

Les contenus Adobe Flash Player peuvent être lus sur plus de 98 % des micro-ordinateurs équipés d'une connexion Internet ainsi que sur un grand nombre de terminaux. A l'heure actuelle, les émissions télévisées diffusées sur Internet, en direct et à la demande, peuvent être visionnées avec Adobe Flash Player, cette technologie servant également de moteur aux fonctionnalités vidéo de sites de réseaux sociaux tels que YouTube et MySpace. En développant les expériences Flash au-delà des navigateurs web, Adobe permet aux utilisateurs de les partager entre différents équipements et de visionner ces vidéos sur les lecteurs de leur choix, y compris sur le prochain Adobe Media Player.

Depuis Adobe Premiere® Elements avec Adobe Flash Player, ils ont également la possibilité de diffuser leurs propres vidéos sur Internet ou de les lire sur des terminaux mobiles.

« MTV Networks a constamment dominé le marché en permettant à ses abonnés de se connecter aux émissions qui leur plaisent — musique, comédie ou spectacles — où qu'ils se trouvent ; ils ont ainsi en permanence accès à leurs contenus préférés sur CMT, COMEDY CENTRAL, Logo, MTV, Nickelodeon, Spike ou VH1 », souligne Nick Rockwell, vice-président senior et directeur technique (CTO) de MTV Networks. « Flash s'inscrit au cœur de cette stratégie et, avec l'intégration du standard H.264 dans Adobe Flash Player, Adobe AIR et le prochain Adobe Media Player, nous serons en mesure de poursuivre notre mission : proposer des vidéos de qualité supérieure à des catégories de publics différents, qui demandent ce type de prestations. » De leur côté, les développeurs de contenus réduiront les coûts induits par l'encodage et la préparation des données du fait de la prise en charge par Adobe Flash Player des standards H.264 et HE-AAC, déjà intégrés à leurs flux de création existants. Ajoutons enfin qu'Adobe travaille, de concert avec un réseau de partenaires spécialisés dans l'encodage vidéo, à l'enrichissement de projets multimédias Flash gérant d'ores et déjà ces standards.