



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

## アドビシステムズ社、 各種デバイス向けに AIR アプリケーションを拡張

### TV、モバイル、PC 向け Adobe AIR 2.5 を発表、 Adobe InMarket を提供開始

#### 【2010年10月25日】

米国カリフォルニア州ロサンゼルス ADOBE MAX 2010 発 (2010年10月25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) は本日、同社の世界的な開発者向けカンファレンスである Adobe® MAX 2010 にて、TV、タブレット機器、スマートフォン、PC の各種 OS に対応した Adobe® AIR (Adobe Integrated Runtime)® 2.5 ソフトウェアを発表しました。Adobe Flash® Platform の主要素である Adobe AIR によって、開発者は、既存のコードを活用し、デバイスやプラットフォームを問わない単体アプリケーションを開発・提供できます。Adobe AIR は、Blackberry® Tablet OS、Android™、iOS ベースのスマートフォンやタブレットと、Windows®、Macintosh、Linux® の OS をベースとした PC に対応します。さらに、サムスは TV メーカーとして初めて、Samsung SmartTV の製品ラインに Adobe AIR2.5 を採用します。エイサー、HTC、モトローラ、RIM、サムスン各社は、タブレット機器やスマートフォンなどのデバイスに予め AIR 2.5 を搭載して今年後半から 2011 年初旬に提供する予定です。

Adobe AIR によって、開発者は、Adobe Flash® Professional CS5、Adobe Flash Builder™、Flex® など、使い慣れているツールを使用して、表現力豊かな単体アプリケーションを開発できます。現在、Android マーケット、インテル AppUp センターやアップルの App Store では、すでに数百種類のアプリケーションを入手できます。アドビシステムズ社は、AIR 2.5 に加え、新サービスとなる Adobe InMarket™ をあわせて発表しました。このサービスを活用することで、開発者は、エイサー、インテルなどの、さまざまな種類のデバイスで利用できるアプリケーションをそれぞれのデバイス向けに提供されているアプリケーションストアで簡単に配布・販売できます。Adobe InMarket は、バックグラウンドでシームレスに動作するため、エンドユーザーは、デバイス固有のストアからアプリケーションを直接ダウンロードできます。Adobe InMarket についての詳細は、<<http://www.adobe.com/devnet/inmarket.html>> (英語) をご覧ください。

アドビシステムズ社 クリエイティブ & インタラクティブソリューションビジネス部門担当シニアバイスプレジデント デイビッドワドワーニ (David Wadhvani) は、「AIR 2.5 の投入により、世界中に 300 万人以上いる Flash の開発者は、単体のゲームやアプリケーションを開発し、それを複数のアプリケーションストアやデバイスで展開できるようになります。これは、表現力豊かで魅力的なアプリケーションの開発方法を模索していたものの、個々のデバイスやプラットフォームとは別に開発コストを支払わなくてはならなかった開発者にとって大きな前進を意味します」と述べています。

AIR 2.5 では、加速度センサー、カメラ、ビデオ、マイク、マルチタッチ、ジェスチャーのサポートなど、一連の新機能によって、表現力豊かなアプリケーション体験が実現します。ジオロ

ケーションのサポートによって、開発者は、位置情報を活用したアプリケーションやサービスを開発できます。AIR 2.5 は、アプリケーション内でブラウザ本来のコントロール機能を表示させることもでき、HTML と .SWF のコンテンツを統合できます。SQLite のサポートにより、AIR アプリケーション内のデータベースの保存とキャッシングを簡単に行うことができます。さらに、Broadcom、インテル、NVIDIA、ST Micro、Trident、テキサス・インスツルメンツ、クアルコムなどの大手半導体パートナーによって、Adobe AIR のハードウェアアクセラレーションが可能です。

### パートナー各社のコメント

HTC のチーフ マーケティング オフィサーであるジョン ワン (John Wang) 氏は、「HTC Experience は、顧客に楽しさを体験してもらうことを主眼とした取り組みです。このたび Flash Player 10.1 が HTC の Droid Incredible、HTC Evo4G、HTC Desire など 当社の多くの携帯電話に新たに搭載されることで、楽しさの提供を追及する HTC Experience の取り組みが実証されました。HTC では、携帯電話による新たな体験と世界中の AIR 開発者による共同作業の成果を HTC の多数のユーザーに提供できることを嬉しく思います」と述べています。

モトローラのソフトウェア / サービス製品管理担当コーポレートバイスプレジデントのクリスティ ワイアット (Christy Wyatt) 氏は、「アドビ システムズ社の長期的なパートナーであるモトローラは、当社のデバイスで AIR のアプリケーションとコンテンツを活用できる機会が実現したことを非常に嬉しく思います。当社は 7 月より、Flash Player 10.1 に対応した Android ベースのスマートフォン 8 機種を発表してきました。AIR 2.5 は、Flash Player を完璧な形で補完するものであり、お客様は、ブラウザを使用するかしないかを自由に選択した上で、表現力豊かなコンテンツを体験できます」と述べています。

RIM のグローバル アライアンス / デベロッパー リレーション担当バイスプレジデントであるティラー レサード (Tyler Lessard) 氏は、「BlackBerry Tablet OS は、WebView クラスとネイティブ C++ 拡張言語のサポートに加え、Adobe AIR と高品質なオーディオ、ビデオ、グラフィック最適化機能を連携させ、開発者に最適で、柔軟性の高いプラットフォームを提供します。Adobe AIR 向けに Adobe のツールと BlackBerry Tablet OS SDK を緊密に連携させたことにより、開発者は彼らが開発したアプリケーションをタブレットのフォームファクター用に最適化できるようになります。これにより、エンドユーザーの体験が向上します。新しい開発ツールと用いて開発者コミュニティが BlackBerry PlayBook 向けに多種多様なコンテンツを提供できるようになります」と述べています。

### Flash Player 10.1

Flash Player 10.1 は、すでに Android マーケットを代表する無償アプリケーションとして、5 万人以上のユーザーによって 5 つ星中 4.5 の評価が与えられており、これにより、表現力豊かな Flash ベースのコンテンツをモバイルデバイスのブラウザ上で実行できます。このランタイムは現在、10 機種の Android で認定されており、今後、さらに多くの機種に追加される予定です。アドビ システムズ社は、Android マーケットでの Flash Player 10.1 のダウンロード件数が 200 万件を突破したことを発表しました。また Android マーケット以外でも、各種の機器メーカーや通信事業者によりプリインストールやアップグレードという形で直接配布されています。Flash Player 10.1 は現在、Android と Google TV に対応していますが、BlackBerry、webOS、Windows® Phone の将来バージョン、LiMo、MeeGo、Symbian OS も、Flash Player 10.1 をサポートする予定です。現在の対応デバイスの一覧は、<<http://>

[www.adobe.com/flashplatform/supported\\_devices/smartphones.html](http://www.adobe.com/flashplatform/supported_devices/smartphones.html)> (英語版) をご覧ください。

### **Flash Platform のツール**

アドビ システムズ社では、マルチスクリーンの開発プロセスの合理化を実現する開発ツールのプレビューを発表しました。AIR 2.5 のソフトウェア開発キット (SDK) をはじめとする Flash Platform ツールの最新版により、開発者は、スマートフォンやタブレット機器、そして TV 向けにマルチスクリーン対応のモバイルアプリケーションを開発しつつ、デザインと開発に関する生産性を最大限に向上できます。オープンソースの Flex フレームワークの最新版により、開発者には、Web やデスクトップのアプリケーションに加え、今後はモバイルアプリケーションを開発する際にも共通のフレームワークがもたらされます。開発者は、Web やデスクトップのプラットフォームと変わらない容易さと品質により、単体のモバイル Flex アプリケーションを開発できます。詳細については、<[http://www.adobe.com/go/flexsdk\\_preview/](http://www.adobe.com/go/flexsdk_preview/)> (英語版) をご覧ください。

Adobe Flash Builder 4.5 のプレビュー版の追加機能により、開発者は、馴染みのある言語、コンポーネント、ツールを用いてアプリケーションを開発し、マルチスクリーン対応アプリケーションの開発コストを削減できます。新機能には、モバイルデバイス向け Flex アプリケーションの開発・拡張、オンデバイスのデバッグ、開発を迅速化するためのコーディング ツール、Flex での最新の Spark コンポーネントのサポートなどがあります。詳細については、<[http://www.adobe.com/go/flashbuilder\\_preview](http://www.adobe.com/go/flashbuilder_preview)> (英語版) をご覧ください。

### **入手方法について**

Adobe AIR 2.5 と Adobe AIR 2.5 SDK は、Android およびデスクトップ OS (Windows、Macintosh、Linux) 向けに本日提供を開始しました。Adobe AIR 2.5 SDK と連携し、Blackberry Tablet OS 用のアプリケーションをつくる Adobe AIR 用の Blackberry Tablet OS SDK は、RIM から本日提供を開始しました。ランタイムは、Blackberry PlayBook に搭載されるかたちで出荷される予定です。SDK に関する詳細な情報と SDK のダウンロードについては、<[http://www.adobe.com/go/air\\_sdk](http://www.adobe.com/go/air_sdk)> (英語版) をご覧ください。Android 2.2 「Froyo」デバイスのユーザーは、Android Market から本日より直接 Adobe AIR をダウンロードできます。Flash Builder のプレビュー版は、<[http://labs.adobe.com/technologies/flashbuilder\\_burrito/](http://labs.adobe.com/technologies/flashbuilder_burrito/)> (英語版) でダウンロードできます。

### **関連情報へのリンク (すべて英語)**

- Adobe AIR 2.5 の入手先：  
< <http://blogs.adobe.com/air/?p=258> >
- AIR 2.5 の新機能：  
< [http://www.adobe.com/devnet/air/articles/air25\\_whatnew.html](http://www.adobe.com/devnet/air/articles/air25_whatnew.html) >
- パートナーからのコメント：  
< <http://www.adobe.com/aboutadobe/pressroom/pressmaterials/air/102510AIR2.5QuoteSheet.pdf> >

•BlackBerry Tablet OS と AIR に関する参考情報：

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

•マルチ端末向けのアプリケーションやコンテンツの開発方法：

< <http://www.adobe.com/devnet.html> >

•InMarket について：

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

•InMarket に関するポータルサイト：

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

•Flex SDK について：

< [http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/introducing\\_flexsdk\\_hero.html](http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/introducing_flexsdk_hero.html) >

•Flash Builder の新機能：

< [http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/whatsnew\\_flashbuilder\\_burrito.html](http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/whatsnew_flashbuilder_burrito.html) >

•Flex SDK と Flash Builder を利用して開発するモバイルアプリケーション：

< [http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/mobile\\_development\\_hero\\_burrito.html](http://www.adobe.com/devnet/flex/articles/mobile_development_hero_burrito.html) >

•Flex で開発するモバイルアプリケーションのサンプル：

< <http://labs.adobe.com/technologies/flex/samples> >

•Flex と Flash Builder で開発するモバイルアプリケーション：

< <http://labs.adobe.com/technologies/flex/mobile/> >

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 サイトに掲載されています。