベータ版は 3D エフェクトもネイティブサポートしており、双方向性を保持したまま、2D オブジェクトの位置を変えたり回転させたり、アニメーションを付加することができます。

UnitZeroOne 社のオーナー 兼 Papervision 3D 社のコアデベロッパでもある ラルフ ヒューワート (Ralph Hauwert) 氏は「Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版で利用できるようになった 3D エフェクト機能とその他の新機能があれば 3D エフェクトを短期間で作成することができます。描画 API や Pixel Bender 用の言語も刷新されているため、今まで見たことのない深度のあるグラフィックスを、3D を得意とする Web デザイナーや開発者が作成できるようになりました。今まで Web 上では実現できなかった特殊効果を持つ映画のような体験も実現することができます」と述べています。

Adobe Flash Player は、インターネットに接続された 98% 以上の PC と、数億台の携帯端末やセットトップ機器にインストールされており、高度なクリエイティブ機能、魅力的なユーザー体験や圧倒的な AV 再生能力、そして全世界への幅広いコンテンツの配信を実現します。H.264 をサポートした Adobe Flash Player 9 では発表後 3 カ月間で市場の 62% がアップデートしました。Web へ動画をストリーミングしているユーザーも、75% 以上が Flash テクノロジーを使用しています。

Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版でサポートされた新機能は、将来的に Adobe® AIR® (Adobe Integrated Runtime) にも組み込まれる予定であり、Open Screen Project においても活用される予定です。Open Screen Project は、携帯端末上のランタイム技術を常に無線で更新することにより、分断されることなくリッチなユーザー体験の提供を可能にします。シームレスなランタイム環境は、各種 OS や機器に最適な性能を提供し、ユーザーに対して最高の体験を実現するものです。Open Screen Project に関する詳細は、<http://www.openscreenproject.org> をご覧ください。

Adobe Flash Player 10 パブリックベータ版に新機能のデモについては以下 URL をご覧ください。

[http://www.adobe.com/go/flashplayer10\\_demos](http://www.adobe.com/go/flashplayer10_demos)

Adobe Pixel Bender Exchange はコミュニティメンバーを対象として以下 URL で配布されています。

<http://www.adobe.com/go/pixelbender>

#### **アドビシステムズ社について**

アドビシステムズ社は、時間や場所、利用するメディアや機器を問わず、あらゆるユーザーのアイデアや情報との関わり方に変革をもたらしています。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 <http://www.adobe.com/jp> に掲載されています。