

L'éditeur qui affirme son envie de rester indépendant, alors que l'on parle d'un rachat par Microsoft, doit faire face à l'hostilité d'Apple qui n'installera plus Flash sur ses micro-ordinateurs. Adobe fait pourtant état d'innovations technologiques autour de Flash et HTML qui aideront les développeurs, comme les créatifs et les fournisseurs, à prendre part à la révolution du multimédia.

Adobe Systems entend rester indépendant. Tel est le message transmis par son DG dans une interview accordée au Financial Times et publiée dans son édition allemande. La rumeur s'était développée après la publication d'un article du New York Times. « Les perspectives de croissance d'Adobe sont telles que notre priorité est d'en profiter en tant qu'entreprise indépendante », explique Shantanu Narayen, précisant que si Adobe a bien rencontré Microsoft, il en est de même avec tous les grands groupes concernés afin d'assurer la compatibilité de ses logiciels avec leurs systèmes d'exploitation.

Si Adobe semble bien s'entendre avec Microsoft, il n'en est décidément pas de même avec Apple. Le constructeur vient en effet d'annoncer qu'à l'avenir, il ne préinstallerait plus le lecteur Flash sur ses ordinateurs Mac. Cette décision n'empêchera pas pour autant les utilisateurs qui le souhaitent de l'installer eux-mêmes sur leur machine. Ce qui n'est pas le cas de l'iPhone et de l'iPad. Les utilisateurs de Mac devront télécharger Flash. Ce qui leur permettra « d'avoir en permanence la version la plus récente et la plus sûre » explique Apple.

MAX : une conférence pour les créateurs

La conférence MAX qu'Adobe tient annuellement souligne cette année les avancées de Flash et HTML. L'éditeur a dévoilé des innovations technologiques permettant aux créatifs, aux développeurs et aux fournisseurs de contenu de prendre part à la révolution du multi-écrans sur PC, smartphones, tablettes et téléviseurs. Dans son discours inaugural, Kevin Lynch, Chief Technology Officer d'Adobe, fait référence aux forces du marché qui ouvrent une nouvelle ère en matière de création, de diffusion et de mesure du contenu multi-écrans. Il mettra l'accent sur le rôle d'Adobe, qui aide à relever les défis de la diffusion de contenu multi-écrans avec Flash et HTML5, que ce soit pour les sites web, la publication numérique, les vidéos en ligne, les applications d'entreprise et les jeux. La conférence débutera aujourd'hui à 18h30 heure française. « La révolution du multi-écrans marque un plus grand changement dans l'informatique que celle de l'ordinateur personnel », explique Kevin Lynch. « La stratégie d'Adobe consiste à aider les développeurs, les créatifs et les entreprises à s'exprimer sur une multitude d'équipements de la vie quotidienne. »

Innovation pour le web et les terminaux mobiles

Adobe se veut au cœur de la révolution du multimedia

Écrit par Jean-Christophe Perney
Lundi, 01 Novembre 2010 20:19

Adobe entend relever les défis liés à la multiplicité des plates-formes et se poser en chef de file de « la nouvelle vague d'innovation numérique ».A MAX. Son objectif : aider les créatifs, les développeurs et les fournisseurs de contenu à interagir avec les clients où qu'ils se trouvent, mais aussi exprimer leurs idées et valoriser leurs marques autrement. L'éditeur profite de l'occasion pour annoncer l'extension d'Adobe AIR 2.5 aux smartphones, tablettes et téléviseurs sous Android, BlackBerry Tablet, iOS et Samsung SmartTV. Adobe AIR est utilisé par plus de trois millions de développeurs Flash.

Des solutions pour la publication numérique, les jeux et l'entreprise

Adobe collabore avec de grands groupes d'édition et s'apprête à lancer pour eux une nouvelle solution de publication. L'éditeur met aussi en avant ses dernières solutions de création et de développement d'applications aux entreprise afin de leur permettre de se démarquer de leurs concurrents en diffusant du contenu et des applications homogènes sur tous les écrans.

Enfin, plus de 70 % des jeux sur le web reposent aujourd'hui sur la technologie Flash et font de plus en plus appel au mode multi-écrans. Adobe veut encourager le développement des logiciels pouvant être déployés sur différents types d'écran afin que la création de jeux natifs pour chaque système d'exploitation ne soit plus indispensable.

Source : ITRNews