



Adobe®

Adobe Flash Player 10 发行说明

欢迎使用 Adobe® Flash® Player 10! 本文档适用于为 Flash Player 10 开发内容的用户, 并针对未在 Flash Professional 或 Flex 文档中讨论的一些问题进行了说明。本文档可能会随着新信息的出现而定期更新。

[系统要求/语言支持](#)

[Adobe Flash Player 版本](#)

[安装和卸载](#)

[Flash Player 10.0.12.36 中的功能](#)

[安全性增强功能](#)

[Flash Player 10.0.12.36 中修复的问题](#)

[已知问题](#)

[其它资源](#)

[向 Adobe Flash Player 团队报告程序错误](#)

发布 Flash Player 10 是为了纪念 Michael Williams, 他是 Flash Player 团队的一位工程师, 在 2008 年 2 月意外过早地离世。我们想念你, Michael!

系统要求/语言支持

有关当前的 Flash Player 系统要求, 请访问 http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_cn/。

Flash Player 10 增加了对更多语言的支持:

Flash Player 9 中先前支持的语言	Flash Player 10 中现在新支持的语言
简体中文	巴西葡萄牙语
繁体中文	捷克语
英语	荷兰语
法语	波兰语
德语	俄语
意大利语	瑞典语
日语	土耳其语
朝鲜语	
西班牙语	

Adobe Flash Player 版本

通过单击[此处](#)检查版本，确保已安装了最新版本的 Flash Player。适用于 Windows®、Macintosh 和 Linux 操作系统的 Flash Player 10 的最新版本是 10.0.12.36。适用于 Solaris 操作系统的 Flash Player 9 的最新版本是 9.0.124.0。

Flash Player 10.0.2.54 随 Flash CS4 Professional 的初始版本提供。此版本未公开部署到 Web。用户应更新到 Flash Player 10 的最新版本以开发和测试内容。内容调试器和其它播放器的更新版本已经在 [Flash Player 支持中心下载](#)页面上发布。

安装和卸载

有关 Flash Player 安装说明，请访问 <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions>。

有关卸载说明，请访问 http://www.adobe.com/go/tn_14157。

Adobe Flash Player 10.0.12.36 中的功能

Flash Player 10 包括一些激动人心的新功能、增强功能和错误修复，例如：

- [探索新的创意途径](#)
 - 3D 效果
 - 自定义滤镜和效果
 - 颜色管理
 - 大型位图支持
- [创造令人称奇的媒体体验](#)
 - Speex 音频编解码器
 - 动态流
 - 实时媒体流协议
 - 全屏播放模式中的键盘事件
- [在功能强大的运行时中部署动态 Web 应用程序](#)
 - 动态生成声音
 - 绘图 API
 - 文本引擎
 - Pixel Bender
 - 上下文菜单
 - 消除锯齿引擎 (Saffron 3.1)
 - 矢量数据类型
- [与网络 and 系统资源互操作](#)
 - 文件上载和下载 API
 - 网络摄像机/麦克风
 - 对剪贴板的读/写访问权限
 - 用于 Linux 的 WMODE
- [依赖于应用最广泛的、一致的跨平台运行时](#)
 - Ubuntu 支持

有关 Flash Player 中的功能的其它信息，请访问 <http://www.adobe.com/cn/products/flashplayer/features/>。

探索新的创意途径

3D 效果 — 使用内置的 3D 效果支持，创建更直观、更具吸引力的界面。即使不是 3D 专家，也能在 2D 模式下进行设计，然后轻松转换为 3D 动画效果，从而实现 3D 效果的快速制作。快速且易用的超轻量级 API，加上 Adobe Flash® CS4 Professional 软件中的 3D 工具，使原先只有专家用户通过 ActionScript® 语言或自定义的第三方库才能实现的动画效果变得触手可及。

自定义滤镜和效果 — 创建高性能的实时效果，实现影片级体验，迅速吸引用户的目光。通过 Pixel Bender (Adobe After Effects® 软件中的许多滤镜和效果均采用了该技术)，可以在 After Effects CS4 的生产过程中以及在 Flash Player 10 中实时使用这类交互式效果。对所有显示对象 (包括矢量、位图、视频) 应用独特的滤镜、效果和混合模式，同时保留完全交互性。使用几乎不影响应用程序大小的复杂滤镜和效果 (平均大小不超过 1KB) 缩短生产时间，还可以使用 Pixel Bender 在单独的线程中异步处理其它类型的数据，如声音或数学函数。

有关 Pixel Bender 的更多详细信息，请转到 [Pixel Bender 工具包](#) 页。要查看或共享自定义滤镜和效果，请转到 [Pixel Bender 技术交流](#)。

颜色管理 — 使用准确的颜色提供 Web 应用程序，以便您最喜爱的 Web 目标位置具有预期的外观。颜色管理与监视器的 ICC 颜色配置文件协同工作，并允许您将 SWF 文件转换为标准 RGB。

大型位图支持 (增强) — 可处理多达 16,777,216 像素 (4096 X 4096)、每一边的最大长度为 8191 像素的大型位图。

[返回功能列表](#)

创造令人称奇的媒体体验

Speex 音频编解码器 — 利用新的宽频带和开放源代码 Speex 语音编解码器，提供高质量的语音编码替代方法。Speex 和 Nellymoser 都可与 Flash Media Server 搭配使用，为交互式应用程序传输麦克风音频。Flash Player 还支持 ADPCM、HE-AAC 和 MP3 音频。

动态流 — 使用可根据不断变化的网络条件自动调整的流显示极佳的视频。利用新的服务质量指标提供更好的流体验。

实时媒体流协议 — 使用新的基于 UDP 的加密实时媒体流协议 (RTMFP) 代替 RTMP over TCP 来构建通信应用程序。RTMFP 可提供更优异的实时交互性能、更短的网络延迟和更高的安全性。预定发行的 Adobe Flash Media Server 软件的未来版本将会支持 RTMFP。有关详细信息，请参见 [RTMFP 常见问题](#)。

全屏播放 (增强) — 通过对非打印键 (如箭头、Shift、Enter、Tab 和空格键) 的键事件的支持，将您的交互式游戏和视频控件带入全屏模式。

[返回功能列表](#)

在功能强大的运行时中部署动态 Web 应用程序

动态生成声音 — 使用增强的声音 API 动态生成音频并创建新型音频应用程序，如音乐混音器和音序器、游戏的实时音频，甚至是音频分析器。通过提取音频数据并将其提供给声音缓冲器，在较低级别处理加载的 MP3 音频。通过高性能的 Pixel Bender JIT 编译器，实时处理、过滤和混合音频，将创意自由延伸到视觉体验之外。

绘图 API（增强） — 使用可改变风格的属性、3D API 和绘制复杂形状的新方法，更轻松地执行运行时绘图，而无需逐行编写代码。开发人员可以微调曲线的某些部分，更改样式，更换某些部分，并使用自定义滤镜和效果，从而提供更好的作品、实现创意控制并提高生产力。绘图 API 的增强功能添加了 z 维度、真实的透视、3D 空间中的纹理网格、保留的图形模型、读/写呈现以及带 UV 坐标的三角绘图，同时还可以节省内存和改进性能。

文本引擎 — 利用新的、灵活的文本布局引擎，可实现打印品质的 Web 发布，该引擎以 Adobe 在印刷领域积累的 25 余年经验为基础。使用新的、高度灵活的文本布局引擎，创建可与 TextField 共存的创新文本控件，该引擎可提供对文本布局和交互式 API 的低级别访问以创建组件级文本对象。现在可以对设备字体执行消除锯齿、旋转和样式设置操作，并应用滤镜，就好像它们是嵌入字体一样，而且该引擎还支持印刷元素，如连字符号。

Pixel Bender — 通过使用 Adobe Pixel Bender（After Effects 中的滤镜和效果均基于该技术）创建自己的可移植滤镜、混合模式和填充，来扩展您的创意控制。Pixel Bender 是一种高性能的图像处理语言，它可以避免编写自定义的多线程效果和滤镜的麻烦，无需任何 Flash Player 更新，即可将这些效果和滤镜添加到 Web 应用程序。

上下文菜单（增强） — 通过对常用文本字段上下文菜单项使用 ActionScript API，控制上下文菜单中显示的内容，该功能支持纯文本和 RTF 格式。剪贴板菜单可提供安全、受控制的剪贴板访问方法。

消除锯齿引擎 (Saffron 3.1)（增强） — 使用增强的 Saffron 消除锯齿引擎，可享受更高的性能和消除锯齿的文本质量，对于亚洲字符呈现效果尤其明显。对笔触字体的支持可降低内存要求。

矢量数据类型 — 使用新型 Array 类可实现更出色的性能、更高的效率和更准确的数据错误检查。

[返回功能列表](#)

与网络和系统资源互操作

文件上传和下载 API (增强) — 允许用户从 Web 应用程序加载和保存文件，从而为其带来全新体验。新的文件引用运行时访问允许本地处理数据，而无需返回服务器。

网络摄像机/麦克风 (增强) — 尽情享受对 Video4Linux v2 (V4L2) 摄像机 API 的支持。

对剪贴板的读/写访问权限 (增强) — 允许用户通过剪贴板菜单以安全、受控制的方式访问剪贴板，从而可以编写处理函数来粘贴文本。

WMODE (增强) — 在 Flash Player 10 中利用对 Linux® (需要 Firefox 3) 上的无窗口模式 (透明和不透明) 支持。无窗口模式将 SWF 文件以及 SWF 内容上面和下面的 HTML 进行混合。

[返回功能列表](#)

依赖于应用最广泛的、一致的跨平台运行时

Ubuntu 支持 — Flash Player 10 现在支持流行的 Ubuntu 操作系统，另外还向市场同步提供 Windows®、Mac OS 和 Linux 播放器。

[返回功能列表](#)

安全性增强功能

Flash Player 10 包含多个安全模型增强功能。其中有些更改会启用新功能，而另一些则会限制现有功能。有关这些更改的完整汇总，请访问 http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html。

Flash Player 10.0.12.36 中修复的问题

Flash Player 10 中修复了以下问题：

- 在基于 Intel 的 Mac 上，Mozilla Plugin Finder Service 不会在双字节语言模式下安装 Flash Player 9.0.20.0。用户可以从 [Adobe Player 下载中心](#) 进行安装，也可以在非双字节语言模式下使用 Plugin Finder Service。(180719)
- 现在，使用 System.setClipboard() 在系统剪贴板上设置数据需要用户交互。此安全性增强功能有助于缓解潜在的剪贴板攻击，开发人员可能需要更新现有内容。有关详细信息，请阅读 Adobe.com 上的 [Flash Player 10 安全更改文章](#)。

Flash Player 10 中存在以下已知问题。

常规

- “设置” UI
 - 仅当开发用于触发“Flash Player 设置”UI 的内容时，才使用“窗口”模式。其它模式可能无法跨平台显示或运行。
 - 当 wmode=“direct”或“gpu”时，将不显示“设置”UI。
 - 在使用 Firefox 2 或 Firefox 3 的 Windows 上，当 wmode=“opaque”或“transparent”时，虽然显示“设置”UI，但该 UI 不起作用。
 - 在 Linux 上，当 wmode=“opaque”和“transparent”时，将不显示“设置”UI。
- 剪贴板：新 Clipboard 类的错误字符串未经本地化。(235725)
- 颜色管理：此功能不包括读取源配置文件的能力，这是设计使然。
- FileReference:
 - 作为此版本中的安全模式增强功能的一部分，FileReference 上载和下载现在需要用户执行启动操作，如单击某个按钮。有关详细信息，请访问 http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3。
 - FileReference.upload 方法使用不同于其他 HTTP 类的 HTTP Cookie 存储，如 URLLoader。因此，基于 Cookie 的会话可能无法正常运行。解决方法：对会话标记使用 GET 或 POST 变量。(136668)
 - 在使用 Internet Explorer 7 及更高版本的“保护模式”功能时，FileReference.save 只允许将文件保存到桌面或桌面上的任何文件夹中。
- GPU 支持
 - 不受支持的驱动程序可能会出现问題。
 - 硬件加速目前无法优化 Alpha、“擦除”、“反转”和“减去”混合模式以及 GPU 合成矢量。
- GPU 模式的最低合成要求因平台而异。有关进入 GPU 模式所需的最低驱动程序版本，请参见下文。如果卡/驱动程序组合不能满足要求，则可以通过在 mms.cfg 文件中设置 OverrideGPUValidation=1 标志，来设置 mms.cfg 以覆盖要求验证。这将覆盖驱动程序版本要求，但仍将检查 VRAM 要求。
 - Windows
 - DirectX 9+、Pixel Shader 2.0+、128MB 可用 VRAM
 - ATI 卡 DXCapsViewer 驱动程序：XP – 版本 x.x.x.6752，Vista – 版本 x.x.x.0560
 - NVIDIA 卡 DXCapsViewer 驱动程序（XP 和 Vista）– 版本 x.x.11.7519
 - Mac:
 - OpenGL 2.0+、OS X 版本 10.4.11 和 10.5.4、128MB 可用 VRAM
 - Linux: OpenGL 2.0+、Direct Rendering
 - ATI 卡驱动程序 (2.1.)7855（glx 供应商字符串必须与 gl 驱动程序供应商相符）
 - NVIDIA 卡驱动程序 169.12（glx 供应商字符串必须与 gl 驱动程序供应商相符）
 - Intel 卡可以设置为 GPU 模式，并按如上所述设置覆盖标志。

- 要查看 GPU 模式是否成功，请对内容调试器播放器使用 mm.cfg 并在 mm.cfg 文件中使用 DisplayGPUBlend=1。SWF 左上角的绿色方框指示器表示它处于合成模式。红色指示器表示 SWF 处于直接呈现模式。
- 对 URLLoader 和 URLStream 中的 HTTP 状态代码的支持
 - Flash Player 10 在 Flash Player 插件中添加了对 HTTP 状态代码的支持。以前版本的 Flash Player ActiveX 控件和独立播放器已经支持这些状态代码。此功能依赖于浏览器版本、OS 网络堆栈以及 Flash Player 类型，大多数浏览器尚不支持此功能。截止到 Flash Player 10 发布时，Mozilla 和 Apple 已接受 Adobe 的建议，同意更改 Firefox 和 Safari，但尚未发布包含这些更改的版本。当浏览器不支持此功能时，HTTP 状态结果有两种情况：1) 始终返回 0，或者 2) 始终返回 200。
 - Windows
 - IE7: 受支持
 - IE6: 受支持（仅当服务器返回压缩内容时才返回 HTTP 主体）
 - 独立 Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari: 在 3.0 及更高版本中受支持
 - 独立 Flash Player
- Pixel Bender: 若要从服务器加载 Pixel Bender 字节代码，则必须将服务器配置为提供“.pbj”或“.hbc”类型的文件。否则，将会生成 IOError，指出找不到字节代码文件。
- 3D 效果:
 - 有些组件（如颜色选择器和组合框）无法与 3D 效果一起正常工作。
 - 2.5D 或 3D 对象无法正确打印到 PDF 或硬件打印机。(232562)
 - 无法将 3D 时间轴动画与 MovieClip 属性的 ActionScript 修改进行混合。时间轴动画将会覆盖 ActionScript 修改。
 - 不建议创建同一 MovieClip 同时具有 2D 范围和 3D 范围的时间轴动画。当 MovieClip 在 2D 范围和 3D 范围或者在 3D 范围和 2D 范围之间转变时，EventListener 将会丢失。Movieclip 的 ActionScript 修改将会导致 2D 范围被忽略，但不会忽略 3D 范围。
- 需要有预定发行的 Adobe Flash Media Server 的未来版本才能使用动态流和 RTMFP 功能。如果您有兴趣参与专门的预发行计划，请发送电子邮件至 fmsprerelease@adobe.com 并提供您的详细联系信息。
- 如果接收实时音频流的时间超过一小时，则可能导致音频丢失，Flash Player 不再响应。(237333)

安装/卸载

- 如果在其它应用程序（如 Yahoo! Instant Messenger）正在使用 Flash Player 时启动卸载程序，则只有在重新启动后才能删除 Flash Player。请在运行卸载程序之前关闭所有应用程序。
- 在 Windows Vista 上安装 Flash Player ActiveX 控件后，在尝试查看 Flash 内容时，Internet Explorer 7 保护模式可能会显示安全警告以提示用户。在播放器安装过程中，如果用户选择从 adobe.com 上的 Flash Player 下载中心安装 Google 工具栏，也可能会显示安全警告。为解决此问题，Flash Player 安装程序可能会提示用户在安装时重新启动 Internet Explorer 7，此外，用户也可以按照本[技术说明](#)中的说明操作。Adobe 正与 Microsoft 合作解决这一问题。

浏览器

- Opera 和 Netscape 不允许使用 ExternalInterface API 对 Flash Player 进行递归调用。已向 Opera 和 Netscape 报告此问题。(184777)

Macintosh

- 剪贴板：在 OS X 上，Flash Player 无法访问从浏览器（Safari 或 Firefox）复制到剪贴板的 HTML_FORMAT 数据。(235321)
- Flash 文本引擎：在 Mac OS X 上，无法输入阿拉伯语、印度语和其它复杂语种，因为 Flash Player 10 不支持 Unicode 输入法。(232102)
- 当音频捕获为 96 kHz 时，实时音频不起作用。(221951)

Linux

- Flash Player 10 只支持各个特定 Linux 版本所支持的浏览器。如果用户安装该 Linux 版本不支持的浏览器，则会出现与 Flash Player 无关的问题。（例如，在撰写本文时，Ubuntu 7 尚未提供对 Firefox 3 的官方支持。）
- 剪贴板
 - Clipboard.clear() 不能清除来自外部应用程序的数据。(235698)
 - 复制到剪贴板中的数据在 swf 关闭后不再存在。(235588)
 - 将 RTF 格式的文本复制到 Flash Player 时，无法将该文本识别为 RTF。(235586)
- 在分辨率位深度为 16 的显示器上，WMODE 被禁用。(234772)
- 如果您使用的是合成窗口管理器 (compiz)，则硬件加速功能将不起作用。在这种情况下，Flash Player 10 将始终转向软件加速功能。如果要在 Linux 上使用 Flash Player 10，请禁用合成窗口管理器。

其它资源

- [Flash Player 开发人员中心](#)
- [Flash Player 产品页](#)
- [Flash Player 支持](#)
- [Flash Player 帮助](#)
- [用户论坛](#)

向 Adobe Flash Player 团队报告程序错误

发现了程序错误？请通过在线 [Adobe 程序错误和问题管理系统](#) 发送详细的程序错误信息。

注意：由于我们会收到大量的电子邮件，因此无法回应每个请求。

感谢您使用 Adobe Flash Player，并抽出宝贵时间向我们提供反馈！

© 2008 Adobe Systems Incorporated。保留所有权利。



Adobe®

Adobe Flash Player 10 版本說明

歡迎使用 Adobe® Flash® Player 10！本文件論述 Flash Professional 或 Flex 文件中未討論到的議題，主要對象為研發 Flash Player 10 內容的開發人員，並且會在取得更多資訊時定期更新文件。

[系統需求/語言支援](#)

[Adobe Flash Player 版本](#)

[安裝與解除安裝](#)

[Flash Player 10.0.12.36 中的功能](#)

[安全性增強功能](#)

[Flash Player 10.0.12.36 中的修正](#)

[已知問題](#)

[其它資源](#)

[向 Adobe Flash Player 軟體開發小組報告程式錯誤](#)

謹以 Flash Player 10 紀念 Michael Williams，一位 Flash Player 軟體開發小組的工程師，不幸在 2008 年 2 月英年驟逝。我們都很想你，Michael！

系統需求/語言支援

如需目前的 Flash Player 系統需求，請至 http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_tw/。

Flash Player 10 新增了對其它語言的支援：

原本 Flash Player 9 支援的語言	現在 Flash Player 10 額外支援的語言
簡體中文	巴西葡萄牙文
繁體中文	捷克文
英文	荷蘭文
法文	波蘭文
德文	俄文
義大利文	瑞典文
日文	土耳其文
韓文	
西班牙文	

Adobe Flash Player 版本

請確定您已經安裝最新版的 Flash Player，只要按一下[這裡](#)即可檢查版本。Flash Player 10 在 Windows®、Macintosh、和 Linux 作業系統上的最新版本是 10.0.12.36。Flash Player 9 在 Solaris 作業系統上的最新版本是 9.0.124.0。

Flash Player 10.0.2.54 包含在 Flash CS4 Professional 的初始版本中。這個組建未公開部署至網路上。使用者應該更新至最新版的 Flash Player 10 以進行內容開發與測試。更新版本的內容除錯工具及其它播放程式公佈在 [Flash Player 支援中心下載網頁](#)。

安裝與解除安裝

如需 Flash Player 的安裝指示，請至 <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions/>。

如需解除安裝的指示，請至 http://www.adobe.com/go/tn_14157。

Adobe Flash Player 10.0.12.36 中的功能

Flash Player 10 包含了令人興奮的新功能、增強功能及程式錯誤修正，例如：

- [探索創意的新領域](#)
 - 3D 效果
 - 自訂濾鏡與效果
 - 色彩管理
 - 支援大型點陣圖
- [創造震撼的媒體經驗](#)
 - Speex 音效轉碼器
 - 動態串流
 - Real Time Media Flow Protocol
 - 全螢幕播放模式中的鍵盤事件
- [在強大的執行階段上部署動態網路應用程式](#)
 - 動態聲音產生
 - 繪圖 API
 - 文字引擎
 - Pixel Bender
 - 快顯選單

- 消除鋸齒引擎 (Saffron 3.1)
- 向量資料類型

- [和網路與系統資源相互操作](#)
 - 檔案上傳與下載 API
 - 網路攝影機/麥克風
 - 讀取/寫入剪貼簿存取
 - 適用於 Linux 的 WMODE
- [倚賴無所不在、最一致、跨平台的執行階段](#)
 - 支援 Ubuntu

如需 Flash Player 功能的額外資訊，請至 <http://www.adobe.com/tw/products/flashplayer/features/>。

探索創意的新領域

3D 效果 — 使用內建的 3D 效果支援，建立更直觀、更有魅力的介面。不必精通 3D 就能迅速開始作業，只要使用 2D 設計再輕鬆於 3D 中變形和製作動畫即可。快速、極小巧又易於使用的 API，伴隨 Adobe Flash® CS4 Professional 軟體中的 3D 工具，讓過去只有專業使用者透過 ActionScript® 語言，或自訂協力廠商元件庫才能達到的動作，變得人人皆可創造。

自訂濾鏡與效果 — 在電影體驗中提供高效能和即時效果，快速吸引使用者。Pixel Bender 技術是 Adobe After Effects® 軟體中，提供許多濾鏡和效果的基礎技術。透過這同一項技術，這些互動效果能用於以 After Effects CS4 進行的生產過程，也能用於 Flash Player 10。在所有顯示物件上，包括向量、點陣圖和視訊，您都可以套用獨特的濾鏡、效果以及混合模式，同時保持完整的互動性。藉著複雜濾鏡和效果，您不僅可以縮短製作的時間，對應用程式的大小也只有極低的影響（一般大小低於 1KB）。Pixel Bender 還能用於在個別的執行緒中非同步處理其它類型的資料，例如聲音或數學函數。

如需 Pixel Bender 的詳細資訊，請前往 [Pixel Bender Toolkit](#) 網頁。若要檢視或分享自訂濾鏡和效果，請前往 [Pixel Bender Exchange](#)。

色彩管理 — 提供色彩精準的網路應用程式，讓您最愛的網路目標都能以預期的外觀顯示。色彩管理是透過顯示器的 ICC 色彩設定檔運作，讓您可以將 SWF 檔案轉換為標準 RGB。

支援大型點陣圖 (增強功能) — 最高可操作 16,777,216 像素 (4096 x 4096) 的大型點陣圖，每邊最大長度為 8191 像素。

[回到功能清單](#)

創造震撼的媒體經驗

Speex 音效轉碼器 — 利用新的寬頻和開放原始碼 Speex 音訊轉碼器，能為音訊編碼提供高品質的替代方案。Speex 和 Nellymoser 都能和 Flash Media Server 一併使用，為互動性應用程式傳輸麥克風音訊。Flash Player 還支援 ADPCM、HE-AAC 及 MP3 音訊。

動態串流 — 透過自動隨網路變動情況調整的串流，播放出色的視訊。利用新的服務品質衡量標準，可以提供更優良的串流播放體驗。

Real Time Media Flow Protocol — 使用以 UDP 為基礎的新加密 Real Time Media Flow Protocol (RTMFP) 替代方案，取代 RTMP over TCP，建立通訊應用程式。RTMFP 能提供改良的即時互動性效能，減少網路延遲時間，同時提升安全性。Adobe Flash Media Server 軟體計畫在未來推出支援 RTMFP 的版本。如需詳細資訊，請參閱 [RTMFP 常見問題集](#)。

全螢幕播放 (增強功能) — 支援非列印按鍵的按鍵事件，例如箭頭鍵、Shift 鍵、Enter 鍵、Tab 鍵和空格鍵，讓您能在全螢幕中操作互動遊戲和視訊控制項。

[回到功能清單](#)

在強大的執行階段上部署動態網路應用程式

動態聲音產生 — 使用增強的音效 API 動態產生音訊，並建立新的音訊應用程式類型，例如音樂混音器和編曲程式、遊戲的即時音訊，或甚至音頻分析器。您可對載入的 MP3 音訊擷取音訊資料，並應用於音訊緩衝區，在較低的層級運用 MP3 音訊。透過高效能的 Pixel Bender JIT 編譯器，您可以即時處理、篩選及混合音訊，讓揮灑創意的空間跨出視覺體驗的範疇。

繪圖 API (增強功能) — 藉著可重新設計風格的屬性、3D API，以及一種不必逐行撰寫程式碼即可繪製複雜圖形的新方法，讓執行階段的繪製工作執行起來更輕鬆。開發人員可以調整曲線的部分、變更樣式、替換組件，並使用自訂的濾鏡和效果，讓傳送量提升，同時提高開發人員的產能，而且具備對創意的掌控力。對於繪圖 API 的增強功能中，新增了 Z 維度、實際透視點、3D 空間中的底紋網格圖、保留的圖形模型、讀取/寫入轉譯功能，以及使用 UV 座標的三角繪圖，同時增加記憶體並改善效能。

文字引擎 — 奠基於 Adobe 超過 25 年的印刷專業經驗，利用新的靈活文字版面引擎，為網頁帶來有如書面的排版品質。使用最新的高度靈活文字版面引擎，建立創新的文字控制項，同時和 TextField 併用，提供對文字版面及互動性 API 的低階存取，建立組件層級的文字

物件。您現在可以對裝置字體消除鋸齒、旋轉與設計樣式，以及套用濾鏡，就像內嵌的字體一般，且引擎支援排字元素，例如連字。

Pixel Bender — 擴展您對創意的掌控力，使用 Adobe Pixel Bender 建立您自己的可攜式濾鏡、混合模式及填色。Pixel Bender 就是在 After Effects 中提供濾鏡和效果的技術，是一項高效能的影像處理語言，讓您在撰寫自訂、多執行緒的效果和濾鏡時更輕鬆，不需要任何 Flash Player 更新就能加入網路應用程式中。

快顯選單 (增強功能) — 使用 ActionScript API 控制一般文字欄位內容選單項目，決定要在快顯選單中顯示的項目，並支援純文字和 Rich Text。剪貼簿選單提供了對剪貼簿既安全又受控制的存取途徑。

消除鋸齒引擎 (Saffron 3.1) (增強功能) — 提供增強的 Saffron 消除鋸齒引擎，讓您享有具備更優質的效能和品質的文字消除鋸齒功能，尤其是針對亞洲字元的顯示功能。對筆觸字體的支援，降低了所需的記憶體量。

向量資料類型 — 使用新類型的陣列類別，提供更好的效能、效率，及檢查資料錯誤的功能。

[回到功能清單](#)

和網路與系統資源相互操作

檔案上傳與下載 API (增強功能) — 讓使用者能由您的網路應用程式載入與儲存檔案，引領使用者進入您提供的使用體驗。藉著新的檔案參考執行階段存取功能，您可以在本機處理資料，而無須在伺服器間往返。

網路攝影機/麥克風 (增強功能) — 享有對 Video4Linux v2 (V4L2) 攝影機 API 的支援。

讀取/寫入剪貼簿存取 (增強功能) — 讓使用者能透過剪貼簿選單，以安全並受控制的方式存取剪貼簿，使您可以撰寫處理常式以貼上文字。

WMODE (增強功能) — 在 Linux[®] 上 (需要 Firefox 3)，利用 Flash Player 10 對無視窗模式 (透明及不透明) 的支援。無視窗模式能在 SWF 檔案間進行混合，也能混合 SWF 內容以上和以下的 HTML。

[回到功能清單](#)

倚賴無所不在、最一致、跨平台的執行階段

支援 Ubuntu — Flash Player 10 現在支援廣受歡迎的 Ubuntu 作業系統，並同時推出 Windows[®]、Mac OS 及 Linux 播放程式。

[回到功能清單](#)

安全性增強功能

Flash Player 10 包含幾項安全性模型增強功能。這些變更中有部分是新功能所需，其它則會限制現有的功能。如需更完整的變更摘要，請

至 http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html。

Flash Player 10.0.12.36 中的修正

下列問題已在 Flash Player 10 中修正：

- Mozilla 的 Plugin Finder Service 無法在 Intel Mac 上使用雙位元組語言模式安裝 Flash Player 9.0.20.0。使用者可以從 [Adobe Player 下載中心](#) 進行安裝，或是在非雙位元組語言模式中使用 Plugin Finder Service 安裝。(180719)
- 現在使用 System.setClipboard() 設定系統剪貼簿上的資料將需要進行使用者互動。這項安全性增強功能可以協助減少可能的剪貼簿攻擊。開發人員可能需要更新現有的內容。如需詳細資訊，請參閱 Adobe.com 上的 [Flash Player 10 安全性變更文章](#)。

已知問題

在 Flash Player 10 中有下列已知問題。

一般問題

- 設定 UI
 - 在開發內容時，只有使用「視窗」模式時，會觸發 Flash Player「設定」UI。在其它的模式中可能不會顯示，或可能在部分的平台上無法運作。
 - 當 wmode="direct" 或 "gpu" 時，「設定」UI 不會顯示。
 - 在使用 Firefox 2 或 Firefox 3 的 Windows 中，當 wmode="opaque" 或 "transparent"，「設定」UI 會顯示但無法運作。
 - 在 Linux 上，當 wmode="opaque" 和 "transparent" 時，「設定」UI 將不會顯示。
- 剪貼簿：新的 Clipboard 類別的錯誤字串未當地語系化。(235725)
- 色彩管理：本功能中不包括讀取來源設定檔的功能，原本設計即為如此。
- FileReference：
 - FileReference 上傳和下載現在需要使用者執行啟動的動作，例如按一下按鈕，這是本版中安全性模型增強功能的一環。如需詳細資訊，請至 http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3。

- FileReference.upload 方法使用的 HTTP Cookie 儲存區和其它 HTTP 類別不同 (例如 URLLoader)。因此，Cookie 工作階段不會依預期運作。因應措施：使用 GET 或 POST 變數做為工作階段 Token。(136668)
- 當使用 Internet Explorer 7 及更新版本的「受保護模式」功能，FileReference.save 只會允許將檔案儲存到桌面或任何桌面上的資料夾中。
- GPU 支援
 - 當使用不支援的驅動程式時可能發生問題。
 - 目前硬體加速未最佳化 Alpha、Erase、Invert & Subtract 混合模式及 GPU 合成向量。
 - GPU 模式對合成功能的最低需求因平台而異。請參閱下方要進入 GPU 模式的最低驅動程式版本需求。如果顯示卡/驅動程式組合不符合需求，可以在 mms.cfg 檔案中設定 OverrideGPUValidation=1 旗標，讓 mms.cfg 覆寫系統需求的驗證。這樣即可覆寫驅動程式版本檢查機制，但仍會檢查 VRAM 需求。
 - Windows
 - DirectX 9+、Pixel Shader 2.0+、128 MB 可用的 VRAM
 - ATI 顯示卡 DXCapsViewer 驅動程式：XP - x.x.x.6752 版；
Vista - x.x.x.0560 版
 - NVIDIA 顯示卡 DXCapsViewer 驅動程式 (XP & Vista) - x.x.11.7519 版
 - Mac :
 - OpenGL 2.0+、OS X 10.4.11 & 10.5.4 版、128 MB 可用的 VRAM
 - Linux : OpenGL 2.0+、直接顯像 (Direct Rendering)
 - ATI 顯示卡驅動程式 (2.1.) 7855 (glx 廠商字串必須符合 gl 驅動程式廠商)
 - NVIDIA 顯示卡驅動程式 169.12 (glx 廠商字串必須符合 gl 驅動程式廠商)
 - 對於 Intel 顯示卡可以依照上述方法，設定覆寫旗標以設定為 GPU 模式。
 - 若要查看是否成功設定為 GPU 模式，請以內容除錯工具播放程式使用 mm.cfg，在 mm.cfg 檔案中設定 DisplayGPUBlend =1。如果在 SWF 的左上角出現綠色的方塊指示器，表示在合成模式中。如果是紅色的指示器，表示 SWF 在直接顯像模式中。
 - 在 URLLoader 和 URLStream 中支援 HTTP 狀態碼
 - Flash Player 10 在 Flash Player 外掛程式中加入了對 HTTP 狀態碼的支援。Flash Player ActiveX 控制項先前的版本以及獨立版的播放程式早已支援這些狀態碼。這項功能賴於瀏覽器的版本、作業系統的網路堆疊，以及 Flash Player 類型，而大部分的瀏覽器都還不支援這項功能。隨 Flash Player 10 的推出，Mozilla 和 Apple 已接受 Adobe 建議對 Firefox 和 Safari 所做的變更，但尚未推出納入這些變更的組建。當瀏覽器不支援時，HTTP 狀態結果可能 1) 永遠傳回 0，或 2) 永遠傳回 200。
 - Windows
 - IE7：支援

- IE6：支援 (只有當伺服器傳回壓縮的內容時，才會傳回 HTTP 內文)
 - 獨立版 Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari：在 3.0 以上版本中支援
 - 獨立版 Flash Player
- Pixel Bender：如果您由伺服器載入 Pixel Bender 位元組程式碼，伺服器必須設定為支援 ".pbj" 或 ".hbc" 類型的檔案。否則，會產生無法找到位元組程式碼檔案的 IOErrors。

- 3D 效果：
 - 有些組件，例如色彩選取器和下拉式清單方塊，無法與 3D 效果正常合併運作。
 - 2.5D 或 3D 物件無法正確列印至 PDF，也不能列印至實體印表機。(232562)
 - 無法將 3D 時間軸動畫和 MovieClip 屬性的 ActionScript 修改混合。時間軸動畫會覆寫 ActionScript 修改。
 - 當同樣的 MovieClip 都有 2D 範圍和 3D 範圍時，不建議建立時間軸動畫。當 MovieClip 在 2D 和 3D 間或 3D 和 2D 間轉換時，會遺失 EventListeners。Movieclip 的 ActionScript 修改會造成 2D 範圍被忽略，但不會忽略 3D 範圍。
- 若要使用動態串流和 RTMFP 功能，則需要使用 Adobe Flash Media Server 未來預計推出的版本。如果您想參與這項非公開的發行前版本計畫，請將您的連絡詳細資訊以電子郵件寄到 fmsprerelease@adobe.com。
- 接收超過 1 小時的即時串流音訊，可能遺失音訊，或導致 Flash Player 停止回應。(237333)

安裝/解除安裝

- 如果解除安裝程式啟動時，另一項應用程式仍在使用 Flash Player (例如 Yahoo! Instant Messenger)，則要到重新啟動後才會移除 Flash Player。請在執行解除安裝程式之前，先關閉所有應用程式。
- 在 Windows Vista 中，如果使用者於安裝 Flash Player ActiveX 控制項後嘗試檢視 Flash 內容，Internet Explorer 7 的「受保護模式」可能顯示安全性警告。此外，使用者執行播放程式安裝程序時，如果選擇從 adobe.com 的 Flash Player 下載中心安裝 Google 工具列，也可能顯示安全性警告。為了解決這個問題，Flash Player 安裝程式會在安裝時提示使用者重新啟動 Internet Explorer 7，或者使用者也可以依照本 [TechNote](#) 中的指示進行。Adobe 正在與 Microsoft 合作解決這個問題。

瀏覽器

- Opera 和 Netscape 不允許使用 ExternalInterface API 的遞迴呼叫傳入 Flash Player。此問題已呈報 Opera 和 Netscape。(184777)

Macintosh

- 剪貼簿：在 OS X 上，由瀏覽器 (Safari 或 Firefox) 複製到剪貼簿的 HTML_FORMAT 資料，Flash Player 將無法存取。(235321)
- Flash 文字引擎：不能在 Mac OS X 上輸入 Arabic、Indic，以及其它複雜的 Script，因為 Flash Player 10 不支援 Unicode 輸入。(232102)
- 當擷取的即時音訊為 96 kHz 時將無法運作。(221951)

Linux

- Flash Player 10 只支援 Linux 個別散發版本所支援的瀏覽器。如果使用者安裝了該 Linux 散發版本不支援的瀏覽器，可能發生與 Flash Player 無關的問題 (例如，在撰寫本文的同時，Ubuntu 7 即未正式支援 Firefox 3)。
- 剪貼簿
 - Clipboard.clear() 不會清除來自外部應用程式的資料。(235698)
 - 在 SWF 關閉後，複製到剪貼簿的資料不會保留。(235588)
 - 將 RTF 格式的文字複製到 Flash Player 時，文字不會識別為 RTF。(235586)
- 當顯示器的解析度位元深度為 16 時，會停用 WMODE。(234772)
- 如果您使用複合視窗管理員 (compiz)，硬體加速功能將不會運作。在這樣的情況中，Flash Player 10 一定會返回軟體。如果您想要在 Linux 上使用 Flash Player 10，請停用您的複合視窗管理員。

其它資源

- [Flash Player 開發人員中心](#)
- [Flash Player 產品網頁](#)
- [Flash Player 支援](#)
- [Flash Player 說明](#)
- [使用者論壇](#)

向 Adobe Flash Player 軟體開發小組報告程式錯誤

您發現程式有錯誤嗎？請透過線上 [Adobe 程式錯誤和問題管理系統](#) 傳送程式錯誤的詳細資訊。

注意：由於我們收到的電子郵件數目相當多，因此無法一一回覆，敬請見諒。

感謝您使用 Adobe Flash Player 並且撥冗提供您寶貴的意見！

© 2008 Adobe Systems Incorporated。版權所有。



Adobe®

Poznámky k verzi pro Adobe Flash Player 10

Vítá vás software Adobe® Flash® Player 10. Tento dokument je určen pro uživatele vyvíjející obsah pro Flash Player 10 a týká se záležitostí, jež nejsou vysvětleny v dokumentaci k softwaru Flash Professional nebo Flex. Tento dokument může být po zpřístupnění nových informací periodicky aktualizován.

- [Systémové požadavky / jazyková podpora](#)
- [Verze programu Adobe Flash Player](#)
- [Instalace a odinstalace](#)
- [Funkce programu Adobe Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Vylepšení zabezpečení](#)
- [Opravy v programu Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Znamé problémy](#)
- [Další zdroje informací](#)
- [Zpráva o chybě pro tým Adobe Flash Player](#)

Flash Player 10 je věnován památce Michaela Williamse, inženýra týmu Flash Player, který nás v únoru 2008 neočekávaně a příliš brzy opustil. Chybíš nám, Michaeli!

Systémové požadavky / jazyková podpora

Aktuální požadavky programu Flash Player na systém najdete na adrese http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_cz/.

Flash Player 10 přidává podporu pro další jazyky:

Podporované dříve ve Flash Player 9	Podporované nyní také ve Flash Player 10
Čínština (zjednodušená)	Brazilská portugalština
Čínština (tradiční)	Čeština
Angličtina	Holandština
Francouzština	Polština
Němčina	Ruština
Italština	Švédština
Japonština	Turečtina
Korejština	
Španělština	

Verze programu Adobe Flash Player

Ujistěte se, zda máte nainstalovanou nejnovější verzi programu Flash Player. Zkontrolujte verzi klepnutím [sem](#). Aktuální verze programu Flash Player 10 pro operační systémy Windows®, Macintosh a Linux je 10.0.12.36. Aktuální verze programu Flash Player 9 pro operační systémy Solaris je 9.0.124.0.

V prvním vydání aplikace Flash CS4 Professional byla zahrnuta verze Flash Player 10.0.2.54. Toto sestavení nebylo veřejně nasazeno na web. Uživatelé by měli provést aktualizaci na nejnovější verzi programu Flash Player 10, chtějí-li vyvíjet a testovat obsah. Aktualizované verze přehrávače pro ladění obsahu a dalších přehrávačů jsou umístěny na stránce [Flash Player Support Center Downloads](#).

Instalace a odinstalace

Pokyny k instalaci programu Flash Player najdete na adrese <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions/>.

Pokyny k odinstalaci najdete na adrese http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Funkce programu Adobe Flash Player 10.0.12.36

Součástí programu Flash Player 10 jsou skvělé nové funkce, vylepšení a opravy chyb, například:

- [Prozkoumejte nové tvůrčí možnosti](#)
 - 3D efekty
 - vlastní filtry a efekty
 - správa barev
 - podpora velkých bitmap
- [Vytváření působivých médií](#)
 - audio kodek Speex
 - dynamické streamování
 - protokol RTMFP (Real Time Media Flow Protocol)
 - události klávesnice v režimu přehrávání na celou obrazovku
- [Nasazení dynamických webových aplikací za běhu](#)
 - dynamické generování zvuku
 - kreslicí rozhraní API
 - textový modul
 - nástroj Pixel Bender
 - kontextová nabídka
 - modul vyhlazování (Saffron 3.1)
 - datový typ vektor
- [Spolupráce se síťovými a systémovými prostředky](#)
 - rozhraní API pro odesílání a stahování souborů
 - webová kamera/mikrofon
 - přístup ke schránce pro čtení i zápis
 - režim WMODE pro systém Linux
- [Používá nejrozšířenější, konzistentní runtime pro různé platformy](#)
 - podpora pro systém Ubuntu

Další informace o funkcích programu Flash Player najdete na webu <http://www.adobe.com/cz/products/flashplayer/features/>.

Prozkoumejte nové tvůrčí možnosti

3D efekty – Můžete vytvářet intuitivnější a přitažlivější rozhraní pomocí vestavěné podpory pro 3D efekty. I bez znalostí 3D můžete začít rychle navrhovat v 2D a snadno provést transformaci a animaci v 3D. Rychlá, nesmírně odlehčená a snadno použitelná rozhraní API spolu s 3D nástroji v softwaru Adobe Flash® CS4 Professional zpřístupňují pomocí jazyka ActionScript® nebo vlastních knihoven od třetí strany každému uživateli možnosti pohybu, které byly dříve vyhrazeny pouze odborníkům.

Vlastní filtry a efekty – Můžete vytvářet velmi působivé filmové efekty v reálném čase, jež uživatele rychle upoutají. Pomocí nástroje Pixel Bender, tedy stejné technologie, jaká je v pozadí mnoha filtrů a efektů v softwaru Adobe After Effects®, lze tyto interaktivní efekty používat

produktivně s aplikací After Effects CS4 a živě s programem Flash Player 10. Můžete používat jedinečné filtry, efekty a režimy prolnutí u všech zobrazených objektů, včetně vektorů, bitmap a videa, při současném zachování plné interaktivity. Můžete zkrátit produkční doby pomocí komplexních filtrů a efektů, jež mají minimální dopad na velikost aplikace (průměrná velikost pod 1 kB). Nástroj Pixel Bender lze rovněž používat k asynchronnímu zpracování jiných typů dat, například zvuku nebo matematických funkcí, v samostatném podprocesu.

Další podrobnosti o nástroji Pixel Bender najdete na stránce [Pixel Bender Toolkit](#). Chcete-li zobrazit nebo sdílet vlastní filtry a efekty, přejděte na adresu [Pixel Bender Exchange](#).

Správa barev – Můžete dodávat webové aplikace s přesnou barvou, takže vaše oblíbená webová cílová místa budou vypadat tak, jak bylo zamýšleno. Správa barev pracuje s barevným profilem ICC monitoru a umožňuje převod souborů SWF na standardní RGB.

Podpora velkých bitmap (rozšířené) – Můžete pracovat s bitmapami až do velikosti 16 777 216 obrazových bodů (4096 x 4096), přičemž maximální délka strany je 8191 obrazových bodů.

[Zpět na seznam funkcí](#)

Vytváření působivých médií

Audio kodek Speex – Můžete využívat nový hlasový kodek Speex s širokým pásmem a otevřeným zdrojem, jenž nabízí kvalitní alternativu pro kódování hlasu. Speex i Nellymoser lze používat se serverem Flash Media k přenosu zvuku mikrofону pro interaktivní aplikace. Flash Player rovněž podporuje zvuk ADPCM, HE-AAC a MP3.

Dynamické streamování – Můžete zobrazovat mimořádné video se streamy, které se automaticky přizpůsobí měnícím se síťovým podmínkám. Využívejte novou metriku kvality služeb, abyste dosáhli lepšího výstupu streamování.

Protokol RTMPF (Real Time Media Flow Protocol) – Můžete vytvářet komunikační aplikace s novým šifrovaným protokolem RTMPF založeným na UDP, který je alternativou k protokolu RTMP přes TCP. Protokol RTMPF zaručuje lepší interaktivní výkon v reálném čase, kratší čekací doby sítě a vyšší zabezpečení. Protokol RTMPF bude podporován v zamýšlené další verzi softwaru Adobe Flash Media Server. Další informace najdete v dokumentu [nejčastějších otázek o protokolu RTMPF](#).

Přehrávání na celou obrazovku (rozšířené) – Pro své interaktivní hry a ovladače videa můžete používat celou obrazovku díky podpoře klávesových událostí pro netisknutelné klávesy, jako jsou šipky, Shift, Enter, Tab a mezerník.

[Zpět na seznam funkcí](#)

Nasazení dynamických webových aplikací za běhu

Dynamické generování zvuku – Rozšířená zvuková rozhraní API můžete používat k dynamickému generování zvuku a vytváření nových typů zvukových aplikací, jako jsou směšovače hudby a sekvencery, zvuk v reálném čase pro hry nebo i vizualizéry zvuku. Můžete pracovat s načteným zvukem MP3 na nižší úrovni tak, že extrahujete zvuková data a načtete je do zvukové vyrovnávací paměti. Zpracování, filtrování a míchání zvuku v reálném čase pomocí vysoce výkonného kompilátoru JIT Pixel Bender rozšiřuje tvůrčí svobodu v oblasti vizualizace.

Kreslicí rozhraní API (rozšířené) – Kreslení za běhu lze provádět snadněji pomocí vlastností pro změnu stylu, rozhraní API pro 3D a nového způsobu kreslení složitých tvarů bez nutnosti

vytváření jednotlivých řádků kódu. Vývojáři mohou měnit části křivek, měnit styl, nahrazovat části a používat vlastní filtry a efekty, což umožňuje dosažení vyššího výkonu, kreativnějšího ovládání a lepší produktivity. Zdokonalení kreslicího rozhraní API přidává rozměr Z, reálnou perspektivu, mřížky s texturou v 3D prostoru, uchovaný grafický model, vykreslování pro čtení a zápis a trojúhelníkové kreslení pomocí souřadnic UV, přičemž přibyla paměť a zvýšil se výkon.

Textový modul – Můžete využívat nový flexibilní modul rozvržení textu, který přináší publikování na web v tiskové kvalitě, jehož základem je 25 let zkušeností společnosti Adobe v oblasti typografie. Můžete vytvářet inovativní textové ovládací prvky pomocí nového, velmi flexibilního modulu rozvržení textu, který se doplňuje s komponentou TextField a poskytuje přístup nízké úrovně k rozhraní API pro rozvržení textu a interaktivitu za účelem vytváření textových objektů na úrovni komponenty. Písma zařízení lze nyní vyhlazovat, otáčet, nastavovat jejich styly a přiřazovat jim filtry tak, jako kdyby byly vloženy. Modul podporuje typografické prvky, například ligatury.

Nástroj Pixel Bender – Rozšířte své kreativní možnosti vytvořením vlastních přenosných filtrů, režimů prolnutí a výplní pomocí nástroje Adobe Pixel Bender, tedy stejné technologie, která stojí za filtry a efekty v softwaru After Effects. Pixel Bender je velmi výkonný jazyk pro zpracování obrázků, který usnadňuje zápis vlastních efektů a filtrů s podprocesy, jež lze do webových aplikací přidávat bez nutnosti jakékoli aktualizace programu Flash Player.

Kontextová nabídka (rozšířené) – Pomocí rozhraní API jazyka ActionScript můžete ovládat, co může být v kontextové nabídce zobrazeno u běžných položek kontextové nabídky textových polí, jež podporují běžný a formátovaný text. Nabídka schránky poskytuje bezpečný a řízený způsob přístupu ke schránce.

Modul vyhlazování (Saffron 3.1) (rozšířené) – Díky zdokonalenému modulu vyhlazování Saffron je k dispozici výkonnější a kvalitnější vyhlazování textu, obzvláště při vykreslování asijských znaků. Podpora písem tvořených tahem snižuje nároky na paměť.

Datový typ vektor – Používání nové třídy zadávaného pole umožňuje vyšší výkon, efektivitu a kontrolu chyb v datech.

[Zpět na seznam funkcí](#)

Spolupráce se síťovými a systémovými prostředky

Rozhraní API pro odesílání a stahování souborů (rozšířené) – Umožněte uživatelům načítat a ukládat soubory z vaší webové aplikace. Nový přístup k odkazům na soubor za běhu umožňuje místní zpracování dat bez nutnosti opětovného přístupu na server.

Webová kamera/mikrofon (rozšířené) – Můžete využívat podporu pro rozhraní API pro kameru Video4Linux v2 (V4L2).

Přístup ke schránce pro čtení i zápis (rozšířené) – Umožněte uživatelům bezpečný a řízený způsob přístupu ke schránce prostřednictvím nabídky schránky, jež umožňuje zapisovat ovladače pro vkládání textu.

Režim WMODE (rozšířené) – V programu Flash Player 10 můžete využívat v systému Linux® podporu pro režim windowless (průhledné bez okna a neprůhledné bez okna, vyžaduje aplikaci Firefox 3). V režimu bez okna se prolínají soubory SWF a HTML nad a pod obsahem SWF.

[Zpět na seznam funkcí](#)

Používá nejrozšířenější, konzistentní runtime pro různé platformy

Podpora pro systém Ubuntu – Program Flash Player 10 nyní podporuje oblíbený operační systém Ubuntu a současně přináší na trh přehrávače pro systémy Windows®, Mac OS a Linux.

[Zpět na seznam funkcí](#)

Vylepšení zabezpečení

Flash Player 10 zahrnuje několik vylepšení modelu zabezpečení. Některé z těchto změn povolují nové funkce, zatímco jiné změny omezují existující funkce. Ucelenější souhrn změn najdete na adrese http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Opravy v programu Flash Player 10.0.12.36

V programu Flash Player 10 byly opraveny následující problémy:

- Služba Mozilla Plugin Finder Service nenainstaluje program Flash Player 9.0.20.0 do počítačů Mac založených na procesoru Intel, jež používají režimy dvoubajtových jazyků. Uživatelé mohou instalaci provést z webu [Centrum pro stažení programu Adobe Flash Player](#) nebo použít službu Plugin Finder Service v režimech, jež nejsou režimy dvoubajtových jazyků. (180719)
- Nastavení dat do systémové schránky pomocí metody System.setClipboard() nyní vyžaduje interakci s uživatelem. Toto vylepšení zabezpečení pomáhá zmírnit potenciální útoky na schránku a vývojáři budou pravděpodobně muset existující obsah aktualizovat. Další informace najdete v článku [Flash Player 10 Security Changes](#) (Změny zabezpečení programu Flash Player 10) na webu Adobe.com.

Známé problémy

V programu Flash Player 10 existují následující známé problémy.

Obecné

- Uživatelské rozhraní nastavení
 - Při vývoji obsahu, který spouští uživatelské rozhraní nastavení programu Flash Player, používejte pouze režim "window". Jiné režimy se na různých platformách nemusí zobrazovat nebo nemusí fungovat.
 - Pro wmode="direct" nebo "gpu" se uživatelské rozhraní nastavení nezobrazí.
 - V systému Windows s aplikací Firefox 2 nebo Firefox 3 se pro wmode="opaque" nebo "transparent" uživatelské rozhraní nastavení zobrazí, ale nebude fungovat.
 - V systému Linux se pro wmode="opaque" a "transparent" uživatelské rozhraní nastavení nezobrazí.
- Třída Clipboard: Pro novou třídu Clipboard nejsou lokalizovány chybové řetězce. (235725)
- Správa barev: V návrhu této funkce není zahrnuta možnost čtení zdrojových profilů.
- Komponenta FileReference:
 - Součástí vylepšení modelu zabezpečení v této verzi je, že odeslání a stažení komponenty FileReference nyní vyžaduje akci prováděnou uživatelem, například klepnutí na tlačítko. Další informace najdete v článku http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - Metoda FileReference.upload používá jiné úložiště souboru HTTP cookie než ostatní třídy HTTP, například URLRequest. To má za následek, že relace založené na souborech cookie nebudou fungovat očekávaným způsobem. ŘEŠENÍ: Pro tokeny relace používejte proměnné GET nebo POST. (136668)
 - Při použití funkce Chráněný režim v aplikaci Internet Explorer 7 a novější povolí metoda FileReference.save pouze ukládání souborů na plochu nebo do složky na ploše.
- Podpora GPU
 - Problémy mohou vznikat při použití nepodporovaných ovladačů.
 - Hardwarová akcelerace momentálně neprovádí optimalizaci režimů prolnutí Alpha (Alfa), Erase (Vymazat), Invert & Subtract (Invertovat a odečíst) a vektorů pro kompozici GPU.
- Minimální požadavky režimu GPU pro kompozici se na různých platformách liší. Požadavky na minimální verzi ovladače pro vstup do režimu GPU naleznete níže. Pokud kombinace karty a ovladače nevyhovuje požadavkům, je možné v souboru mms.cfg nastavením příznaku OverrideGPUValidation=1 potlačit ověřování požadavků. Tím se potlačí ověřování verze ovladače, avšak kontrola požadavků na VRAM bude nadále prováděna.
 - Systém Windows:
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 MB volné paměti VRAM
 - ovladač DXCapsViewer karty ATI: systém XP – verze x.x.x.6752, systém Vista – verze x.x.x.0560
 - ovladač DXCapsViewer karty NVIDIA (systémy XP a Vista) – verze x.x.11.7519
 - Systém Mac:
 - OpenGL 2.0+, OS X verze 10.4.11 a 10.5.4, 128 MB volné paměti VRAM
 - Systém Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering
 - ovladač karty ATI (2.1.)7855 (řetězec glx vendor string musí odpovídat gl driver vendor)
 - ovladač karty NVIDIA 169.12 (řetězec glx vendor string musí odpovídat gl driver vendor)
 - Karty Intel lze nastavit pro režim GPU pomocí příznaku pro potlačení ověřování, jak bylo uvedeno výše.

- Chcete-li zjistit, zda je režim GPU úspěšně používán, použijte soubor mm.cfg s přehrávačem pro ladění obsahu a do souboru mm.cfg zadejte příznak DisplayGPUBlend =1. Zelený indikátor tvaru čtverce v levém horním rohu souboru SWF indikuje, že se jedná o režim kompozice. Červený indikátor znamená, že soubor SWF je v režimu direct rendering.
- Podpora pro kódy stavu HTTP v komponentách URLLoader a URLStream
 - V programu Flash Player 10 je přidána podpora pro kódy stavu HTTP v zásuvném modulu Flash Player. Předchozí verze ovládacího prvku ActiveX Flash Player a samostatného přehrávače již podporovaly tyto kódy stavu. Tato funkce je závislá na verzi prohlížeče, síťovém zásobníku OS (OS network stack) a typu programu Flash Player. Většina prohlížečů dosud tuto funkci nepodporuje. V době vydání programu Flash Player 10 společnosti Mozilla a Apple akceptovaly změny aplikací Firefox a Safari, jež navrhla společnost Adobe, ale ještě nevydaly sestavení zahrnující tyto změny. Pokud prohlížeč tuto funkci nepodporuje, výsledky stavu HTTP buď 1) vždy vrátí hodnotu 0, nebo 2) vždy vrátí hodnotu 200.
 - Systém Windows:
 - IE7: podporováno
 - IE6: podporováno (pouze pokud server vrací komprimovaný obsah, je vrácen text HTTP)
 - samostatný Flash Player
 - Systém Mac OS X:
 - Safari: podporováno ve verzi 3.0 a novějších
 - samostatný Flash Player
- Pixel Bender: Pokud načítáte bajtový kód Pixel Bender ze serveru, musí být server nakonfigurován pro práci se soubory typu PBJ nebo HBC. V opačném případě vzniknou chyby IOError, které oznamují, že soubor s bajtovým kódem nelze najít.
- 3D efekty:
 - Některé komponenty, například výběr barvy a kombinované pole, nefungují správně s 3D efekty.
 - Objekty 2.5D nebo 3D se do souboru PDF ani na tiskárně nevytisknou správně. (232562)
 - Není možné směšovat 3D animaci časové osy a úpravy vlastností MovieClip ve skriptu ActionScript. Animace časové osy přepíše úpravy skriptu ActionScript.
 - Vytvoření animace časové osy tam, kde tentýž objekt MovieClip používá 2D i 3D, se nedoporučuje. Objekty EventListener budou při přechodu objektu MovieClip z 2D do 3D nebo z 3D do 2D ztraceny. V případě úpravy objektu MovieClip ve skriptu ActionScript bude 2D ignorováno, nikoli však 3D.
- Zamýšlená další verze softwaru Adobe Flash Media Server bude používat funkce dynamického streamování a protokolu RTMFP. Pokud se chcete zúčastnit uzavřeného programu před zveřejněním, odešlete prosím e-mail se svými kontaktními údaji na adresu fmsprerelease@adobe.com.
- Příjem živého zvukového streamu po dobu delší než jednu hodinu může způsobit ztrátu zvuku a reakci programu Flash Player. (237333)

Instalace a odinstalace

- Pokud je odinstalace spuštěna v době, kdy je Flash Player používán jinou aplikací, například programem Yahoo! Instant Messenger, bude Flash Player odebrán až po restartování systému. Před spuštěním odinstalace zavřete všechny aplikace.
- V systému Windows Vista bude chráněný režim aplikace Internet Explorer 7 po instalaci ovládacího prvku ActiveX Flash Player při pokusu o zobrazení obsahu Flash pravděpodobně uživatelům zobrazovat upozornění zabezpečení. Upozornění zabezpečení se budou pravděpodobně zobrazovat i uživatelům, kteří zvolí instalaci panelu nástrojů Google ze stránky Centrum stahování na webu adobe.com jako součást procesu instalace přehrávače. Tento problém lze obejít tak, že instalátor programu Flash Player může uživatele vyzvat k restartování aplikace Internet Explorer 7 po instalaci, nebo uživatelé mohou postupovat podle pokynů v článku [TechNote](#). Společnost Adobe spolupracuje se společností Microsoft na řešení tohoto problému.

Prohlížeč

- Aplikace společností Opera a Netscape neumožňují rekurzivní volání do programu Flash Player pomocí rozhraní API ExternalInterface. Tento problém byl společností Opera a Netscape oznámen. (184777)

Macintosh

- Schránka: V systému OS X nemá Flash Player přístup k datům HTML_FORMAT, jež byla z prohlížeče (Safari nebo Firefox) zkopírována do schránky. (235321)
- Textový modul Flash: V systému Mac OS X nelze zadávat arabské, indické a jiné složité skripty, protože Flash Player 10 nepodporuje zadávání znaků Unicode. (232102)
- Živý zvuk nefunguje při digitalizaci zvuku 96 kHz. (221951)

Linux

- Flash Player 10 podporuje pouze prohlížeče, které jsou podporovány v jednotlivých konkrétních distribucích systému Linux. Existují problémy nesouvisející s programem Flash Player, jež mohou nastat v případě, že uživatel nainstaluje prohlížeč, který není v dané distribuci systému Linux podporován. (Například v době vzniku tohoto textu nebyl v systému Ubuntu 7 oficiálně podporován prohlížeč Firefox 3.)
- Schránka
 - Metoda Clipboard.clear() nevymaže data z externích aplikací. (235698)
 - Data zkopírovaná do schránky nejsou po zavření souboru SWF trvalá. (235588)
 - Při kopírování textu ve formátu RTF do programu Flash Player není u textu rozpoznán formát RTF. (235586)
- Režim WMODE je zakázán u zobrazení s bitovou hloubkou rozlišení 16. (234772)
- Funkce hardwarové akcelerace nebude fungovat, pokud používáte správce okna kompozice (Compiz). V tom případě Flash Player 10 vždy dá přednost softwaru. Chcete-li používat Flash Player 10 v systému Linux, vypněte správce okna kompozice.

Další zdroje informací

- [Centrum pro vývojáře programu Flash Player](#)
- [Produktová stránka programu Flash Player](#)
- [Podpora pro program Flash Player](#)
- [Nápověda k programu Flash Player](#)
- [Uživatelská fóra](#)

Zpráva o chybě pro tým Adobe Flash Player

Našli jste chybu? Podrobné informace o chybě odešlete prosím online pomocí stránky [Systém správy chyb a potíží pro produkty společnosti Adobe](#).

Poznámka: Vzhledem k tomu, že dostáváme velký počet e-mailů, nemůžeme reagovat na každý požadavek.

Děkujeme vám, že používáte Adobe Flash Player a že si uděláte čas, abyste nám odeslali váš názor.

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Všechna práva vyhrazena.



Adobe®

Adobe Flash Player 10 Release-informatie

Welkom bij Adobe® Flash® Player 10. Dit document is bedoeld voor gebruikers die inhoud ontwikkelen voor Flash Player 10 en behandelt zaken die niet worden besproken in de documentatie van Flash Professional of Flex. Dit document kan regelmatig worden bijgewerkt als er meer informatie beschikbaar komt.

[Systeemvereisten / taalondersteuning](#)

[Versie van Adobe Flash Player](#)

[Installeren en verwijderen](#)

[Functies in Flash Player 10.0.12.36](#)

[Verbeterde beveiliging](#)

[Herstelde fouten in Flash Player 10.0.12.36](#)

[Bekende problemen](#)

[Overige bronnen](#)

[Een bug melden aan het team van Adobe Flash Player](#)

Flash Player 10 is opgedragen aan Michael Williams, een engineer in het team van Flash Player die in februari 2008 onverwacht en veel te vroeg van ons is heengegaan. We missen je, Michael!

Systeemvereisten / taalondersteuning

Ga voor de huidige systeemvereisten voor Flash Player naar http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_nl/.

Flash Player 10 beschikt nu over ondersteuning voor meer talen:

Voorheen ondersteund in Flash Player 9	Nu ook ondersteund in Flash Player 10
Chinees (vereenvoudigd)	Portugees (Brazilië)
Chinees (traditioneel)	Tsjechisch
Engels	Nederlands
Frans	Pools
Duits	Russisch
Italiaans	Zweeds
Japans	Turks
Koreaans	
Spaans	

Versie van Adobe Flash Player

Zorg dat u de laatste versie van Flash Player hebt geïnstalleerd. Klik [hier](#) om de versie te controleren. De huidige versie van Flash Player 10 voor de besturingssystemen Windows®, Macintosh en Linux is 10.0.12.36. De huidige versie van Flash Player 9 voor het besturingssysteem Solaris is 9.0.124.0.

Flash Player 10.0.2.54 maakt deel uit van de eerste release van Flash CS4 Professional. Deze build is niet algemeen beschikbaar gesteld op internet. Gebruikers moeten een update uitvoeren naar de nieuwste versie van Flash Player 10 voor het ontwikkelen en testen van inhoud. Bijgewerkte versies van het foutopsporingsprogramma voor inhoud, en van andere spelers worden beschikbaar gesteld op de pagina [Flash Player Support Center Downloads](#).

Installeren en verwijderen

Voor aanwijzingen voor de installatie van Flash Player gaat u naar <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions/>.

Voor aanwijzingen voor het verwijderen van de installatie gaat u naar http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Functies in Adobe Flash Player 10.0.12.36

Flash Player 10 wordt geleverd met nieuwe fantastische functies, uitbreidingen en bugoplossingen, zoals:

- [Nieuwe creatieve mogelijkheden verkennen](#)
 - 3D-effecten
 - Aangepaste filters en effecten
 - Kleurbeheer
 - Ondersteuning voor grote bitmaps
- [Indrukwekkende media-ervaringen creëren](#)
 - Audio-codec Speex
 - Dynamische streaming
 - Real Time Media Flow-protocol
 - Toetsenbordgebeurtenissen in de afspeelmodus voor volledig scherm
- [Dynamische webtoepassingen gebruiken met een krachtige runtime](#)
 - Geluid dynamisch genereren
 - Teken-API
 - Tekstengine
 - Pixel Bender
 - Contextmenu
 - Anti-aliasing engine (Saffron 3.1)
 - Gegevenstype Vector
- [Samenwerking met netwerk- en systeemresources](#)
 - API's voor uploaden en downloaden van bestanden
 - Webcam/microfoon
 - Lees-/schrijfrechten voor klembord
 - WMODE voor Linux
- [De meest wijdverbreide, consistente runtime voor meerdere platforms](#)
 - Ondersteuning voor Ubuntu

Ga voor meer informatie over de functies in Flash Player naar <http://www.adobe.com/nl/products/flashplayer/features/>.

Nieuwe creatieve mogelijkheden verkennen

3D-effecten: maak meer intuïtieve, aantrekkelijkere interfaces met de ingebouwde ondersteuning voor 3D-effecten. Ook als u geen 3D-professional bent, kunt u snel aan de slag: maak het ontwerp in 2D en transformeer dit eenvoudig naar 3D. Voeg vervolgens animatie toe. Dankzij snelle, bijzonder lichte en eenvoudig te gebruiken API's, in combinatie met 3D-gereedschappen in Adobe Flash[®] CS4 Professional, zijn animaties die voorheen alleen toegankelijk waren voor experts via de taal ActionScript[®] of via aangepaste externe bibliotheken, nu beschikbaar voor iedereen.

Aangepaste filters en effecten: maak hoogwaardige, realtime effecten voor filmische ervaringen die de aandacht van gebruikers vasthouden. Met Pixel Bender (ook de technologie achter veel filters en effecten in Adobe After Effects[®]) kunt u deze effecten productief inzetten met After Effects CS4 of live gebruiken met Flash Player 10. Pas unieke filters, effecten en overvloeimodi toe op alle objecten, inclusief vectoren, bitmaps en video, met volledig behoud van interactiviteit. Maak productietijden korter met complexe filters en effecten die een minimaal effect hebben op de grootte van de toepassing (gemiddelde grootte minder dan 1 kB). Pixel Bender kan ook worden gebruikt om andere gegevenstypen te bewerken, zoals geluid of wiskundige functies, asynchroon in een aparte thread.

Ga voor meer informatie over Pixel Bender naar de pagina [Pixel Bender Toolkit](#). Ga naar [Pixel Bender Exchange](#) om aangepaste filters en effecten te bekijken en te delen.

Kleurbeheer: creëer webtoepassingen met de juiste kleuren, zodat uw favoriete webbestemmingen eruitzien zoals bedoeld. Kleurbeheer werkt met het ICC-profiel van de monitor en maakt het mogelijk SWF-bestanden om te zetten in standaard-RGB.

Ondersteuning voor grote bitmaps (uitgebreid): bewerk grote bitmaps tot 16.777.216 pixels (4096 x 4096) met een maximumlengte van 8191 pixels per zijde.

[Terug naar de lijst met functies](#)

Indrukwekkende media-ervaringen produceren

Audio-codec Speex: profiteer van de nieuwe open source spraakcodec Speex voor breedband die een hoogwaardig alternatief biedt voor het coderen van spraak. U kunt zowel Speex als Nellymoser gebruiken met Flash Media Server om microfoongeluid te verzenden voor interactieve toepassingen. Flash Player ondersteunt ook ADPCM-, HE-AAC- en MP3-audio.

Dynamische streaming: toon uitzonderlijke videobeelden met streams die zich automatisch aanpassen aan veranderende netwerkcondities. Profiteer van nieuwe metrieke gegevens voor de kwaliteit van service om een betere streamingervaring te leveren.

Real Time Media Flow-protocol: bouw communicatieve toepassingen met het nieuwe, op UDP gebaseerde versleutelde Real Time Media Flow-protocol (RTMFP), dat een alternatief is voor RTMP via TCP. RTMFP biedt betere realtime interactieve prestaties, een lagere netwerklatentie en betere beveiliging. RTMFP wordt ondersteund door een geplande toekomstige release van Adobe Flash Media Server. Zie de [RTMFP FAQ](#) voor meer informatie.

Afspelen in volledig scherm (uitgebreid): gebruik het volledige scherm voor uw interactieve games en de bedieningsknoppen met ondersteuning voor toetsgebeurtenissen voor niet-afdrukbare toetsen zoals pijlen, Shift, Enter, Tab en de spatiebalk.

[Terug naar de lijst met functies](#)

Dynamische webtoepassingen gebruiken met een krachtige runtime

Geluid dynamisch genereren: gebruik geavanceerde geluid-API's om audio dynamisch te genereren en nieuwe typen geluidstoepassingen te maken, zoals muziekmixers en sequencers, realtime audio voor games of geluidsvisualisatie. Werk met geladen MP3-audio op een lager niveau door geluidsgegevens te extraheren en door te geven aan de geluidsbuffer. Bewerk, filter en mix geluid in realtime met de snelle Pixel Bender JIT-compiler om de artistieke vrijheid meer inhoud te geven dan alleen een visuele ervaring.

Teken-API (uitgebreid): maak eenvoudig tekeningen in runtime met herstijlbare eigenschappen, 3D-API's en een nieuwe manier om complexe vormen te tekenen zonder deze lijn voor lijn te coderen. Ontwikkelaars kunnen delen van curven fijn afstellen, de stijl veranderen, onderdelen vervangen en aangepaste filters en effecten gebruiken voor snellere doorvoer naar de renderer, meer controle over het creatieve proces en hogere productiviteit. De set met teken-API's is uitgebreid en verbeterd, zodat u nu beschikt over de z-dimensie, echt perspectief, structuurnetten in 3D-ruimte, een behouden grafisch model, lees-/schrijffrenderen en tekenen van driehoeken met UV-coördinaten, terwijl er ook geheugen is toegevoegd en de prestaties zijn verbeterd.

Tekstengine: profiteer van een nieuwe, flexibele engine voor tekstopmaak die publiceren in drukperskwaliteit beschikbaar maakt voor internet, door te bouwen op meer dan 25 jaar ervaring van Adobe in typografie. Maak innovatieve tekstbesturingselementen met de nieuwe, uiterst flexibele engine voor tekstopmaak die naast TextField bestaat. Hierdoor hebt u op een laag niveau toegang tot tekstopmaak en interactiviteit-API's en kunt u tekstobjecten maken op componentniveau. Apparaatlettertypen kunnen nu worden gedraaid en gestileerd. Verder kunt u anti-aliasing en filters toepassen, net als bij ingesloten lettertypen. De engine ondersteunt typografische elementen, zoals ligaturen.

Pixel Bender: breid de controle over het creatieve proces uit door uw eigen draagbare filters, overvloeimodi en vullingen te gebruiken met Adobe Pixel Bender, dezelfde technologie die filters en effecten in After Effects mogelijk maakt. Pixel Bender is een zeer efficiënte taal voor de bewerking van grafische gegevens. Hiermee kunt u snel en eenvoudig aangepaste, multi-threaded effecten en filters schrijven die u kunt toevoegen aan webtoepassingen, zonder dat een update van Flash Player nodig is.

Contextmenu (uitgebreid): bepaal wat in het contextmenu wordt weergegeven met de ActionScript API's voor opties in contextmenu's voor tekstvelden. Zowel platte tekst als rtf-tekst wordt ondersteund. Het klembordmenu biedt op veilige en gecontroleerde wijze toegang tot het klembord.

Anti-aliasing engine (Saffron 3.1) (uitgebreid): geniet van de verbeterde prestaties en kwaliteit van anti-aliased tekst, vooral bij het renderen van Aziatische tekens, met de geavanceerde anti-aliasing engine Saffron. Ondersteuning voor streeklettertypen zorgt voor minder geheugenverbruik.

Gegevenstype Vector: gebruik het nieuwe type arrayklasse voor betere prestaties, meer efficiency en betere foutcontrole van gegevens.

[Terug naar de lijst met functies](#)

Samenwerking met netwerk- en systeemresources

API's voor uploaden en downloaden van bestanden (uitgebreid): laat gebruikers deelnemen door ze bestanden van uw webtoepassing te laten laden en opslaan. Dankzij de runtime toegang door de nieuwe bestandsverwijzing kunnen gegevens lokaal worden bewerkt zonder communicatie met de server.

Webcam/microfoon (uitgebreid): profiteer van ondersteuning voor de Video4Linux v2 (V4L2) camera-API.

Lees-/schrijfrechten voor klembord (uitgebreid): geef gebruikers veilig en gecontroleerd toegang tot het klembordmenu, zodat u handlers voor het plakken van tekst kunt schrijven.

WMODE (uitgebreid): benut de ondersteuning voor de vensterloze modus (transparant en ondoorzichtig) onder Linux[®] (Firefox 3 vereist) in Flash Player 10. In de vensterloze modus is er overvloeiing tussen SWF-bestanden en de HTML-code boven en onder de SWF-inhoud.

[Terug naar de lijst met functies](#)

De meest wijdverbreide, consistente runtime voor meerdere platforms

Ondersteuning voor Ubuntu: Flash Player 10 ondersteunt nu het populaire besturingssysteem Ubuntu en brengt ook Windows[®]-, Mac OS- en Linux-spelers tegelijkertijd op de markt.

[Terug naar de lijst met functies](#)

Verbeterde beveiliging

Flash Player 10 wordt geleverd met diverse verbeteringen in het beveiligingsmodel. Sommige verbeteringen maken nieuwe functionaliteit mogelijk, terwijl andere verbeteringen bestaande functionaliteit beperken. Ga voor een volledig overzicht van de wijzigingen naar http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Herstelde fouten in Adobe Flash Player 10.0.12.36

De volgende problemen zijn verholpen in Flash Player 10:

- De Mozilla Plugin Finder Service installeert Flash Player 9.0.20.0 niet op Macs met een Intel-processor die werken met double-byte taalmodi. Gebruikers kunnen naar het [Adobe Player Download Center](#) gaan om deze versie te installeren of de Plugin Finder Service gebruiken in niet-double-byte taalmodi. (180719)
- Voor het instellen van gegevens op het systeemklembord met behulp van System.setClipboard() is nu interactie van de gebruiker vereist. Door deze verbetering in de beveiliging worden klembordaanvallen mogelijk voorkomen. Ontwikkelaars moeten wellicht bestaande inhoud bijwerken. Lees voor meer informatie het artikel [Flash Player 10 Security Changes](#) op adobe.com.

De volgende bekende problemen zijn aanwezig in Flash Player 10.

Algemeen

- UI Instellingen
 - Gebruik alleen de modus “window” als u inhoud ontwikkelt die de Flash Player UI Instellingen activeert. Andere modi worden mogelijk niet weergegeven of werken mogelijk niet op verschillende platforms.
 - Voor wmode=“direct” of “gpu” wordt UI Instellingen niet weergegeven.
 - Onder Windows met Firefox 2 of Firefox 3 wordt UI Instellingen wel weergegeven voor wmode=“opaque” of “transparent”, maar UI Instellingen functioneert niet.
 - Onder Linux wordt UI Instellingen weergegeven voor wmode=“opaque” en “transparent”.
- Klembord: strings voor foutmeldingen zijn niet gelokaliseerd voor de nieuwe klasse Clipboard. (235725)
- Kleurbeheer: de mogelijkheid om bronprofielen te lezen is niet opgenomen in het ontwerp van deze functie.
- FileReference:
 - Voor het uploaden en downloaden van FileReference is nu een door de gebruiker gestarte actie nodig, zoals een klik op een knop, als onderdeel van de verbeterde beveiliging in deze release. Ga voor meer informatie naar http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - De methode FileReference.upload gebruikt een andere opslagruimte voor HTTP-cookies dan andere HTTP-klassen, zoals URLRequest. Hierdoor werken op cookies gebaseerde sessies niet zoals verwacht. OPLOSSING: Gebruik GET- of POST-variabelen voor sessietokens. (136668)
 - Als de functie Beveiligde modus van Internet Explorer 7 en hoger wordt gebruikt, kunnen bestanden met FileReference.save alleen op het bureaublad of in een map op het bureaublad worden opgeslagen.
- GPU-ondersteuning
 - Er kunnen problemen optreden met niet-ondersteunde stuurprogramma's.
 - De overvloeimodi Alpha, Wissen, Omkeren en Aftrekken en vectoren voor GPU-samenstelling worden momenteel niet door hardwareversnelling geoptimaliseerd.
- De minimale vereisten van de GPU-modus voor samenstellen verschillen per platform. Zie de minimale vereisten voor de versie van het stuurprogramma voor de GPU-modus. Als een combinatie van kaart/stuurprogramma niet voldoet aan de vereisten, kunt u mms.cfg zo instellen dat de validatie van de vereisten wordt genegeerd. Hiervoor stelt u in het bestand mms.cfg de flag OverrideGPUValidation=1 in. Hierdoor wordt de controle op de versie van het stuurprogramma genegeerd, maar worden de VRAM-vereisten wel gecontroleerd.
 - Windows:
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 MB VRAM vrij
 - DXCapsViewer-stuurprogramma voor ATI-kaart: XP: versie x.x.x.6752; Vista: versie x.x.x.0560
 - DXCapsViewer-stuurprogramma voor NVIDIA-kaart (XP en Vista): versie x.x.11.7519
 - Mac:
 - OpenGL 2.0+, OS X versie 10.4.11 en 10.5.4, 128 MB VRAM vrij

- Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering
 - Stuurprogramma voor ATI-kaart (2.1.)7855 (glx vendor string moet gelijk zijn aan gl driver vendor)
 - Stuurprogramma voor NVIDIA-kaart 169.12 (glx vendor string moet gelijk zijn aan gl driver vendor)
- Intel-kaarten kunnen op de GPU-modus worden ingesteld door de flag Override in te stellen zoals hierboven aangegeven.
- U kunt controleren of de GPU-modus succesvol is door mm.cfg te gebruiken met een speler voor foutopsporing en met de instelling DisplayGPUBlend =1 in het bestand mm.cfg. Een groene vierkante indicator linksboven in de SWF geeft aan dat de samenstellingsmodus actief is. Een rode indicator betekent dat de SWF in de directe rendermodus is.
- Ondersteuning voor HTTP-statuscodes in URLRequest en URLRequest
 - Flash Player 10 beschikt nu over ondersteuning voor HTTP-statuscodes in de Flash Player-insteekmodule. Eerdere versies van het Flash Player ActiveX-besturingselement en de zelfstandige speler ondersteunden deze statuscodes al. Deze functie is afhankelijk van de browserversie, OS-netwerkstack en het type Flash Player. De meeste browsers ondersteunen deze functie nog niet. Met ingang van de release van Flash Player 10 hebben Mozilla en Apple de door Adobe voorgestelde wijzigingen in Firefox en Safari geaccepteerd. Er zijn echter nog geen builds uitgebracht waarin de wijzigingen zijn verwerkt. Als HTTP-statuscodes niet worden ondersteund door de browser, is het geretourneerde resultaat 1) altijd 0 of 2) altijd 200.
 - Windows
 - IE7: ondersteund
 - IE6: ondersteund (HTTP-body wordt alleen geretourneerd als de server gecompimeerde inhoud retourneert)
 - Zelfstandige Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari: ondersteund in versie 3.0 en hoger
 - Zelfstandige Flash Player
- Pixel Bender: als u Pixel Bender-bytecode laadt van een server, moet de server zijn geconfigureerd om een bestand van het type ".pbj" of ".hbc" te leveren. Anders worden IOError's geproduceerd omdat het bestand met bytecode niet kan worden gevonden.
- 3D-effecten:
 - Sommige componenten zoals kleurenkiezer en keuzelijst met invoervak, werken niet correct met 3D-effecten.
 - 2.5D- of 3D-objecten worden niet correct naar PDF of op een hardwareprinter afgedrukt. (232562)
 - Het is niet mogelijk om 3D-tijdlijnanimatie en modificatie van MovieClip-eigenschappen in ActionScript samen te gebruiken. De tijdlijnanimatie overschrijft de modificatie in ActionScript.
 - Het wordt afgeraden om een tijdlijnanimatie te maken waarbij dezelfde MovieClip zowel een 2D-reeks als een 3D-reeks heeft. EventListeners gaan verloren bij de overgang van 2D naar 3D of van 3D naar 2D in de MovieClip. Bij wijzigingen van de MovieClip in ActionScript wordt de 2D-reeks genegeerd, maar de 3D-reeks niet.
- Een geplande toekomstige release van Adobe Flash Media Server is vereist voor het gebruik van de functies Dynamic Streaming en RTMFP. Als u wilt deelnemen aan het prerelease programma voor particulieren, kunt u een e-mail sturen naar fmsprerelease@adobe.com met uw contactgegevens.
- Als u langer dan een uur live streaming audio ontvangt, kan dat leiden tot verlies van geluidsgegevens of het vastlopen van Flash Player. (237333)

Installeren en verwijderen

- Als u de uninstaller start wanneer Flash Player wordt gebruikt door een andere toepassing, zoals Yahoo! Instant Messenger, wordt Flash Player pas verwijderd als u de computer opnieuw hebt opgestart. Sluit alle toepassingen voordat u de uninstaller uitvoert.
- Wanneer u Internet Explorer 7 in de Beveiligde modus uitvoert op Windows Vista, kunnen er beveiligingswaarschuwingen verschijnen als u Flash-inhoud wilt weergeven nadat u het Flash Player ActiveX-besturingselement hebt geïnstalleerd. Er kunnen ook beveiligingswaarschuwingen verschijnen als gebruikers de Google Toolbar installeren vanaf het Flash Player Download Center op adobe.com als onderdeel van de installatie van Flash Player. Om dit probleem te verhelpen, kan de installer van Flash Player gebruikers vragen om Internet Explorer 7 na de installatie opnieuw te starten. Gebruikers kunnen ook de aanwijzingen opvolgen in deze [TechNote](#). Adobe werkt samen met Microsoft aan een oplossing voor dit probleem.

Browser

- In Opera en Netscape zijn recursieve aanroepen met behulp van de ExternalInterface API naar de Flash Player niet toegestaan. Dit probleem is gemeld aan Opera en Netscape. (184777)

Macintosh

- Klembord: onder OS X kunnen gegevens voor HTML_FORMAT die vanuit een browser (Safari of Firefox) naar het klembord zijn gekopieerd, niet worden benaderd door Flash Player. (235321)
- Flash-tekstengine: Arabische, Indische en andere complexe scripts kunnen niet worden ingevoerd onder Mac OS X, omdat Flash Player 10 invoer in Unicode niet ondersteunt. (232102)
- Live audio werkt niet bij een geluidsvastlegging van 96 kHz. (221951)

Linux

- Flash Player 10 ondersteunt alleen browsers die worden ondersteund door de specifieke distributie van Linux. Deze problemen staan los van Flash Player en kunnen optreden als een gebruiker een browser installeert die niet wordt ondersteund op de specifieke distributie van Linux. (Op het moment van schrijven werd Firefox 3 bijvoorbeeld niet officieel ondersteund door Ubuntu 7.)
- Klembord
 - Clipboard.clear() wist geen gegevens van externe toepassingen. (235698)
 - Naar het klembord gekopieerde gegevens gaan verloren als swf wordt gesloten. (235588)
 - Als tekst in de indeling rtf wordt gekopieerd naar Flash Player, wordt de tekst niet herkend als rtf. (235586)
- WMODE is uitgeschakeld op monitoren waarvan de resolutie een bitdiepte heeft van 16. (234772)
- De functie hardwareversnelling werkt niet als u een compositing window manager (compiz) gebruikt. In dit geval valt Flash Player 10 altijd terug op software. Als u Flash Player 10 wilt gebruiken op Linux, raden we u aan de compositing window manager uit te schakelen.

Overige bronnen

- [Flash Player Developer Center](#)
- [Flash Player Productpagina](#)
- [Flash Player Support](#)
- [Flash Player Help](#)
- [Gebruiksforums](#)

Een bug melden aan het team van Adobe Flash Player

Hebt u een bug gevonden? Stuur ons gedetailleerde informatie over de bug via het online [Adobe Bug and Issue Management System](#).

Opmerking: vanwege het grote aantal e-mails dat we ontvangen, is het niet mogelijk te reageren op elke melding.

Hartelijk dank voor het gebruik van Adobe Flash Player en voor de tijd die u hebt genomen om ons uw op- en aanmerkingen te sturen!



Adobe®

Adobe Flash Player 10 Release Notes

Welcome to Adobe® Flash® Player 10! This document is for users developing content for Flash Player 10 and addresses issues that are not discussed in the Flash Professional or Flex documentation. This document may be updated periodically as more information becomes available.

- [System Requirements / Language Support](#)
- [Adobe Flash Player Version](#)
- [Installation and Uninstallation](#)
- [Features in Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Security Enhancements](#)
- [Fixes in Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Known Issues](#)
- [Other Resources](#)
- [Reporting a Bug to the Adobe Flash Player Team](#)

Flash Player 10 is dedicated to the memory of Michael Williams, an engineer on the Flash Player team who passed away unexpectedly and all too soon in February 2008. We miss you, Michael!

System Requirements / Language Support

For current Flash Player system requirements, visit http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_en/.

Flash Player 10 adds support for additional languages:

Previously supported in Flash Player 9	Now also supported in Flash Player 10
Chinese (Simplified)	Brazilian Portuguese
Chinese (Traditional)	Czech
English	Dutch
French	Polish
German	Russian
Italian	Swedish
Japanese	Turkish
Korean	
Spanish	

Adobe Flash Player Version

Ensure that you have the latest version of Flash Player installed by clicking [here](#) to check the version. The current version of Flash Player 10 for Windows®, Macintosh, and Linux operating systems is 10.0.12.36. The current version of Flash Player 9 for Solaris operating systems is 9.0.124.0.

Flash Player 10.0.2.54 is included with initial release of Flash CS4 Professional. This build was not deployed publicly to the Web. Users should update to the newest version of Flash Player 10

for content development and testing. Updated versions of the content debugger and other players are posted on the [Flash Player Support Center Downloads](#) page.

Installation and Uninstallation

For Flash Player installation instructions, visit <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions/>.

For uninstallation instructions, visit http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Features in Adobe Flash Player 10.0.12.36

Flash Player 10 includes exciting new features, enhancements, and bug fixes, such as:

- [Explore new creative possibilities](#)
 - 3D effects
 - Custom filters and effects
 - Color management
 - Large bitmap support
- [Produce stunning media experiences](#)
 - Speex audio codec
 - Dynamic streaming
 - Real Time Media Flow Protocol
 - Keyboard events in full-screen playback mode
- [Deploy dynamic web applications on a powerful runtime](#)
 - Dynamic sound generation
 - Drawing API
 - Text engine
 - Pixel Bender
 - Context menu
 - Anti-aliasing engine (Saffron 3.1)
 - Vector data type
- [Interoperate with network and system resources](#)
 - File upload and download APIs
 - Webcam/microphone
 - Read/write clipboard access
 - WMODE for Linux
- [Depend on the most ubiquitous, consistent, cross-platform runtime](#)
 - Ubuntu support

For additional information on the features in Flash Player, visit <http://www.adobe.com/products/flashplayer/features/>.

Explore new creative possibilities

3D effects – Create more intuitive, engaging interfaces using built-in support for 3D effects. Get started quickly without being a 3D master by designing in 2D and easily transforming and animating in 3D. Fast, extremely lightweight, and simple-to-use APIs, along with 3D tools in Adobe Flash® CS4 Professional software, make motion that was previously accessible only to expert users via ActionScript® language or custom third-party libraries available to everyone.

Custom filters and effects – Create high-performance, real-time effects for cinematic experiences that quickly engage users. With Pixel Bender, the same technology behind many filters and effects in Adobe After Effects® software, these interactive effects can be used both in production with After Effects CS4 and live with Flash Player 10. Apply unique filters, effects, and blend modes to all display objects, including vectors, bitmaps, and video, while retaining full interactivity. Shorten production times with complex filters and effects that have minimal impact on application size (average size under 1KB). Pixel Bender can also be used to process other types of data, such as sound or mathematical functions, asynchronously in a separate thread.

For more details on Pixel Bender, go to the [Pixel Bender Toolkit](#) page. To view or share custom filters and effects, go to the [Pixel Bender Exchange](#).

Color management – Deliver web applications with accurate color, so your favorite web destinations look the way they were intended. Color management works with the monitor's ICC color profile and allows you to convert SWF files to standard RGB.

Large bitmap support (enhanced) – Manipulate large bitmaps up to 16,777,216 pixels (4096 by 4096) with a maximum length of 8191 pixels per side.

[Back to Features List](#)

Produce stunning media experiences

Speex audio codec – Take advantage of the new wideband and open source Speex voice codec, which offers a high-quality alternative for voice encoding. Both Speex and Nellymoser may be used with Flash Media Server to transmit microphone audio for interactive applications. Flash Player also supports ADPCM, HE-AAC, and MP3 audio.

Dynamic Streaming – Show exceptional video with streams that automatically adjust to changing network conditions. Leverage new quality-of-service metrics to provide a better streaming experience.

Real Time Media Flow Protocol – Build communications applications with a new UDP-based encrypted Real Time Media Flow Protocol (RTMFP) alternative to RTMP over TCP. RTMFP delivers improved real-time interactive performance, lower network latency and higher security. RTMFP will be supported through an intended future release of Adobe Flash Media Server software. See the [RTMFP FAQ](#) for more information.

Full-screen playback (enhanced) – Take your interactive games and video controls full screen with support for key events for nonprinting keys such as arrows, Shift, Enter, Tab, and the spacebar.

[Back to Features List](#)

Deploy dynamic web applications on a powerful runtime

Dynamic sound generation – Use enhanced sound APIs to dynamically generate audio and create new types of audio applications such as music mixers and sequencers, real-time audio for games, or even audio visualizers. Work with loaded MP3 audio at a lower level by extracting audio data and supplying it to the sound buffer. Process, filter, and mix audio in real time through the high-performance Pixel Bender JIT compiler to extend creative freedom beyond the visual experience.

Drawing API (enhanced) – Perform runtime drawing more easily with restyleable properties, 3D APIs, and a new way of drawing sophisticated shapes without having to code them line by line. Developers can tweak parts of curves, change styling, replace parts, and use custom filters and effects, delivering improved throughput, creative control, and greater productivity. Enhancements to the Drawing API add the z dimension, real perspective, textured meshes in 3D space, a retained graphics model, read/write rendering, and triangle drawing with UV coordinates, while adding memory and improving performance.

Text engine – Take advantage of a new, flexible text layout engine that brings print-quality publishing to the web, building on more than 25 years of Adobe expertise in typography. Create innovative text controls with the new, highly flexible text layout engine, co-existing with TextField, which provides low-level access to text layout and interactivity APIs to create component-level text objects. Device fonts can now be anti-aliased, rotated, and styled, and have filters applied as if they were embedded, and the engine supports typographic elements such as ligatures.

Pixel Bender – Expand your creative control by creating your own portable filters, blend modes, and fills using Adobe Pixel Bender, the same technology used to power filters and effects in After Effects. Pixel Bender is a high-performance image processing language that takes the pain out of writing custom, multi-threaded effects and filters that can be added to web applications without any Flash Player update.

Context menu (enhanced) – Control what can be displayed in the context menu through the use of ActionScript APIs for common text field context menu items, supporting plain and rich text. The clipboard menu provides access to the clipboard in a safe and controlled way.

Anti-aliasing engine (Saffron 3.1) (enhanced) – Enjoy increased performance and quality of anti-aliased text, particularly for Asian character rendering, with the enhanced Saffron anti-aliasing engine. Support for stroke fonts reduces memory requirements.

Vector data type – Use the new typed array class for better performance, efficiency, and error checking of data.

[Back to Features List](#)

Interoperate with network and system resources

File upload and download APIs (enhanced) – Bring users into the experience by letting them load and save files from your web application. New file reference runtime access allows local processing of data without roundtripping to the server.

Webcam/microphone (enhanced) – Enjoy support for the Video4Linux v2 (V4L2) camera API.

Read/write clipboard access (enhanced) – Allow users access to the clipboard in a safe and controlled way through the clipboard menu, so you can write handlers to paste text.

WMODE (enhanced) – Take advantage of support for windowless mode (transparent and opaque) on Linux® (requires Firefox 3) in Flash Player 10. Windowless mode blends between SWF files and the HTML above and below the SWF content.

[Back to Features List](#)

Depend on the most ubiquitous, consistent, cross-platform runtime

Ubuntu support – Flash Player 10 now supports the popular Ubuntu operating system, and also delivers Windows®, Mac OS, and Linux players to the market simultaneously.

[Back to Features List](#)

Security Enhancements

Flash Player 10 includes several security model enhancements. Some of these changes enable new functionality, while others restrict existing functionality. For a more complete summary of the changes, visit

http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Fixes in Flash Player 10.0.12.36

The following issues have been fixed in Flash Player 10:

- The Mozilla Plugin Finder Service will not install Flash Player 9.0.20.0 on Intel-based Macs using double-byte language modes. Users may either install from the [Adobe Player Download Center](#) or use the Plugin Finder Service in non-double-byte language modes. (180719)
- Setting data on the system clipboard using System.setClipboard() now requires user interaction. This security enhancement helps mitigate potential clipboard attacks, and developers may need to update existing content. For more information, read the [Flash Player 10 Security Changes article](#) on Adobe.com.

Known Issues

The following known issues exist in Flash Player 10.

General

- Settings UI
 - Only use “window” mode when developing content that triggers the Flash Player Settings UI. Other modes may not display or function across platforms.
 - For wmode=“direct” or “gpu”, the Settings UI will not display.
 - On Windows using Firefox 2 or Firefox 3, for wmode=“opaque” or “transparent”, the Settings UI displays but does not function.
 - On Linux, for wmode=“opaque” and “transparent”, the Settings UI will not display.
- Clipboard: Error strings are not localized for new Clipboard class. (235725)
- Color Management: The ability to read source profiles is not included in this feature, by design.
- FileReference:
 - FileReference upload and download now require user initiated actions, such as a click on a button, as part of security model enhancements in this release. For more information, visit http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - The FileReference.upload method uses a different HTTP cookie store than other HTTP classes, such as URLLoader. As a result, cookie-based sessions will not function as expected. WORKAROUND: Use GET or POST variables for session tokens. (136668)
 - When using the Protected Mode feature of Internet Explorer 7 and above, FileReference.save will only permit saving files to the desktop or any folder therein.
- GPU Support
 - Issues may occur with unsupported drivers.
 - Hardware acceleration does not currently optimize the Alpha, Erase, Invert & Subtract blendmodes and vectors for GPU compositing.
- GPU Mode minimum requirements for compositing vary by platform. See below for minimum driver version requirements to enter GPU mode. If a card/driver combination does not match the requirements, it is possible to set mms.cfg to override validation of the requirements by setting the OverrideGPUValidation=1 flag in the mms.cfg file. This will override driver version gating but will still check for VRAM requirements.
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128MB free VRAM
 - ATI card DXCapsViewer driver: XP – version x.x.x.6752, Vista – version x.x.x.0560
 - NVIDIA card DXCapsViewer driver (XP & Vista) – version x.x.11.7519
 - Mac:
 - OpenGL 2.0+, OS X versions 10.4.11 & 10.5.4, 128MB free VRAM
 - Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering
 - ATI card driver (2.1.)7855 (glx vendor string must match gl driver vendor)
 - NVIDIA card driver 169.12 (glx vendor string must match gl driver vendor)
 - Intel cards can be set to GPU mode with the override flag set as mentioned above.

- To see if GPU mode is successful, use mm.cfg with a content debugger player and DisplayGPUBlend=1 in the mm.cfg file. A green square indicator at the top left corner of the SWF indicates that it is in compositing mode. A red indicator means the SWF is in direct rendering mode.
- Support for HTTP status codes in URLLoader and URLStream
 - Flash Player 10 adds support for HTTP status codes in the Flash Player plugin. Previous versions of the Flash Player ActiveX control and the standalone player already supported these status codes. This feature is dependent on browser version, OS network stack, and Flash Player type, and most browsers do not yet support this feature. As of the release of Flash Player 10, Mozilla and Apple have accepted Adobe's proposed changes to Firefox and Safari but have not yet released builds with the changes incorporated. When not supported by the browser, HTTP status results either 1) always returns 0, or 2) always returns 200.
 - Windows
 - IE7: supported
 - IE6: supported (HTTP body returned only when server returns compressed content)
 - Standalone Flash Player
 - Mac OSX
 - Safari: supported in versions 3.0 and later
 - Standalone Flash Player
- PixelBender: If you are loading PixelBender byte code from a server, the server must be configured to serve a file of type ".pbj" or ".hbc". Otherwise, IOErrors that the byte code file cannot be found will be produced.
- 3D Effects:
 - Some components, such as color picker and combo box, don't work properly with 3D Effects.
 - 2.5D or 3D objects do not print correctly to PDF nor to hardware printer. (232562)
 - It is not possible to mix 3D timeline animation and ActionScript modification of MovieClip properties. The timeline animation will overwrite the ActionScript modification.
 - Creating timeline animation where the same MovieClip has both a 2D span and a 3D span is not advised. EventListeners will be lost when the MovieClip transitions between 2D and 3D or between 3D and 2D. ActionScript modification of the Movieclip will cause the 2D span to be ignored but not the 3D span.
- An intended future release of Adobe Flash Media Server is required to use the Dynamic Streaming and RTMFP features. If you are interested in being part of the private prerelease program, please send an email to fmsprerelease@adobe.com with your contact details.
- Receiving live streaming audio for over an hour may result in loss of audio and a non-responsive Flash Player. (237333)

Installation/Uninstallation

- If the uninstaller is launched while the Flash Player is in use by another application, such as Yahoo Instant Messenger, Flash Player will not be removed until after rebooting. Please close all applications before running the uninstaller.
- On Windows Vista, Internet Explorer 7 Protected Mode may prompt users with security warnings when attempting to view Flash content after installing the Flash Player ActiveX control. Security warnings may also appear for users who choose to install the Google Toolbar from the Flash Player Download Center on adobe.com as part of the player installation process. To workaround this issue, the Flash Player installer may prompt

users to restart Internet Explorer 7 upon installation, or users can follow the instructions in this [TechNote](#). Adobe is working with Microsoft to resolve this issue.

Browser

- Opera and Netscape do not allow recursive calls using the ExternalInterface API into the Flash Player. This issue has been reported to Opera and Netscape. (184777)

Macintosh

- Clipboard: On OS X, HTML_FORMAT data copied to the clipboard from a browser (Safari or Firefox) cannot be accessed by Flash Player. (235321)
- Flash Text Engine: Input of Arabic, Indic, and other complex scripts is not possible on Mac OS X because Flash Player 10 does not support Unicode input. (232102)
- Live audio does not work when audio capture is 96 kHz. (221951)

Linux

- Flash Player 10 only supports browsers that are supported by each specific distribution of Linux. There are issues unrelated to Flash Player that can occur if a user installs a browser that is not supported on that Linux distribution. (For example, at the time this was written, Firefox 3 was not officially supported by Ubuntu 7.)
- Clipboard
 - Clipboard.clear() doesn't clear data from external applications. (235698)
 - Data copied to the clipboard not persistent after swf closed. (235588)
 - When copying rtf format text to Flash Player, the text is not recognized as rtf. (235586)
- WMODE is disabled on displays with resolution bit-depths of 16. (234772)
- The hardware acceleration feature will not work if you are using a compositing window manager (compiz). In this case, Flash Player 10 will always fall back to software. If you would like to use Flash Player 10 on Linux, please disable your compositing window manager.

Other Resources

- [Flash Player Developer Center](#)
- [Flash Player Product Page](#)
- [Flash Player Support](#)
- [Flash Player Help](#)
- [User Forums](#)

Reporting a Bug to the Adobe Flash Player Team

Found a bug? Please send the detailed bug information via the online [Adobe Bug and Issue Management System](#).

Note: Due to the high volume of email we receive, we are unable to respond to every request.

Thank you for using Adobe Flash Player and for taking the time to send us your feedback!

© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.



Adobe®

Notes de publication de Flash Player 10

Bienvenue dans Adobe® Flash® Player 10 ! Ce document s'adresse aux développeurs de contenu pour Flash Player 10 et résout les problèmes qui n'ont pas été abordés dans la documentation de Flash Professional ou Flex. Il est susceptible d'être mis à jour régulièrement, à mesure que de nouvelles informations sont disponibles.

[Configuration requise / Langues disponibles](#)

[Version d'Adobe Flash Player](#)

[Installation et désinstallation](#)

[Fonctionnalités de Flash Player 10.0.12.36](#)

[Sécurité améliorée](#)

[Corrections dans Flash Player 10.0.12.36](#)

[Problèmes connus](#)

[Autres ressources](#)

[Comment signaler un bogue à l'équipe Adobe Flash Player](#)

Flash Player 10 est dédié à Michael Williams, un ingénieur de l'équipe Flash Player qui est mort subitement et bien trop tôt en février 2008. Michael, tu nous manques !

Configuration requise/Langues disponibles

Pour prendre connaissance de la configuration requise pour Flash Player, voir http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_fr/.

Flash Player 10 prend désormais en charge d'autres langues.

Déjà prises en charge par Flash Player 9	Nouveauté dans Flash Player 10
Chinois (simplifié)	Portugais brésilien
Chinois (traditionnel)	Tchèque
Anglais	Néerlandais
Français	Polonais
Allemand	Russe
Italien	Suédois
Japonais	Turc
Coréen	
Espagnol	

Version d'Adobe Flash Player

Assurez-vous que la version la plus récente de Flash Player est installée sur votre ordinateur, en cliquant [ici](#) pour vérifier le numéro de version. La version actuelle de Flash Player 10 pour les systèmes d'exploitation Windows®, Macintosh et Linux est 10.0.12.36. La dernière version de Flash Player 9 pour les systèmes d'exploitation Solaris est 9.0.124.0.

Flash Player 10.0.2.54 est inclus avec la version initiale de Flash CS4 Professional. Cette version n'a pas été publiée sur le Web. Les utilisateurs doivent procéder à la mise à jour vers la nouvelle version de Flash Player 10 pour développer du contenu et le tester. Les versions mises à jour du débogueur de

contenu et les autres lecteurs sont publiés sur la page [Flash Player Support Center Downloads](#) (en anglais).

Installation et désinstallation

Pour prendre connaissance des instructions d'installation de Flash Player, consultez le site <http://www.adobe.com/fr/products/flashplayer/productinfo/instructions>.

Pour les instructions de désinstallation, consultez la page http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Fonctionnalités d'Adobe Flash Player 10.0.12.36

Flash Player 10 inclut de nouvelles fonctionnalités, améliorations et de nouveaux correctifs intéressants, tels que :

- [Exploration des nouvelles possibilités créatives](#)
 - Effets 3D
 - Filtres et effets personnalisés
 - Gestion des couleurs
 - Prise en charge des grands bitmaps
- [Création d'un environnement multimédia impressionnant](#)
 - Codec audio Speex
 - Diffusion continue dynamique
 - Protocole RTMFP (Real Time Media Flow Protocol)
 - Événements de clavier en mode lecture plein écran
- [Déploiement d'applications Web dynamiques avec un programme d'exécution puissant](#)
 - Génération dynamique de sons
 - API de dessin
 - Moteur de texte
 - Pixel Bender
 - Menu contextuel
 - Moteur d'anti-aliasing (Saffron 3.1)
 - Type de données vectorielles
- [Interopération avec le réseau et les ressources système](#)
 - API de chargement et téléchargement de fichiers
 - Webcam/microphone
 - Accès au presse-papiers en lecture/écriture
 - WMODE pour Linux
- [Reposez-vous sur le programme le plus populaire, le plus cohérent et offrant davantage de possibilités multiplates-formes](#)
 - Prise en charge d'Ubuntu

Pour plus d'informations sur les fonctionnalités de Flash Player, consultez la page <http://www.adobe.com/fr/products/flashplayer/features/>.

Exploration des nouvelles possibilités créatives

Effets 3D : Créez des interfaces plus intuitives et captivantes qui s'appuient sur la prise en charge intégrée des effets 3D. Vous pouvez commencer rapidement sans être un as du 3D en effectuant la conception en 2D, puis en la transformant et en l'animant en 3D. Des API rapides, extrêmement légères et simples à utiliser, ainsi que des outils 3D dans Adobe Flash® CS4

Professional mettent à votre portée, grâce au langage du ActionScript® ou à des bibliothèques d'éditeurs tiers personnalisées des mouvements qui étaient auparavant réservés aux experts.

Filtres et effets personnalisés : Créez des effets hautes performances, en temps réel pour des expériences cinématiques qui captivent rapidement les utilisateurs. Avec Pixel Bender, la technologie qui est derrière les filtres et les effets d'Adobe After Effects®, ces effets interactifs peuvent être utilisés pendant la phase de production avec After Effects CS4 et en direct avec Flash Player 10. Appliquez des filtres, des effets et des modes de fusion uniques à l'ensemble des objets d'affichage, ce qui inclut les vecteurs, les bitmaps et la vidéo, tout en préservant l'interactivité. Raccourcissez le temps de production à l'aide de filtres et effets complexes qui ont un impact minimal sur la taille de l'application (taille moyenne en dessous de 1 Ko). Pixel Bender peut également être utilisé pour traiter les autres types de données, tels que les données ou le son, de façon asynchrone dans un thread distinct.

Pour plus de détails sur Pixel Bender, consultez la page [Pixel Bender Toolkit](#) (en anglais). Pour afficher ou partager les filtres et les effets personnalisés, consultez la page [Pixel Bender Exchange](#).

Gestion des couleurs : Créez des applications Web avec des couleurs précises, de façon à présenter vos pages Web de la façon dont elles ont été conçues. La gestion des couleurs fonctionne avec le profil de couleurs ICC de l'écran et permet de convertir les fichiers SWF au format RVB.

Prise en charge des grands bitmaps (améliorée) : Manipulez de grands bitmaps, jusqu'à 16 777 216 pixels (4 096 sur 4 096) avec une longueur maximale de 8 191 pixels par côté.

[Retour à la liste de fonctionnalités](#)

Création d'un environnement multimédia impressionnant

Codec audio Speex : Profitez du nouveau codec vocal Speex à bande large et source ouverte, qui offre une solution de remplacement haute qualité pour le codage de la voix. Les codecs Speex et Nellymoser peuvent être utilisés avec Flash Media Server pour transmettre les données audio du microphone pour les applications interactives. Flash Player prend également en charge les formats audio ADPCM, HE-AAC et MP3.

Diffusion continue dynamique : Présentez des vidéos de qualité exceptionnelle avec des flux de diffusion qui s'adaptent de façon automatique aux conditions du réseau. Exploitez les nouvelles mesures de qualité de service pour offrir une meilleure expérience de diffusion en continu.

Protocole RTMFP (Real Time Media Flow Protocol) : Créez des applications de communication avec un nouveau protocole chiffré reposant sur UDP, RTMFP (Real Time Media Flow Protocol) qui vient remplacer le protocole RTMP sur TCP. Le protocole RTMFP offre des performances interactives améliorées en temps réel, une latence réseau inférieure et une plus grande sécurité. RTMFP sera pris en charge lors d'une prochaine publication d'Adobe Flash Media Server. Voir la section [FAQ RTMFP](#) pour plus d'informations.

Lecture plein écran (améliorée) : Autorisez l'affichage plein écran de vos jeux interactifs et de vos contrôles vidéo tout en assurant la prise en charge d'événements clés pour les touches non imprimables, telles les flèches, Maj, Entrée, Tabulation et la barre d'espace.

[Retour à la liste de fonctionnalités](#)

Déploiement d'applications Web dynamiques avec un programme d'exécution puissant

Génération dynamique de sons : Utilisez les API audio améliorées pour générer de façon automatique du son et créer de nouveaux types d'applications audio, telles que les mixers de musique et les séquenceurs, le son en temps réel pour les jeux, voire les fenêtres de visualisation du son. Manipulez des données audio MP3 chargées à un niveau inférieur en extrayant des données audio et en les fournissant au tampon audio. Traitez, filtrez et mixez des données audio en temps réel à l'aide du compilateur hautes performances JIT Pixel Bender pour étendre la liberté créative au-delà de l'expérience visuelle.

API de dessin (améliorée) : Procédez au dessin lors de l'exécution de façon plus simple grâce à des propriétés modifiables, des API 3D et une nouvelle méthode de dessin de formes complexes sans avoir à les coder ligne par ligne. Les développeurs peuvent régler des sections de courbes, modifier des styles, remplacer des sections et utiliser les filtres et effets personnalisés pour bénéficier d'un meilleur rendement, d'un contrôle créatif et d'une plus grande productivité. Les améliorations apportées à l'API de dessin incluent la dimension z, la perspective réelle, les mailles texturées dans l'espace 3D, la préservation du modèle graphique, le rendu en lecture/écriture et le dessin de triangle avec des coordonnées UV, tout en améliorant les performances et en libérant de la mémoire.

Moteur de texte : Bénéficiez d'un nouveau moteur souple de présentation du texte qui met la qualité de niveau impression à la portée du Web, en s'appuyant sur les 25 ans d'expérience d'Adobe en typographie. Créez des contrôles de texte novateurs avec le nouveau moteur de présentation de texte, particulièrement souple, qui co-existe avec TextField, ce qui ménage un accès de bas niveau aux API de présentation de texte et d'interactivité pour créer des objets texte au niveau des composants. Les polices de périphérique peuvent désormais être lissées, pivotées et recevoir des styles et des filtres, comme si elles étaient incorporées. Le moteur prend en charge des éléments typographiques, tels que les ligatures.

Pixel Bender : Étendez votre contrôle créatif en créant vos propres filtres portables, modes de fusion et trames avec Adobe Pixel Bender, la technologie derrière les filtres et les effets d'After Effects. Pixel Bender est un langage de traitement d'images hautes performances qui simplifie l'écriture d'effets et de filtres personnalisés, en multi-threading, qui peuvent être ajoutés aux applications Web sans mise à jour de Flash Player.

Menu contextuel (amélioré) : Contrôlez ce qui peut s'afficher dans le menu contextuel lors de l'utilisation des API ActionScript pour les éléments communs de champs texte de menus contextuels qui prennent en charge le texte simple et le texte enrichi. Le menu du presse-papiers permet d'accéder au presse-papiers de façon sûre et contrôlée.

Moteur d'anti-aliasing (Saffron 3.1) (amélioré) : Bénéficiez de performances améliorées et de la qualité du texte anti-aliasé, notamment pour le rendu des caractères asiatiques, grâce au moteur d'anti-aliasing Saffron. La prise en charge des polices à traits réduit la consommation de mémoire.

Type de données vectorielles : Utilisez le nouveau type de classe array pour de meilleures performances, une plus grande efficacité et la vérification des erreurs de données.

[Retour à la liste de fonctionnalités](#)

Interopération avec le réseau et les ressources système

API de chargement et téléchargement de fichiers (améliorée) : Permet aux utilisateurs de charger et d'enregistrer les fichiers de votre application Web afin de recréer son environnement.

Un nouvel accès à la référence de fichier pendant l'exécution autorise le traitement local des données sans passer par le serveur.

Webcam/microphone (amélioré) : Bénéficiez de la prise en charge de l'API de cameoscope Video4Linux v2 (V4L2).

Accès au presse-papiers en lecture/écriture (amélioré) : Permet aux utilisateurs d'accéder au presse-papiers de façon sûre et contrôlée à l'aide du menu de presse-papiers, ce qui permet d'écrire des gestionnaires pour coller le texte.

WMODE (amélioré) : Bénéficiez de la prise en charge du mode sans fenêtre (transparent et opaque) sur Linux® (nécessite Firefox 3) sous Flash Player 10. Le mode sans fenêtre procède à la fusion entre les fichiers SWF et le code HTML, avant et après le contenu SWF.

[Retour à la liste de fonctionnalités](#)

Reposez-vous sur le programme le plus populaire, le plus cohérent et offrant davantage de possibilités multiplates-formes

Prise en charge d'Ubuntu : Flash Player 10 prend désormais en charge le système d'exploitation Ubuntu, qui est de plus en plus répandu, et permet également de mettre sur le marché des pilotes pour Windows®, Mac OS et Linux en même temps.

[Retour à la liste de fonctionnalités](#)

Sécurité améliorée

Flash Player 10 inclut plusieurs améliorations du modèle de sécurité. Certaines de ces modifications activent de nouvelles fonctionnalités, tandis que d'autres limitent les fonctionnalités existantes. Pour un résumé plus complet de ces modifications, voir http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html (en anglais).

Corrections dans Flash Player 10.0.12.36

Les problèmes suivants ont été corrigés dans Flash Player 10 :

- Le service de recherche des plug-in (Plugin Finder Service) de Mozilla n'installe pas Flash Player 9.0.20.0 sur les Mac avec processeur Intel pour les modes de langage à deux octets. Les utilisateurs peuvent procéder à l'installation à partir du [Centre de téléchargement d'Adobe Player](#) ou utiliser le service Plugin Finder en mode de langage à double octet. (180719)
- La définition de données dans le presse-papiers du système avec System.setClipboard() nécessite désormais une interaction de l'utilisateur. Cette amélioration de sécurité permet de contrer les attaques potentielles sur le presse-papiers et les développeurs peuvent avoir à mettre à jour le contenu existant. Pour plus d'informations, lisez l'article [Flash Player 10 Security Changes](#) (Modifications influant sur la sécurité de Flash Player 10) sur Adobe.com.

Les problèmes suivants ont été identifiés dans Flash Player 10.

Généralités

- Interface de paramétrage
 - Utilisez uniquement le mode « fenêtre » lors du développement de contenu devant déclencher l'interface de paramétrage de Flash Player. Les autres modes peuvent ne pas s'afficher ou fonctionner sur les différentes plates-formes.
 - Pour `wmode="direct"` ou `"gpu"`, l'interface de paramétrage ne s'affiche pas.
 - Sous Windows, lors l'utilisation de Firefox 2 ou Firefox 3, pour `wmode="opaque"` ou `"transparent"`, l'interface de paramétrage s'affiche mais ne fonctionne pas.
 - Sous Linux, pour `wmode="opaque"` et `"transparent"`, l'interface de paramétrage ne s'affiche pas.
- Presse-papiers : les chaînes d'erreur restent en anglais pour la nouvelle classe Clipboard. (235725)
- Gestion des couleurs : la faculté de lecture des profils source n'est pas incluse dans cette fonctionnalité, ce qui est voulu.
- FileReference :
 - Le chargement et le téléchargement de FileReference nécessite désormais des actions initiées par l'utilisateur, telles qu'un clic sur un bouton, dans le cadre des améliorations du modèle de sécurité de cette version. Pour plus d'informations, voir http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3 (en anglais).
 - La méthode FileReference.upload emploie un magasin de cookies HTTP différent de celui des autres classes HTTP, telle que URLRequest. Par conséquent, les sessions avec cookies ne fonctionnent pas comme prévu. SOLUTION : Utilisez les variables GET ou POST pour les jetons de session. (136668)
 - Lors de l'utilisation en mode Protégé avec Internet Explorer 7 ou une version plus récente, FileReference.save permet uniquement d'enregistrer des fichiers sur le bureau ou l'un de ses dossiers.
- Prise en charge de GPU
 - Des problèmes peuvent être liés à des pilotes non pris en charge.
 - L'accélération matérielle ne permet pas actuellement d'optimiser les modes de fusion Alpha, Erase, Invert & Subtract et les vecteurs de composition d'image GPU.
- La configuration minimale du mode GPU pour la composition d'images varie en fonction de la plate-forme. Voir ci-dessous pour la configuration minimale des pilotes afin d'activer le mode GPU. Si une combinaison carte/pilote ne correspond pas à la configuration requise, il est possible de définir `mms.cfg` pour contourner la validation de la configuration minimale en définissant l'indicateur `OverrideGPUValidation=1` dans le fichier `mms.cfg`. Ceci contourne les paramètres de porte du pilote, mais vérifie toujours la configuration minimale requise pour la VRAM.
 - Windows :
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 Mo de VRAM disponible
 - Pilote DXCapsViewer de carte ATI : XP – version x.x.x.6752, Vista – version x.x.x.0560
 - Pilote DXCapsViewer de carte NVIDIA (XP et Vista) – version x.x.11.7519
 - Mac :
 - OpenGL 2.0+, OS X versions 10.4.11 & 10.5.4, 128 Mo de VRAM disponible
 - Linux : OpenGL 2.0+, rendu direct
 - Pilote de carte ATI (2.1.)7855 (la chaîne du fournisseur glx doit correspondre au fournisseur de pilote gl)

- Pilote de carte NVIDIA 169.12 (la chaîne du fournisseur glx doit correspondre au fournisseur de pilote gl)
 - Les cartes Intel peuvent être définies en mode GPU et l'indicateur de contournement est défini comme indiqué ci-dessus.
 - Pour déterminer si le mode GPU est défini avec succès, utilisez mm.cfg avec un lecteur de débogage du contenu et DisplayGPUBlend =1 dans le fichier mm.cfg. Un carré vert dans le coin supérieur gauche du fichier SWF indique qu'il s'agit d'un mode de composition d'images. Un voyant rouge indique que le SWF est en mode de rendu direct.
- Prise en charge des codes d'état HTTP dans URLRequest et URLStream
 - Flash Player 10 ajoute la prise en charge pour les codes d'état HTTP dans le plug-in Flash Player. Les versions précédentes du contrôle ActiveX Flash Player et du lecteur autonome prenaient déjà en charge ces codes d'état. Cette fonctionnalité dépend de la version du navigateur, de la pile réseau du système d'exploitation et du type de Flash Player. D'autre part, la plupart des navigateurs ne prennent pas en charge cette fonctionnalité. Concernant la publication de Flash Player 10, Mozilla et Apple ont accepté les modifications de Firefox et Safari proposées par Adobe, mais n'ont pas encore publié de versions incorporant ces modifications. S'ils ne sont pas pris en charge par le navigateur, les codes d'état HTTP soit 1) renvoient toujours 0 ou 2) soit renvoient toujours 200.
 - Windows
 - IE7 : pris en charge
 - IE6 : pris en charge (membre HTTP renvoyé uniquement lorsque le serveur renvoie du contenu compressé)
 - Flash Player autonome
 - Mac OS X
 - Safari : pris en charge dans les versions 3.0 et ultérieures
 - Flash Player autonome
- Pixel Bender : si vous chargez le code Pixel Bender à partir d'un serveur, le serveur doit être configuré pour servir un fichier de type « .pbj » ou « .hbc ». Sinon, des erreurs d'E/S indiquant que le fichier de code est introuvable sont renvoyées.
- Effets 3D :
 - Certains composants, tels que le sélecteur de couleur et la zone de liste déroulante, ne fonctionnent pas correctement avec 3D Effects.
 - Les objets 2.5D ou 3D ne s'impriment pas correctement dans un fichier PDF ou sur l'imprimante. (232562)
 - Il est impossible de mélanger l'animation de scénario 3D et la modification ActionScript des propriétés MovieClip. L'animation de scénario remplace la modification ActionScript.
 - La création d'animations de scénarios où le même clip dispose de versions 2D et 3D n'est pas conseillée. Les écouteurs d'événements seront perdus lors des transitions de clips entre les modes 2D et 3D ou 3D et 2D. La modification ActionScript du clip fait que la version 2D est ignorée, contrairement à la version 3D.
- La future version d'Adobe Flash Media Server sera requise pour exploiter les fonctionnalités de diffusion continue dynamique et RTMFP. Si vous souhaitez faire partie du programme de préversion privée, veuillez envoyer un message à fmsprerelease@adobe.com avec vos détails de contact.
- La réception de données audio en continu pendant plus d'une heure peut entraîner la perte de données audio et le blocage de Flash Player. (237333)

Installation/désinstallation

- Si le programme de désinstallation est lancé alors que Flash Player est utilisé par une autre application, telle que Yahoo! Instant Messenger, Flash Player n'est pas supprimé jusqu'au redémarrage. Veuillez fermer toutes les applications avant d'exécuter le programme de désinstallation.

- Sous Windows Vista, le mode protégé d'Internet Explorer 7 peut présenter des avertissements de sécurité lorsque l'utilisateur tente d'afficher du contenu Flash après l'installation du contrôle Flash Player ActiveX. Des avertissements de sécurité peuvent également s'afficher pour les utilisateurs qui choisissent d'installer la barre d'outils Google à partir du centre de téléchargement de Flash Player, sur adobe.com, au cours du processus d'installation de Flash Player. Pour contourner ce problème, le programme d'installation de Flash Player peut demander à l'utilisateur de redémarrer Internet Explorer 7 après l'installation. Les utilisateurs peuvent aussi suivre les instructions de la [TechNote](#) suivante. Adobe est en discussion avec Microsoft pour résoudre ce problème.

Navigateur

- Opera et Netscape n'autorisent pas les appels récursifs à l'aide de l'API ExternalInterface dans Flash Player. Ce problème a été signalé à Opera et Netscape. (184777)

Macintosh

- Presse-papiers : Sous OS X, les données HTML_FORMAT copiées dans le presse-papiers à partir d'un navigateur (Safari ou Firefox) ne sont pas accessibles par Flash Player. (235321)
- Moteur de texte de Flash : les entrées en arabe, sanscrit et tout autre script complexe sont impossibles sous Mac OS X, car Flash Player 10 ne prend pas en charge les entrées en Unicode. (232102)
- Les données audio ne sont pas diffusées en direct lorsque la fréquence de capture est de 96 kHz. (221951)

Linux

- Flash Player 10 prend uniquement en charge les navigateurs qui sont eux-mêmes pris en charge par les différentes versions de Linux. Des problèmes, sans relation avec Flash Player, peuvent se produire si un utilisateur installe un navigateur qui n'est pas pris en charge par cette version de Linux. (Par exemple, lors de la rédaction de cet article, Firefox 3 n'était pas officiellement pris en charge par Ubuntu 7.)
- Presse-papiers
 - Clipboard.clear() ne supprime pas les données des applications externes. (235698)
 - Les données copiées dans le presse-papiers ne persistent pas après la fermeture du swf. (235588)
 - Lors de la copie de texte au format rtf dans Flash Player, le texte n'est pas reconnu comme étant au format rtf. (235586)
- WMODE est désactivé sur les écrans avec une résolution d'une profondeur de bits de 16. (234772)
- La fonctionnalité d'accélération matérielle ne fonctionne pas si vous employez un gestionnaire de fenêtres de composition d'images (compiz). Dans ce cas, Flash Player 10 revient toujours au logiciel. Si vous souhaitez utiliser Flash Player 10 sur Linux, vous devez désactiver votre gestionnaire de fenêtres de composition d'images.

Autres ressources

- [Centre de développement de Flash Player](#)
- [Page de produits de Flash Player](#)
- [Assistance de Flash Player](#)
- [Aide de Flash Player](#)
- [Forums utilisateurs](#)

Comment signaler un bogue à l'équipe Adobe Flash Player

Vous avez trouvé un bogue ? Veuillez communiquer les détails du bogue à l'aide du [système de gestion de bogues et de problèmes d'Adobe](#) en ligne.

Remarque : En raison du fort volume de messages à traiter, nous ne sommes pas en mesure de répondre à toutes les requêtes.

Merci d'avoir choisi Adobe Flash Player et d'avoir pris le temps de nous faire parvenir vos commentaires !

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.



Adobe®

Adobe Flash Player 10 – Hinweise zu dieser Version

Willkommen bei Adobe® Flash® Player 10! Diese Versionshinweise richten sich an Benutzer, die Inhalte für Flash Player 10 entwickeln. In diesem Dokument werden Probleme angesprochen, die weder in der Flash Professional- noch in der Flex-Dokumentation behandelt werden. Dieses Dokument wird aktualisiert, sobald neue Informationen verfügbar sind.

- [Systemanforderungen/Sprachunterstützung](#)
- [Adobe Flash Player-Version](#)
- [Installation und Deinstallation](#)
- [Funktionen in Adobe Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Sicherheitsverbesserungen](#)
- [Programmkorrekturen in Adobe Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Bekannte Probleme](#)
- [Andere Ressourcen](#)
- [Feedback bei Programmfehlern](#)

Flash Player 10 ist Michael Williams gewidmet, einem Programmierer des Flash Player-Teams, der im Februar 2008 unerwartet und viel zu früh verstorben ist. Wir vermissen dich, Michael!

Systemanforderungen/Sprachunterstützung

Informationen zu den aktuellen Systemanforderungen für Flash Player finden Sie unter http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_de/.

In Flash Player 10 werden zusätzliche Sprachen unterstützt:

Bereits in Flash Player 9 unterstützt	Ab Flash Player 10 unterstützt
Vereinfachtes Chinesisch	Portugiesisch (Brasilien)
Traditionelles Chinesisch	Tschechisch
Englisch	Holländisch
Französisch	Polnisch
Deutsch	Russisch
Italienisch	Schwedisch
Japanisch	Türkisch
Koreanisch	
Spanisch	

Adobe Flash Player-Version

Wenn Sie überprüfen möchten, ob die aktuellste Version von Flash Player auf Ihrem System installiert ist, klicken Sie bitte [hier](#). Die aktuelle Version von Flash Player 10 für Windows®, Macintosh und Linux ist 10.0.12.36. Die aktuelle Version von Flash Player 9 für Solaris ist 9.0.124.0.

Flash Player 10.0.2.54 wird mit der Erstversion von Flash CS4 Professional bereitgestellt. Dieser Build wurde nicht öffentlich im Internet zur Verfügung gestellt. Benutzern, die Inhalte entwickeln und testen, wird empfohlen, die neueste Version von Flash Player 10 zu installieren. Aktualisierte Versionen des Debug-Players und anderer Player sind auf der Downloadseite des [Support-Centers für Flash Player](#) verfügbar.

Installation und Deinstallation

Installationsanweisungen für Flash Player finden Sie unter <http://www.adobe.com/de/products/flashplayer/productinfo/instructions/>.

Deinstallationsanweisungen finden Sie unter http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Funktionen in Adobe Flash Player 10.0.12.36

In Flash Player 10 stehen zahlreiche neue Funktionen, Verbesserungen und Korrekturen zur Verfügung. Dazu gehören u. a.:

- [Neue Möglichkeiten zur Steigerung der Kreativität](#)
 - 3D-Effekte
 - Benutzerdefinierte Filter und Effekte
 - Farbmanagement
 - Unterstützung großer Bitmaps
- [Eindrucksvolle Medienerlebnisse erstellen](#)
 - Speex-Audiocodec
 - Dynamisches Streaming
 - RTMFP (Real Time Media Flow Protocol)
 - Tastaturereignisse im Vollbild-Wiedergabemodus
- [Dynamische Webanwendungen in einer leistungsstarken Laufzeitumgebung](#)
 - Dynamische Sounderstellung
 - Drawing-API
 - Text-Engine
 - Pixel Bender
 - Kontextmenü
 - Anti-Aliasing-Engine (Saffron 3.1)
 - Vektordatentyp
- [Enge Verflechtung von Netzwerk und Systemressourcen](#)
 - APIs zum Hoch- und Herunterladen von Dateien
 - Webcam/Mikrofon
 - Lese-/Schreibzugriff auf die Zwischenablage
 - WMODE für Linux
- [Konsistente und plattformübergreifende Laufzeitumgebung](#)
 - Ubuntu-Unterstützung

Weitere Informationen zu den Funktionen in Flash Player finden Sie unter <http://www.adobe.com/de/products/flashplayer/features/>.

Neue Möglichkeiten zur Steigerung der Kreativität

3D-Effekte – Erstellen Sie mit der integrierten Unterstützung für 3D-Effekte intuitivere, ansprechendere Benutzeroberflächen. Dazu sind keine 3D-Fachkenntnisse erforderlich. In 2D erstellte Entwürfe lassen sich schnell in 3D umwandeln und animieren. Mithilfe von schnellen, kompakten und einfach zu verwendenden APIs sowie 3D-Tools in Adobe Flash® CS4 Professional kann nun jeder Benutzer Bewegungseffekte erstellen. Bislang waren derartige Effekte Profis vorbehalten, die die ActionScript®-Sprache beherrschten oder Zugang zu Sonderbibliotheken von Drittanbietern hatten.

Benutzerdefinierte Filter und Effekte – Mithilfe von leistungsstarken Echtzeiteffekten können Sie filmreife und ansprechende Inhalte schaffen. Dank Pixel Bender können diese interaktiven

Effekte sowohl in der Produktionsphase in After Effects CS4 als auch live in Flash Player 10 eingesetzt werden. Pixel Bender ist eine Technologie, die die Grundlage vieler Filter und Effekte von Adobe After Effects® bildet. Sie können individuell gestaltete Filter, Effekte und Mischmodi auf sämtliche Anzeigeobjekte, einschließlich Vektoren, Bitmaps und Video, anwenden, ohne dabei an Interaktivität einzubüßen. Verkürzen Sie die Produktionszeit mit komplexen Filtern und Effekten, die sich kaum auf die Anwendungsgröße auswirken (im Schnitt unter 1 KB). Pixel Bender ermöglicht außerdem eine asynchrone Verarbeitung anderer Datenarten wie Sound oder mathematische Funktionen in einem separaten Thread.

Weitere Informationen zu Pixel Bender finden Sie auf der Seite zum [Pixel Bender-Toolkit](#). Wenn Sie sich benutzerdefinierte Filter und Effekte ansehen oder mit anderen Benutzern austauschen möchten, gehen Sie zur [Pixel Bender Exchange](#).

Farbmanagement – Stellen Sie Webanwendungen mit exakten Farben bereit, damit das Ergebnis stets Ihren Erwartungen entspricht. Beim Farbmanagement wird das ICC-Farbprofil des Monitors berücksichtigt, und Sie haben die Möglichkeit, SWF-Dateien in Standard-RGB zu konvertieren.

Unterstützung großer Bitmaps (verbessert) – Manipulieren Sie große Bitmaps mit einer Größe von bis zu 16.777.216 Pixel (4096 x 4096) und einer Seitenlänge von bis zu 8191 Pixel.

[Zurück zur Funktionsliste](#)

Eindrucksvolle Medienerlebnisse erstellen

Speex Audiocodec – Nutzen Sie die Vorteile des neuen Speex Voice-Codec. Diese Open-Source-Software mit Breitbandunterstützung stellt im Bereich Sprachkodierung eine hervorragende Alternative dar. Sowohl Speex als auch Nellymoser können mit Flash Media Server kombiniert werden, um für interaktive Anwendungen Audiodaten direkt vom Mikrofon zu übermitteln. Flash Player unterstützt außerdem die Audioformate ADPCM, HE-AAC und MP3.

Dynamisches Streaming – Präsentieren Sie mithilfe von Datenströmen, die sich automatisch an die sich wandelnden Netzwerkbedingungen anpassen, erstklassiges Video. Neue QoS-Metriken (Quality of Service) gewährleisten eine bessere Streaming-Qualität.

Real Time Media Flow Protocol – Erstellen Sie Kommunikationsanwendungen mit dem neuen UDP-basierten, verschlüsselten Protokoll RTMFP, das eine Alternative zu RTMP-over-TCP darstellt. Zu den Vorteilen von RTMFP gehören verbesserte Echtzeitinteraktivität, geringere Netzwerklatenz und höhere Sicherheit. RTMFP wird in einer künftigen Version von Adobe Flash Media Server unterstützt. Weitere Informationen siehe [RTMFP FAQ](#).

Vollbildwiedergabe (verbessert) – Präsentieren Sie interaktive Spiele und Videosteuererelemente im Vollbildmodus. Dabei werden Tastenereignisse für nichtdruckende Tasten wie Pfeiltasten, Umschalt-, Eingabe-, Tabulator- und Leertaste unterstützt.

[Zurück zur Funktionsliste](#)

Dynamische Webanwendungen in einer leistungsstarken Laufzeitumgebung

Dynamische Sounderstellung – Verwenden Sie verbesserte Sound-APIs, um Audio dynamisch zu generieren und neue Audioanwendungstypen wie Mischpulte, Sequenzer, Echtzeitaudio für Spiele oder sogar Audiovisualisierer zu erstellen. Arbeiten Sie mit geladenem MP3-Audio auf einer niedrigeren Ebene, indem Sie Audiodaten extrahieren und an den Soundpuffer weiterleiten.

Mit dem Pixel Bender JIT-Kompilierer können Sie Audio in Echtzeit verarbeiten, filtern und mischen. Ihre Kreativität ist damit nicht mehr auf die rein visuelle Dimension beschränkt.

Drawing-API (verbessert) – Laufzeitzeichnungen lassen sich jetzt einfacher denn je erstellen. Dazu tragen anpassungsfähige Eigenschaften, 3D-APIs und eine neue Methode zum Zeichnen komplexer Formen ohne Codeeingabe bei. Entwickler können Kurvenabschnitte bearbeiten, Stile ändern, Teile austauschen und benutzerdefinierte Filter und Effekte einsetzen. Dies trägt zu einer Steigerung des Durchsatzes, der kreativen Kontrolle und der Produktivität bei. Zu den Verbesserungen der Drawing-API gehören die neue Z-Dimension, echte Perspektive, strukturierte Gitter im 3D-Raum, ein neues Grafikmodell, Lese-/Schreib-Rendering und Dreieckzeichnung mit UV-Koordinaten. Gleichzeitig wird der Speicher erweitert und die Leistung wird gesteigert.

Text-Engine – Durch eine neue, flexible Textlayout-Engine sind Publikationen in Druckqualität nun auch im Internet möglich. Die Grundlage hierfür bilden die reichhaltigen Erfahrungen, die Adobe in mehr als 25 Jahren im Bereich der Typografie sammeln konnte. Gestalten Sie mit der neuen, überaus flexiblen Textlayout-Engine innovative Textsteuerelemente. Die Engine bietet einen Low-Level-Zugang zum Textlayout und Interaktivitäts-APIs ermöglicht so die Erstellung von Textobjekten auf Komponentenebene. Daneben stehen auch TextField-Objekte zur Verfügung. Geräteschriftarten können jetzt genau wie eingebettete Schriften geglättet, gedreht, und mit Stilen und Filtern versehen werden. Die Engine unterstützt außerdem typografische Elemente wie Ligaturen.

Pixel Bender – Erstellen Sie mit Adobe Pixel Bender, der Technologie, die auch die Grundlage der Filter und Effekte in After Effects bildet, eigene portierbare Filter, Mischmodi und Füllungen. Bei Pixel Bender handelt es sich um eine leistungsstarke Bildverarbeitungssprache, mit der sich benutzerdefinierte Multi-Thread-Effekte und Filter erstellen lassen, die Sie auch ohne Flash Player-Updates Webanwendungen hinzufügen können.

Kontextmenü (verbessert) – Mit ActionScript APIs für gängige Textfeld-Kontextmenüelemente können Sie jetzt steuern, was im Kontextmenü angezeigt wird. Dabei werden reiner Text und Rich-Text unterstützt. Das Zwischenablagemenü bietet auf eine sichere und kontrollierte Weise Zugriff auf die Zwischenablage.

Anti-Aliasing-Engine (Saffron 3.1) (verbessert) – Die überarbeitete Anti-Aliasing-Engine Saffron gewährleistet eine höhere Leistung und Qualität bei geglättetem Text. Dies gilt insbesondere für die Wiedergabe asiatischer Schriftzeichen. Durch die Unterstützung von Vektorschriften werden die Speicheranforderungen verringert.

Vektordatentyp – Die neue typisierte Array-Klasse verbessert Leistung und Effizienz und ermöglicht die Überprüfung von Daten auf Fehler.

[Zurück zur Funktionsliste](#)

Enge Verflechtung von Netzwerk und Systemressourcen

APIs zum Hoch- und Herunterladen von Dateien (verbessert) – Geben Sie den Benutzern eine aktivere Rolle, indem Sie ihnen die Möglichkeit geben, Dateien von Ihrer Webanwendung aus zu laden und zu speichern. Mit dem neuen Laufzeitzugriff auf Dateiverweise wird die lokale Datenverarbeitung ohne Umweg über den Server möglich.

Webcam/Mikrofon (verbessert) – Die Kamera-API Video4Linux v2 (V4L2) wird jetzt unterstützt.

Lese-/Schreibzugriff auf die Zwischenablage (verbessert) – Über das Zwischenablagemenü können Sie den Benutzern auf eine sichere und kontrollierte Weise den Zugriff auf die

Zwischenablage gestatten. Sie haben die Möglichkeit, Prozeduren für die Texteingfügung zu schreiben.

WMODE (verbessert) – Der fensterlose Modus (transparent und deckend) wird jetzt in Flash Player 10 unter Linux® (Firefox 3 erforderlich) unterstützt. Bei diesem Modus werden SWF-Dateien mit dem HTML-Code über und unter dem SWF-Inhalt gemischt.

[Zurück zur Funktionsliste](#)

Konsistente und plattformübergreifende Laufzeitumgebung

Ubuntu-Unterstützung– Flash Player 10 unterstützt jetzt auch das beliebte Betriebssystem Ubuntu. Die Player für Windows®, Mac OS und Linux werden zum gleichen Zeitpunkt veröffentlicht.

[Zurück zur Funktionsliste](#)

Sicherheitsverbesserungen

In Flash Player 10 wurden verschiedene Aspekte des Sicherheitsmodells überarbeitet. Durch einige dieser Änderungen werden neue Funktionen verfügbar gemacht bzw. vorhandene Funktionen eingeschränkt. Eine vollständige Übersicht über die Änderungen finden Sie unter http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Programmkorrekturen in Adobe Flash Player 10.0.12.36

Die folgenden Fehler sind in Flash Player 10 behoben:

- Der Mozilla Plugin Finder Service installiert Flash Player 9.0.20.0 nicht auf Intel-basierten Macintosh-Computern, die Doppelbyte-Sprachmodi verwenden. Benutzer können diese Version entweder über das [Adobe Player Download Center](#) installieren oder den Plugin Finder Service in Sprachmodi einsetzen, die kein Doppelbyte verwenden. (180719)
- Zum Einstellen von Daten in der Systemzwischenablage mit System.setClipboard() ist jetzt eine Benutzerinteraktion erforderlich. Diese Sicherheitsverbesserung trägt dazu bei, potenzielle Angriffe auf die Zwischenablage abzuschwächen. Entwickler müssen ggf. vorhandene Inhalte aktualisieren. Weitere Informationen finden Sie im Artikel [Flash Player 10 Security Changes](#) unter Adobe.com.

Bekannte Probleme

Im Folgenden finden Sie eine Aufstellung der bekannten Probleme in Flash Player 10.

Allgemeines

- Einstellungs-UI
 - Verwenden Sie den Fenstermodus nur bei der Entwicklung von Inhalt, der die Flash Player Einstellungs-UI auslöst. Andere Modi werden möglicherweise nicht angezeigt oder funktionieren nicht plattformübergreifend.
 - Bei wmode=„direct“ oder „gpu“ wird die Einstellungs-UI nicht angezeigt.
 - Unter Windows wird die Einstellungs-UI bei wmode=„opaque“ oder „transparent“ in Firefox 2 oder 3 zwar angezeigt, funktioniert aber nicht.

- Unter Linux wird die Einstellungs-UI bei wmode=„opaque“ und „transparent“ nicht angezeigt.
- Zwischenablage: Fehlerstrings für die neue Clipboard-Klasse sind nicht lokalisiert. (235725)
- Farbmanagement: Die Fähigkeit, Quellprofile zu lesen, ist absichtlich nicht in diese Funktion integriert.
- FileReference:
 - Im Rahmen der in dieser Version implementierten Verbesserungen des Sicherheitsmodells sind für Uploads und Downloads mit FileReference jetzt Benutzeraktionen erforderlich, z. B. ein Klick auf eine Taste. Weitere Informationen finden Sie unter http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - Die Methode FileReference.upload verwendet einen anderen HTTP-Cookie-Speicher als andere HTTP-Klassen, z. B. URLLoader. Folglich funktionieren Cookie-basierte Sitzungen nicht erwartungsgemäß. ALTERNATIVE: Verwenden Sie für Sitzungs-Tokens die GET- oder POST-Variablen. (136668)
 - Bei Verwendung des geschützten Modus in Internet Explorer 7 und höheren Versionen können mit FileReference.save Dateien nur auf dem Desktop bzw. in einem Desktop-Ordner gespeichert werden.
- GPU-Unterstützung
 - Bei nicht unterstützten Treibern können Probleme auftreten.
 - Bei der Hardware-Beschleunigung werden zurzeit die Mischmodi „Alpha“, „Löschen“, „Umkehren“ und „Subtrahieren“ sowie Vektoren für GPU-Compositing nicht optimiert.
- Die Mindestanforderungen des GPU-Modus für Compositing sind plattformabhängig. Die für den Wechsel in den GPU-Modus mindestens erforderlichen Treiberversionen sind nachfolgend aufgeführt. Falls die Karte/Treiber-Kombination nicht den Anforderungen entspricht, kann die Überprüfung der Anforderungen durch Festlegen von OverrideGPUValidation=1 in der Datei mms.cfg aufgehoben werden. Dadurch wird die Überprüfung der Treiberversion ausgesetzt, aber die VRAM-Anforderungen werden weiterhin geprüft.
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 MB freier VRAM
 - DXCapsViewer-Treiber für ATI-Karte : XP – Version x.x.x.6752, Vista – Version x.x.x.0560
 - DXCapsViewer-Treiber für NVIDIA-Karte (XP und Vista) – Version x.x.11.7519
 - Mac:
 - OpenGL 2.0+, OS X Version 10.4.11 und 10.5.4, 128 MB freier VRAM
 - Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering
 - ATI-Kartentreiber (2.1.)7855 (String „glx vendor“ muss mit „gl driver vendor“ übereinstimmen)
 - NVIDIA-Kartentreiber 169.12 (String „glx vendor“ muss mit „gl driver vendor“ übereinstimmen)
 - Intel-Karten können mit dem oben genannten Override-Flag auf den GPU-Modus eingestellt werden.
 - Um festzustellen, ob der GPU-Modus erfolgreich ist, verwenden Sie mm.cfg mit einem Debugger-Player und DisplayGPUBlend =1 in der Datei mm.cfg. Eine grüne rechteckige Anzeige oben links in der SWF bedeutet, dass die Datei sich im Compositing-Modus befindet. Eine rote Anzeige bedeutet, dass die SWF sich im Direct-Rendering-Modus befindet.
- Unterstützung für HTTP-Statuscodes in URLLoader und URLStream
 - In Flash Player 10 werden jetzt HTTP-Statuscodes im Flash Player-Plugin unterstützt. Diese Statuscodes wurden bereits von früheren Versionen des Flash Player ActiveX-Steuerelements und des eigenständigen Players unterstützt. Diese Funktion ist von der Browserversion, dem OS-Netzwerkstapel und dem Flash Player-Typ abhängig. Bisher unterstützen nur wenige Browser diese Funktion. Mozilla und Apple haben den von

Adobe angeregten Änderungen an Firefox und Safari zugestimmt, aber bisher noch keine aktualisierten Programmversionen bereitgestellt. Wenn es keine entsprechende Browserunterstützung gibt, lautet der HTTP-Status immer 0 oder immer 200.

- Windows
 - IE7: unterstützt
 - IE6: unterstützt (HTTP-Body wird nur zurückgegeben, wenn der Server den komprimierten Inhalt zurückgibt)
 - Eigenständiger Flash Player
- Mac OS X
 - Safari: unterstützt ab Version 3.0
 - Eigenständiger Flash Player
- Pixel Bender: Falls Sie Pixel Bender-Bytecode von einem Server laden, muss der Server für die Bereitstellung des Dateityps .pbj oder .hbx konfiguriert sein. Andernfalls werden E/A-Fehler mit dem Hinweis, dass die Bytecodedatei nicht gefunden wurde, ausgegeben.
- 3D-Effekte:
 - Einige Komponenten wie die Farbauswahl und das Kombinationsfeld funktionieren mit 3D-Effekten nicht ordnungsgemäß.
 - 2,5D- oder 3D-Objekte werden nicht korrekt in PDFs bzw. auf einem Drucker ausgegeben. (232562)
 - Es ist nicht möglich, 3D-Zeitleistenanimationen und ActionScript-Modifizierungen von Movieclip-Eigenschaften miteinander zu verbinden. Die Zeitleistenanimation überschreibt die ActionScript-Modifizierung.
 - Es ist davon abzuraten, eine Zeitleistenanimation zu erstellen, bei der ein und derselbe Movieclip sowohl einen 2D- als auch einen 3D-Bereich hat. Ereignis-Listener können mit dem Wechsel zwischen 2D und 3D oder umgekehrt nicht umgehen. Durch die ActionScript-Modifizierung des Movieclips wird der 2D-Bereich ignoriert, nicht aber der 3D-Bereich.
- Eine geplante zukünftige Version von Adobe Flash Media Server ist für die Verwendung von Dynamic-Streaming und RTMPF erforderlich. Falls Sie an dem Prerelease-Programm teilnehmen möchten, senden Sie Ihre Kontaktdetails an fmsprerelease@adobe.com.
- Der Empfang von Live-Streaming-Audio für eine Dauer von mehr als einer Stunde kann zu Audioverlusten führen, und der Flash Player reagiert möglicherweise nicht mehr. (237333)

Installation/Deinstallation

- Wird das Deinstallationsprogramm gestartet, während der Flash Player von einer anderen Anwendung wie Yahoo! Instant Messenger verwendet wird, wird Flash Player erst nach einem Neustart entfernt. Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen, bevor Sie das Deinstallationsprogramm ausführen.
- Unter Windows Vista zeigt Internet Explorer 7 im geschützten Modus möglicherweise Sicherheitswarnungen an, wenn versucht wird, nach der Installation des Flash Player ActiveX-Steuerelements Flash-Inhalte anzuzeigen. Sicherheitswarnungen können auch angezeigt werden, wenn Benutzer die Google Toolbar aus dem Flash Player Download Center auf adobe.com im Rahmen der Player-Installation installiert haben. Um dieses Problem zu umgehen, werden Benutzer von Flash Player nach der Installation ggf. zu einem Neustart von Internet Explorer 7 aufgefordert. Alternativ können Sie auch die Anweisungen in dieser [TechNote](#) befolgen. Adobe arbeitet zusammen mit Microsoft an einer Lösung.

Browser

- Opera und Netscape lassen keine rekursiven Aufrufe mit der ExternalInterface-API in Flash Player zu. Dieses Problem wurde an Opera und Netscape weitergeleitet. (184777)

Macintosh

- Zwischenablage: Unter OS X kann Flash Player nicht auf HTML_FORMAT-Daten zugreifen, die aus einem Browser (Safari oder Firefox) in die Zwischenablage kopiert wurden. (235321)
- Flash Text-Engine: Die Eingabe von arabischen, indischen oder anderen komplexen Schriften ist unter Mac OS X nicht möglich, weil Flash Player 10 keine Unterstützung für die Unicode-Eingabe bietet. (232102)
- Live-Audio funktioniert nicht, wenn die Audioaufnahme bei 96 kHz erfolgt. (221951)

Linux

- Flash Player 10 unterstützt nur Browser, die von jeder jeweiligen Linux-Distribution unterstützt werden. Es können verschiedene, nicht mit Flash Player in Zusammenhang stehende Probleme auftreten, wenn ein Benutzer einen Browser installiert, der nicht von der entsprechenden Linux-Distribution unterstützt wird. (Beispielsweise wird Firefox 3 zurzeit noch nicht offiziell von Ubuntu 7 unterstützt.)
- Zwischenablage
 - Mit Clipboard.clear() werden keine Daten aus externen Anwendungen gelöscht. (235698)
 - Nach dem Schließen einer SWF-Datei bleiben Daten, die in die Zwischenablage kopiert wurden, nicht erhalten. (235588)
 - Beim Kopieren von Text im RTF-Format in Flash Player wird der Text nicht als RTF erkannt. (235586)
- WMODE ist auf Bildschirmen mit einer Auflösung/Bittiefe von 16 Bit deaktiviert. (234772)
- Die Hardware-Beschleunigung funktioniert nicht, wenn Sie einen Composition-Window-Manager (Compiz) verwenden. In diesem Fall greift Flash Player 10 grundsätzlich auf die Software zurück. Wenn Sie Flash Player 10 unter Linux einsetzen möchten, müssen Sie den Composition-Window-Manager deaktivieren.

Weitere Ressourcen

- [Flash Player Developer Center](#)
- [Flash Player Produktseite](#)
- [Flash Player-Support](#)
- [Hilfe zu Flash Player](#)
- [Benutzerforen](#)

Feedback bei Programmfehlern

Sie haben einen Programmfehler gefunden? Bitte senden Sie Details über das [Adobe Bug and Issue Management System](#).

Hinweis: Aufgrund der vielen E-Mails, die wir erhalten, können wir nicht jede Anfrage beantworten.

Vielen Dank, dass Sie den Adobe Flash Player verwenden und sich die Zeit nehmen, uns Ihre Meinung und Anregungen mitzuteilen!

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.



Adobe®

Note sulla versione di Adobe Flash Player 10

Benvenuti in Adobe® Flash® Player 10! Questo documento, destinato a sviluppatori di contenuto per Flash Player 10, tratta argomenti non discussi nella documentazione di Flash Professional o Flex e potrebbe essere aggiornato periodicamente qualora vengano rese disponibili ulteriori informazioni.

[Requisiti di sistema e lingue supportate](#)

[Versione di Adobe Flash Player](#)

[Installazione e disinstallazione](#)

[Funzioni di Flash Player 10.0.12.36](#)

[Miglioramenti della sicurezza](#)

[Problemi risolti in Flash Player 10.0.12.36](#)

[Problemi noti](#)

[Altre risorse](#)

[Segnalazione di un problema al team di Adobe Flash Player](#)

Flash Player 10 è dedicato alla memoria di Michael Williams, un tecnico che faceva parte del team di Flash Player, deceduto prematuramente e in modo imprevisto nel mese di febbraio del 2008. Michael ci manchi!

Requisiti di sistema e lingue supportate

Per i requisiti di sistema correnti di Flash Player, visitate il sito all'indirizzo http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_it/.

In Flash Player 10 è stato aggiunto il supporto per le lingue seguenti:

Già supportata in Flash Player 9	Supportata ora in Flash Player 10
Cinese (semplificato)	Portoghese (Brasile)
Cinese (tradizionale)	Ceco
Inglese	Olandese
Francese	Polacco
Tedesco	Russo
Italiano	Svedese
Giapponese	Turco
Coreano	
Spagnolo	

Versione di Adobe Flash Player

Verificate che sia installata la versione più recente di Flash Player facendo clic [qui](#). La versione corrente di Flash Player 10 per i sistemi operativi Windows®, Macintosh e Linux è la 10.0.12.36. La versione corrente di Flash Player 9 per i sistemi operativi Solaris è la 9.0.124.0.

Flash Player 10.0.2.54 è incluso nella versione iniziale di Flash CS4 Professional. Questa build non è stata distribuita pubblicamente sul Web. Per lo sviluppo e la prova di contenuto, gli utenti devono eseguire l'aggiornamento alla versione più recente di Flash Player 10. Le versioni

aggiornate del debugger di contenuto e di altri lettori sono presenti nella pagina dei [download del centro di supporto di Flash Player](#).

Installazione e disinstallazione

Per ottenere istruzioni per l'installazione di Flash Player, visitate il sito all'indirizzo <http://www.adobe.com/it/products/flashplayer/productinfo/instructions/>.

Per istruzioni sulla disinstallazione, visitate il sito all'indirizzo http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Funzioni di Adobe Flash Player 10.0.12.36

Flash Player 10 comprende nuove entusiasmanti funzioni, miglioramenti e soluzioni per errori, tra cui:

- [Esplorazione di nuove possibilità creative](#)
 - Effetti 3D
 - Filtri ed effetti personalizzati
 - Gestione del colore
 - Supporto bitmap avanzato
- [Realizzazione di esperienze multimediali sensazionali](#)
 - Codec audio Speex
 - Streaming dinamico
 - Protocollo per il flusso multimediale in tempo reale
 - Eventi della tastiera in modalità di riproduzione a schermo intero
- [Distribuzione di applicazioni Web dinamiche in un runtime potente](#)
 - Generazione dinamica di audio
 - API di disegno
 - Motore di testo
 - Pixel Bender
 - Menu di scelta rapida
 - Motore di anti-aliasing (Saffron 3.1)
 - Tipi di dati vettoriali
- [Interazione con risorse di rete e di sistema](#)
 - API per il caricamento e lo scaricamento di file
 - Webcam/microfono
 - Accesso agli Appunti in lettura e scrittura
 - WMODE per Linux
- [Il runtime più coerente, compatibile con diverse piattaforme](#)
 - Supporto per Ubuntu

Per ulteriori informazioni sulle funzioni di Flash Player, visitate il sito all'indirizzo <http://www.adobe.com/it/products/flashplayer/features/>.

Esplorazione di nuove possibilità creative

Effetti 3D. Creazione di interfacce più intuitive e accattivanti grazie al supporto incorporato di effetti 3D. Potete iniziare rapidamente a progettare in 2D e quindi trasformare e creare animazioni in 3D in modo estremamente semplice, senza disporre di conoscenze approfondite della realtà 3D. API rapide, leggerissime e semplici da usare abbinare agli strumenti 3D del software Adobe Flash® CS4 Professional rendono

disponibili a tutti le funzionalità di movimento che in precedenza erano riservate ad utenti esperti tramite il linguaggio ActionScript® o librerie di terzi personalizzate.

Filtri ed effetti personalizzati. Prestazioni elevate ed effetti in tempo reale per esperienze cinematografiche che coinvolgono immediatamente gli utenti. Con Pixel Bender, la stessa tecnologia che sta alla base di molti filtri ed effetti del software Adobe After Effects®, questi effetti interattivi possono essere utilizzati sia in produzione con After Effects CS4 che dal vivo con Flash Player 10. Applicate filtri, effetti e metodi di fusione univoci a tutti gli oggetti di visualizzazione, tra cui vettori, bitmap e video, mantenendo allo stesso tempo una completa interattività. I tempi di produzione si riducono grazie a filtri ed effetti complessi che hanno un impatto minimo sulla dimensione dell'applicazione (in media inferiore a 1 KB). Pixel Bender può inoltre essere utilizzato per elaborare altri tipi di dati, ad esempio funzioni audio o matematiche, in modo asincrono e in un thread distinto.

Per ulteriori informazioni dettagliate su Pixel Bender, visitate la pagina del [Pixel Bender Toolkit](#). Per visualizzare o condividere filtri ed effetti personalizzati, visitate [Pixel Bender Exchange](#).

Gestione del colore. Creazione di applicazioni Web con colori accurati in modo che le vostre destinazioni Web preferite abbiano esattamente l'aspetto che desiderate. La gestione del colore interagisce con il profilo di colore ICC del monitor e consente di convertire file SWF in RGB standard.

Supporto bitmap avanzato. (Manipolazione di bitmap di grandi dimensioni fino a 16.777.216 pixel (4096 x 4096) con una lunghezza massima di 8191 pixel per lato.

[Torna all'elenco delle funzioni](#)

Realizzazione di esperienze multimediali sensazionali

Codec audio Speex. Il nuovo codec vocale Speex open source e a banda larga rappresenta un'alternativa d'alta qualità per la codifica vocale. Con Flash Media Server potete utilizzare sia Speex che Nellymoser per trasmettere l'audio dal microfono per le applicazioni interattive. Flash Player supporta anche l'audio ADPCM, HE-AAC e MP3.

Streaming dinamico. Video eccezionale con flussi che vengono regolati automaticamente in base alle condizioni della rete. Sfruttate la nuova metrica QoS (Quality of Service) per offrire un'esperienza di streaming migliore.

Protocollo per il flusso multimediale in tempo reale. Creazione di applicazioni per le comunicazioni con un nuovo protocollo per il flusso multimediale in tempo reale (Real Time Media Flow Protocol - RTMFP) crittografato e basato su UDP, alternativo a RTPM su TCP. RTMFP garantisce prestazioni interattive in tempo reale migliorate, latenza di rete minore e sicurezza superiore. Sarà supportato tramite una prevista versione futura di Adobe Flash Media Server. Per ulteriori informazioni, consultate le [domande frequenti su RTMFP](#).

Riproduzione a schermo intero (migliorata). Visualizzazione di giochi interattivi e controlli video a schermo intero grazie al supporto degli eventi relativi ai tasti non di carattere, ad esempio i tasti freccia, Maiusc, Invio, Tab e la barra spaziatrice.

[Torna all'elenco delle funzioni](#)

Distribuzione di applicazioni Web dinamiche in un runtime potente

Generazione dinamica di audio. API audio migliorate consentono di generare audio in modo dinamico e creare nuovi tipi di applicazioni audio, ad esempio mixer e sequencer audio, audio in tempo reale per giochi o addirittura visualizzatori audio. Lavorate con l'audio MP3 caricato a un livello più basso, estraendo i dati audio e fornendoli al buffer audio. Elaborate, filtrate e mixate l'audio in tempo reale mediante il compilatore JIT di Pixel Bender a prestazioni elevate per estendere la libertà creativa oltre l'esperienza visiva.

API di disegno (migliorata). Disegno in fase runtime più semplice con proprietà modificabili, API 3D e un nuovo modo di disegnare forme sofisticate senza scrivere codice. Gli sviluppatori possono modificare parti di curve, lo stile, sostituire parti e utilizzare filtri ed effetti personalizzati per assicurare velocità migliorata, controllo creativo e maggiore produttività. I miglioramenti all'API di disegno aggiungono la dimensione z, prospettiva reale, maglie con trama in spazio 3D, un modello grafico mantenuto, rendering con lettura/scrittura e disegno di triangoli con coordinate UV oltre a maggiore memoria e prestazioni migliorate.

Motore di testo. Nuovo motore flessibile per il layout di testo che permette di pubblicare sul Web con la qualità della stampa grazie agli oltre 25 anni di esperienza di Adobe nel settore tipografico. Create controlli di testo innovativi con il nuovo motore di testo estremamente flessibile che coesiste con TextField e fornisce l'accesso di basso livello al layout del testo e alle API di interattività per creare oggetti di testo a livello dei componenti. Ora potete eseguire l'antialiasing e ruotare i caratteri dispositivo, nonché applicarvi stili e filtri come se fossero incorporati. Il modello supporta elementi tipografici quali ad esempio le legature.

Pixel Bender. Espansione del controllo creativo mediante creazione di filtri portabili, metodi di fusione e riempimenti personalizzati tramite Adobe Pixel Bender, la stessa tecnologia utilizzata per i filtri e gli effetti di After Effects. Pixel Bender è un linguaggio di elaborazione di immagini a prestazioni elevate che garantisce effetti e filtri personalizzati multi-thread senza necessità di scrivere codice. I filtri e gli effetti possono essere aggiunti alle applicazioni Web senza dover aggiornare Flash Player.

Menu di scelta rapida (migliorato). Controllo delle voci che possono essere visualizzate nel menu di scelta rapida mediante l'uso di API ActionScript per i campi di testo comuni delle voci del menu di scelta rapida, con supporto di testo semplice e RTF. Il menu degli Appunti fornisce accesso agli Appunti in modo sicuro e controllato.

Motore di antialiasing (Saffron 3.1) (migliorato). Prestazioni migliorate e qualità superiore del testo con antialiasing, in particolare per il rendering di caratteri delle lingue asiatiche, grazie al motore di antialiasing Saffron migliorato. Il supporto di caratteri composti solo da tratti riduce i requisiti di memoria.

Tipi di dati vettoriali. La nuova classe array tipizzata garantisce prestazioni migliori, efficienza superiore e controllo degli errori nei dati.

[Torna all'elenco delle funzioni](#)

Interazione con risorse di rete e di sistema

API per il caricamento e lo scaricamento di file (migliorate). Gli utenti possono caricare e salvare file dall'applicazione Web per vivere appieno l'esperienza

multimediale. Il nuovo accesso al runtime di riferimento dei file consente l'elaborazione locale dei dati senza dover inviare e ricevere dati dal server.

Webcam/microfono (migliorati). Supporto dell'API per la videocamera Video4Linux v2 (V4L2).

Accesso agli Appunti in lettura/scrittura (migliorato). Gli utenti possono accedere agli Appunti in modo sicuro e controllato tramite il menu degli Appunti. Potete quindi scrivere gestori per incollare testo.

WMODE (migliorato). Supporto della modalità senza finestra (trasparente e opaca) in Linux® (richiede Firefox 3) con Flash Player 10. Con la modalità senza finestra viene eseguita una fusione tra i file SWF e l'HTML sopra e sotto il contenuto del file SWF.

[Torna all'elenco delle funzioni](#)

Il runtime più diffuso, omogeneo e compatibile con diverse piattaforme

Supporto per Ubuntu. Flash Player 10 supporta il popolare sistema operativo Ubuntu e contemporaneamente comprende lettori per Windows®, Mac OS e Linux.

[Torna all'elenco delle funzioni](#)

Miglioramenti della sicurezza

Flash Player 10 comprende diversi miglioramenti del modello di sicurezza che garantiscono nuove funzionalità o limitano le funzionalità esistenti. Per una trattazione più completa delle modifiche, visitate il sito all'indirizzo http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Problemi risolti in Flash Player 10.0.12.36

I problemi seguenti sono stati risolti in Flash Player 10:

- Il servizio di ricerca plug-in di Mozilla non installa Flash Player 9.0.20.0 in sistemi Mac basati su Intel che utilizzano lingue a doppio byte. È necessario installarlo dal [Centro download di Flash Player](#) oppure utilizzare il servizio di ricerca plug-in con lingue non a doppio byte. (180719)
- L'impostazione di dati negli Appunti di sistema mediante System.setClipboard() ora richiede l'interazione dell'utente. Questo miglioramento della sicurezza aiuta a prevenire potenziali attacchi agli Appunti. Gli sviluppatori potrebbero dover aggiornare il contenuto esistente. Per ulteriori informazioni, consultate l'articolo sulle [modifiche alla sicurezza in Flash Player 10](#) su adobe.com.

In Flash Player 10 sono presenti i problemi noti seguenti.

Generale

- Interfaccia utente per le impostazioni
 - Utilizzate solo la modalità "window" se sviluppate contenuto che richiama l'interfaccia utente per le impostazioni di Flash Player. Altre modalità potrebbero non essere visualizzate o non funzionare in tutte le piattaforme.
 - Con wmode="direct" o "gpu" l'interfaccia utente per le impostazioni non viene visualizzata.
 - In Windows, se utilizzate Firefox 2 o Firefox 3, con wmode="opaque" o "transparent", l'interfaccia utente per le impostazioni viene visualizzata ma non funziona.
 - In Linux con wmode="opaque" e "transparent", l'interfaccia utente per le impostazioni non viene visualizzata.
- Appunti: le stringhe di errore non sono localizzate per la nuova classe Clipboard. (235725)
- Gestione del colore: si è deciso di non includere la possibilità di leggere i profili di origine in questa versione.
- FileReference:
 - Per il caricamento e lo scaricamento con FileReference, come parte dei miglioramenti del modello di sicurezza di questa versione, sono ora necessarie azioni iniziate dall'utente, ad esempio la scelta di un pulsante. Per ulteriori informazioni, visitate il sito all'indirizzo http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - Il metodo FileReference.upload utilizza un archivio cookie HTTP diverso rispetto a quello di altre classi HTTP, ad esempio URLRequest, pertanto le sessioni basate su cookie non funzioneranno come previsto. SOLUZIONE: utilizzate le variabili GET o POST per i token di sessione. (136668)
 - Se utilizzate la funzione Modalità protetta di Internet Explorer 7 e versioni successive, FileReference.save consente solo di salvare file sul desktop o in una cartella presente sul desktop.
- Supporto GPU
 - Si possono presentare problemi se utilizzate driver non supportati.
 - L'accelerazione hardware non consente di ottimizzare i metodi di fusione e i vettori Alfa, Cancella, Inverti e Sottrai per la creazione di effetti compositi GPU.
- I requisiti minimi per la modalità GPU per la creazione di effetti compositi variano in base alla piattaforma. Di seguito sono presentate informazioni sui requisiti minimi della versione del driver necessari per entrare in modalità GPU. Se una combinazione scheda/driver non corrisponde ai requisiti, potete impostare il flag OverrideGPUValidation=1 nel file mms.cfg affinché la convalida dei requisiti venga ignorata. In questo modo la versione del driver non verrà controllata, ma verranno comunque controllati i requisiti VRAM.
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 MB di VRAM liberi
 - Scheda ATI driver DXCapsViewer: XP – versione x.x.x.6752, Vista – versione x.x.x.0560
 - Scheda NVIDIA driver DXCapsViewer (XP e Vista) – versione x.x.11.7519

- Mac:
 - OpenGL 2.0+, OS X versioni 10.4.11 e 10.5.4, 128 MB di VRAM liberi
- Linux: OpenGL 2.0+, rendering diretto
 - Driver scheda ATI (2.1.)7855 (la stringa del fornitore glx deve corrispondere al fornitore del driver gl)
 - Driver scheda NVIDIA 169.12 (la stringa del fornitore glx deve corrispondere al fornitore del driver gl)
- Le schede Intel possono essere impostate in modalità GPU con il flag di override impostato come indicato in precedenza.
- Per controllare se la modalità GPU funziona correttamente, utilizzate mm.cfg con un debugger di contenuto e DisplayGPUBlend =1 nel file mm.cfg. Un indicatore con l'aspetto di un quadrato verde nell'angolo superiore sinistro del file SWF indica che il file è in modalità di creazione di effetti compositi. Un indicatore rosso indica che il file SWF è in modalità di rendering diretto.
- Supporto dei codici di stato HTTP in URLRequest e URLStream
 - Flash Player 10 aggiunge supporto per i codici di stato HTTP nel plug-in di Flash Player. Le versioni precedenti del controllo ActiveX di Flash Player e il lettore autonomo supportavano già questi codici di stato. Questa funzione dipende dalla versione del browser, dallo stack di rete del sistema operativo e dal tipo di Flash Player e non è ancora supportata da molti browser. Al momento del rilascio di Flash Player 10, Mozilla e Apple hanno accettato le modifiche proposte da Adobe a Firefox e Safari, ma non hanno ancora rilasciato build con le modifiche incorporate. Se la funzione non è supportata dal browser, i risultati dello stato HTTP 1) restituiscono sempre 0 oppure 2) restituiscono sempre 200.
 - Windows
 - IE7: supportata
 - IE6: supportata (il corpo HTTP viene restituito solo se il server restituisce contenuto compresso)
 - Flash Player autonomo
 - Mac OSX
 - Safari: supportata nelle versioni 3.0 e successive
 - Flash Player autonomo
- PixelBender: se caricate il codice byte di PixelBender da un server, quest'ultimo deve essere configurato per offrire un file di tipo ".pbj" o ".hbc". In caso contrario, vengono visualizzati errori di tipo IOError che indicano che il file del codice byte non è stato trovato.
- Effetti 3D.
 - Alcuni componenti, come il selettore di colore e la casella combinata, non funzionano correttamente con gli effetti 3D.
 - Gli oggetti 2,5D o 3D non vengono stampati correttamente in formato PDF o nella stampante. (232562)
 - Non è possibile combinare animazione della linea temporale 3D e modifica tramite ActionScript di proprietà MovieClip. L'animazione della linea temporale sovrascriverà le modifiche apportate con ActionScript.
 - È sconsigliabile creare animazione della linea temporale dove la stessa proprietà MovieClip è associata sia a estensione 2D che a estensione 3D. I listener di eventi vengono persi quando il clip filmato passa da 2D a 3D o viceversa. In seguito alla modifica tramite ActionScript del clip filmato, l'estensione 2D viene ignorata, ma non viene ignorata l'estensione 3D.
- Per utilizzare le funzioni di streaming dinamico e RTMFP è richiesta una prevista versione futura di Adobe Flash Media Server. Se desiderate prendere parte al

- programma di pre-rilascio privato, inviate un messaggio e-mail a fmsprerelease@adobe.com con le informazioni necessarie per contattarvi.
- La ricezione di audio in streaming dal vivo per oltre un'ora potrebbe causare perdita di audio e il blocco di Flash Player. (237333)

Installazione e disinstallazione

- Se la disinstallazione viene avviata mentre Flash Player è in uso da parte di un'altra applicazione, ad esempio Yahoo Instant Messenger, Flash Player verrà rimosso solo dopo il riavvio del computer. Chiudere tutte le applicazioni prima di eseguire il programma di disinstallazione.
- In Windows Vista, con la modalità protetta di Internet Explorer 7 potrebbero essere visualizzati avvisi di sicurezza quando gli utenti tentano di visualizzare contenuto Flash dopo aver installato il controllo ActiveX di Flash Player. Un avviso di sicurezza potrebbe essere visualizzato anche quando un utente sceglie di installare Google Toolbar dal Centro download di Flash Player su adobe.com nel corso del processo di installazione del lettore. Per risolvere il problema, potrebbe essere chiesto agli utenti di riavviare Internet Explorer 7 durante l'installazione. In alternativa gli utenti possono seguire le istruzioni presenti in questa [nota tecnica](#). Adobe sta collaborando con Microsoft alla risoluzione del problema.

Browser

- Opera e Netscape non consentono chiamate ricorsive mediante l'API ExternalInterface in Flash Player. Il problema è stato segnalato a Opera e Netscape. (184777)

Macintosh

- Appunti: in OS X non è possibile accedere con Flash Player ai dati HTML_FORMAT copiati negli Appunti da un browser (Safari o Firefox). (235321)
- Motore di testo di Flash: in Mac OS non è possibile inserire script in arabo, nelle lingue indiane e altri script complessi, perché Flash Player 10 non supporta input Unicode. (232102)
- L'audio dal vivo non funziona quando la cattura audio avviene a 96 kHz. (221951)

Linux

- Flash Player 10 supporta solo i browser supportati da ogni distribuzione specifica di Linux. Si possono verificare problemi non correlati a Flash Player se un utente installa un browser non supportato in una determinata distribuzione Linux. Nel momento in cui questo documento è stato scritto, ad esempio, Firefox 3 non è ufficialmente supportato da Ubuntu 7.
- Appunti
 - Clipboard.clear() non consente di cancellare dati da applicazioni esterne. (235698)
 - I dati copiati negli Appunti vengono eliminati dopo la chiusura del file SWF. (235588)
 - Quando copiate testo in formato RTF in Flash Player, il testo non viene riconosciuto come RTF. (235586)
- WMODE è disattivato su schermi con risoluzione con profondità in bit di 16. (234772)
- La funzione di accelerazione hardware non funziona se utilizzate un gestore di finestre per la creazione di effetti compositi (compiz). In questo caso Flash Player 10 utilizzerà

sempre il software. Per utilizzare Flash Player 10 in Linux, disattivate il gestore di finestre per la creazione di effetti compositi.

Altre risorse

- [Centro per sviluppatori di Flash Player](#)
- [Pagina del prodotto Flash Player](#)
- [Supporto per Flash Player](#)
- [Guida di Flash Player](#)
- [Forum utenti](#)

Segnalazione di un problema al team di Adobe Flash Player

Se riscontrate un errore, inviate informazioni dettagliate tramite il [sistema di gestione dei problemi e degli errori di Adobe](#) in linea.

Nota: a causa dell'elevata quantità di messaggi e-mail ricevuti, non siamo in grado di rispondere a tutte le richieste.

Grazie per aver scelto Adobe Flash Player e per il tempo che vorrete dedicarci con commenti e suggerimenti.

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tutti i diritti riservati.



Adobe®

Adobe Flash Player 10 リリースノート

Adobe® Flash® Player 10 によろこそ。本ドキュメントでは、主に Flash Player 10 のコンテンツを開発するユーザを対象に、Flash Professional や Flex のドキュメントでは説明されていない問題について説明します。このドキュメントの情報は、定期的に最新情報に更新されます。

[必要システム構成と言語サポート](#)

[Adobe Flash Player のバージョン](#)

[インストールおよびアンインストール](#)

[Flash Player 10.0.12.36 の機能](#)

[セキュリティ拡張機能](#)

[Flash Player 10.0.12.36 の修正点](#)

[既知の問題](#)

[その他のリソース](#)

[Adobe Flash Player チームへのバグの報告](#)

Flash Player 10 を、2008 年 2 月に突然亡くなられた Flash Player チームのエンジニアであった親愛なる Michael Williams 氏に捧げます。

必要システム構成と言語サポート

現在の Flash Player の必要システム構成については、http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_jp/ を参照してください。

Flash Player 10 では、次の言語のサポートが追加されています。

以前に Flash Player 9 でサポートされていた言語	新たに Flash Player 10 でサポートされる言語
簡体字中国語 繁体字中国語 英語 フランス語 ドイツ語 イタリア語 日本語 韓国語 スペイン語	ポルトガル語(ブラジル) チェコ語 オランダ語 ポーランド語 ロシア語 スウェーデン語 トルコ語

Adobe Flash Player のバージョン

[ここ](#)をクリックして、最新バージョンの Flash Player がインストールされていることを確認してください。Windows®、Macintosh、Linux オペレーティングシステム用の Flash Player 10 の最新バージョンは 10.0.12.36 です。Solaris オペレーティングシステム用の Flash Player 9 の最新バージョンは 9.0.124.0 です。

Flash Player 10.0.2.54 は、初期バージョンの Flash CS4 Professional に付属しています。このビルドは Web には公開されていませんでした。コンテンツ開発とテストを行うには、最新バージョンの Flash Player 10 に更新する必要があります。コンテンツデバッガや他のプレーヤーのアップデートバージョンが [Flash Player サポートセンターのダウンロード](#) ページから入手可能になりました。

インストールおよびアンインストール

Flash Player のインストール方法については、<http://www.adobe.com/jp/products/flashplayer/productinfo/instructions/> を参照してください。

アンインストール方法については、http://www.adobe.com/go/tn_14157 を参照してください。

Adobe Flash Player 10.0.12.36 の機能

Flash Player 10 には、次の新機能、拡張機能、およびバグ修正が含まれています。

- [新たな創造的可能性の探索](#)
 - 3D エフェクト
 - カスタムフィルタとエフェクト
 - カラーマネジメント
 - 大きいビットマップのサポート
- [素晴らしいメディア体験の創出](#)
 - Speex オーディオコーデック
 - 動的ストリーミング
 - Real Time Media Flow Protocol
 - フルスクリーン再生モードでのキーボードイベント
- [強力なランタイムの動的 Web アプリケーションの配布](#)
 - 動的サウンド生成
 - 描画 API
 - テキストエンジン
 - Pixel Bender
 - コンテキストメニュー
 - アンチエイリアスエンジン (Saffron 3.1)
 - Vector データ型
- [ネットワークおよびシステムリソースとの相互運用](#)
 - ファイルのアップロードとダウンロード用 API
 - Web カメラ / マイク
 - 読み取り / 書き込みクリップボードアクセス
 - Linux WMODE 対応
- [最も自由自在にアクセスできる一貫したクロスプラットフォームランタイムへの依存](#)
 - Ubuntu のサポート

Flash Player の機能の詳細については、<http://www.adobe.com/jp/products/flashplayer/features/> を参照してください。

新たな創造的可能性の探索

3D エフェクト – 3D エフェクトに対するビルトインサポートを使用して、より直感的な使いやすいインターフェイスを作成できます。3D の専門家でなくても、2D でデザインし 3D に簡単に変形しアニメーション化させることで、3D エフェクトをすぐに作成できます。高速で極めて軽量な、使いやすい API と Adobe Flash® CS4 Professional ソフトウェアの 3D ツールを使用すると、ActionScript® 言語やすべてのユーザが利用できるカスタムサードパーティライブラリ経由で、これまでは専門家しかできなかったモーションを作成できます。

カスタムフィルタとエフェクト – すばやくユーザを引きつける映画体験感覚の高パフォーマンスな、リアルタイムエフェクトを作成できます。Pixel Bender (Adobe After Effects® ソフトウェアの多くのフィルタやエフェクトで使用されているのと同じ技術) では、これらのインタラクティブエフェクトを、After Effects CS4 でのプロダクションと Flash Player 10 でのライブの両方で使用できます。完全な対話性を維持しながら、固有のフィルタ、エフェクト、ブレンドモードを、ベクター、ビットマップ、ビデオを含むすべての表示オブジェクトに適用できます。アプリケーションサイズ (平均サイズ 1KB 以下) に対する影響を最小限に抑えた複雑なフィルタとエフェクトを使用して、プロダクション時間を短縮できます。Pixel Bender を使用すると、サウンドや算術関数などの他の種類のデータを別のスレッドと非同期で処理することもできます。

Pixel Bender の詳細については、[Pixel Bender ツールキット](#) ページにアクセスしてください。カスタムフィルタとエフェクトを表示または共有するには、[Pixel Bender Exchange](#) にアクセスしてください。

カラーマネジメント – Web アプリケーションを正確な色で実現することで、お気に入りの Web のアクセス先が期待どおりの外観で表示できます。カラーマネジメントはモニタの ICC カラープロファイルと連動して、SWF ファイルを標準の RGB に変換できるようにします。

大きいビットマップのサポート (拡張機能) – 片側の最大長 8191 ピクセルで最大 16,777,216 ピクセル (4096 x 4096) の大きいビットマップを操作できます。

[機能リストに戻る](#)

素晴らしいメディア体験の創出

Speex オーディオコーデック – 音声エンコーディングの高品質の代替手段を提供する、新しい広帯域、オープンソースの Speex ボイスコーデックを利用できます。Speex と Nellymoser を Flash Media Server で使用すると、インタラクティブアプリケーション用のマイク音声を配信できます。Flash Player では、ADPCM、HE-AAC、および MP3 オーディオもサポートされます。

動的ストリーミング – 変化するネットワーク状況に自動的に順応する例外的なビデオをストリーミングで表示できます。新しいサービス品質 (QoS) メトリックスを利用して、より優れたストリーミング体験を提供できます。

Real Time Media Flow Protocol – RTMP over TCP の代わりとなる新しい UDP ベースの暗号化された Real Time Media Flow Protocol(RTMFP)を使用して、通信アプリケーションを作成できます。RTMFP では、リアルタイムのインタラクティブパフォーマンスの向上、ネットワーク遅延の低減、セキュリティの向上を実現できます。RTMFP は、予定されている将来バージョンの Adobe Flash Media Server ソフトウェアでサポートされます。詳細については、[RTMFP FAQ](#) を参照してください。

フルスクリーン再生(拡張機能) – 矢印、Shift、Enter、Tab、スペースバーなどの非印刷キーのキーイベントをサポートして、インタラクティブゲームとビデオコントロールをフルスクリーンモードにできます。

[機能リストに戻る](#)

強力なランタイムの動的 Web アプリケーションの配布

動的サウンド生成 – 拡張されたサウンド API を使用すると、動的にオーディオを生成し、音楽ミキサーやシーケンス、ゲーム用のリアルタイムオーディオ、場合によってはオーディオビジュアライザなどの新しいタイプのオーディオアプリケーションを作成できます。オーディオデータを抽出しサウンドバッファに供給すると、低レベルで読み込まれた MP3 オーディオで作業できます。高パフォーマンスの Pixel Bender JIT コンパイラを介してオーディオをリアルタイムに処理、フィルタリング、ミキシングすると、ビジュアル体験を超えて自由に創造性を拡張できます。

描画 API(拡張機能) – 再設定可能なスタイルプロパティ、3D API、行ごとにコーディングすることなく洗練された図形を描画する新しい方法により、実行時描画がより簡単に行えます。これによって、開発者は曲線をひねったり、スタイルを変更したり、パーツを置き換えたり、さらにはカスタムフィルタやエフェクトを使用して、スループットの向上、クリエイティブなコントロール、生産性の向上を実現できます。描画 API への拡張機能によって、z 次元、実際的なパースペクティブ、3D 空間でのテクスチャ付きメッシュ、グラフィックスモデルの保持、読み取り / 書き込みレンダリング、UV 座標による三角描画などの機能が追加される上、メモリが追加されパフォーマンスが向上します。

テキストエンジン – アドビのタイポグラフィーにおける 25 年以上の専門知識の上に構築され、Web に印刷品質のパブリッシングをもたらす、柔軟性の高い新しいテキストレイアウトエンジンを利用できます。TextField と共存する柔軟性の高い新しいテキストレイアウトエンジンを使用すると、革新的なテキストコントロールを作成できます。このエンジンは、テキストレイアウトへの低レベルアクセスとコンポーネントレベルのテキストオブジェクトを作成するインタラクティブ API を提供します。デバイスフォントでは、アンチエイリアスや回転、スタイルが行えるようになり、フォントを埋め込むことなくフィルタを適用させることが可能です。また、合字のようなタイポグラフィ要素もサポートされます。

Pixel Bender – Adobe Pixel Bender(After Effects のフィルタやエフェクトの強化に使用されているのと同じ技術)を使用すると、独自のポータブルフィルタ、ブレンドモード、および塗りを作成して、クリエイティブなコントロールを拡張できます。Pixel Bender は高パフォーマンスのイメージ処理言語で、Flash Player を更新することなく Web アプリケーションに追加できる、カスタムのマルチスレッドエフェクトとフィルタを作成する苦痛を取り除きます。

コンテキストメニュー(拡張機能) – 一般的なテキストフィールドのコンテキストメニュー項目に対応した ActionScript API を使用して、コンテキストメニューに表示できる項目を制御し、プレーンテキストとリッチテキストをサポートできます。クリップボードメニューでは、クリップボードに安全に制御された方法でアクセスできます。

アンチエイリアスエンジン(Saffron 3.1)(拡張機能) – 拡張された Saffron アンチエイリアスエンジンを使用すると、パフォーマンスの向上やアンチエイリアステキストの品質(特にアジア文字)を享受できます。線フォントのサポートによって、メモリ要件が減ります。

Vector データ型 – 新しい型の配列クラスを使用すると、パフォーマンス、効率性、データのエラーチェックの向上を実現できます。

[機能リストに戻る](#)

ネットワークおよびシステムリソースとの相互運用

ファイルのアップロードとダウンロード用 API(拡張機能) – ユーザが Web アプリケーションからファイルを読み込み、保存できるようにします。新しいファイル参照実行時アクセスでは、サーバをラウンドトリップせずにデータをローカルに処理できます。

Web カメラ / マイク(拡張機能) – Video4Linux v2(V4L2)カメラ API のサポートを享受できます。

読み取り / 書き込みクリップボードアクセス(拡張機能) – ユーザはクリップボードメニューを介してクリップボードに安全に制御された方法でアクセスできるため、テキストを貼り付けるハンドラを作成できます。

WMODE(拡張機能) – Flash Player 10 では、Linux[®](Firefox 3 が必要)上でウィンドウなしモード(transparent と opaque)のサポートを利用できます。ウィンドウなしモードは、SWF コンテンツの上下にある SWF ファイルと HTML をブレンドします。

[機能リストに戻る](#)

最も自由自在にアクセスできる一貫したクロスプラットフォームランタイムへの依存

Ubuntu のサポート – Flash Player 10 では、よく知られている Ubuntu オペレーティングシステムをサポートするようになり、Windows[®]、Mac OS、および Linux プレーヤーも同時に市場に投入しています。

[機能リストに戻る](#)

セキュリティ拡張機能

Flash Player 10 には、いくつかのセキュリティモデル拡張機能が含まれています。これらの変更点のいくつかで新機能が有効になり、他の変更点で既存の機能が制限されます。変更点の詳細な要約については、http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html を参照してください。

Flash Player 10 では、次の問題が修正されました。

- ダブルバイトの言語モードを使用する Intel ベースの Macintosh の場合、Mozilla Plugin Finder Service は Flash Player 9.0.20.0 をインストールしません。[Adobe Player ダウンロードセンター](#)からインストールするか、ダブルバイト以外の言語モードで Plugin Finder Service を使用してください。(180719)
- System.setClipboard() を使用してシステムクリップボード上のデータを設定する場合、ユーザの操作が必要になります。このセキュリティ拡張機能では、クリップボードへの攻撃の可能性を軽減できるため、開発者は既存のコンテンツを更新する必要がある場合があります。詳細については、Adobe.com の [Flash Player 10 のセキュリティの変更に関する記事](#)を参照してください。

既知の問題

Flash Player 10 では、次の既知の問題が存在します。

全般

- 設定 UI
 - Flash Player 設定 UI をトリガするコンテンツを開発する場合、「ウィンドウ」モードのみ使用してください。他のモードでは、プラットフォームによって表示されないか、機能しない可能性があります。
 - wmode="direct" または "gpu" の場合、設定 UI は表示されません。
 - Firefox 2 または Firefox 3 を使用している Windows では、wmode="opaque" または "transparent" の場合、設定 UI は表示されますが、機能しません。
 - Linux では、wmode="opaque" または "transparent" の場合、設定 UI は表示されません。
- クリップボード : エラー文字列は新しい Clipboard クラスではローカライズされていません。(235725)
- カラーマネジメント : ソースプロファイルを読み込む機能は、設計上この機能に含まれていません。
- ファイル参照 :
 - ファイル参照のアップロードとダウンロードでは、このバージョンのセキュリティモデル拡張機能の一環として、ボタンのクリックなどのユーザ側の操作が必要になります。詳細については、http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_change_s.html#head3 を参照してください。
 - FileReference.upload メソッドは、URLLoader などの他の HTTP クラスと異なる HTTP クッキーストアを使用します。この結果、クッキーベースのセッションは、期待どおり機能しません。回避方法 : セッショントークン用に GET または POST 変数を使用してください。(136668)
 - Internet Explorer 7 以降の保護モード機能を使用している場合、FileReference.save では、ファイルのデスクトップまたはそのフォルダへの保存のみ可能です。
- GPU のサポート
 - サポートされていないドライバでは、問題が発生する可能性があります。
 - ハードウェアアクセレーションでは、現在 Alpha、Erase、Invert & Subtract ブレンドモード、および GPU 合成用のベクターを最適化していません。

- 合成用の GPU モードの最小要件はプラットフォームで異なります。GPU モードに移行するためのドライババージョンの最小要件については、以下を参照してください。カード/ドライバの組み合わせが要件と一致しない場合、mms.cfg ファイル内の OverrideGPUValidation=1 フラグを設定して、要件の検証を上書きするように mms.cfg を設定できます。これでドライババージョンのゲーティングは上書きされますが、それでも VRAM 要件はチェックされます。
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128MB の空き VRAM
 - ATI カードの DXCapsViewer ドライバ : XP – バージョン x.x.x.6752、Vista – バージョン x.x.x.0560
 - NVIDIA カードの DXCapsViewer ドライバ (XP & Vista) – バージョン x.x.11.7519
 - Macintosh :
 - OpenGL 2.0+, OS X バージョン 10.4.11 & 10.5.4, 128MB の空き VRAM
 - Linux : OpenGL 2.0+, 直接レンダリング
 - ATI カードドライバ (2.1.) 7855 (glx ベンダー文字列は gl ドライバベンダーと一致する必要があります)
 - NVIDIA カードドライバ 169.12 (glx ベンダー文字列は gl ドライバベンダーと一致する必要があります)
 - Intel カードは、上書きフラグを前述のように設定して GPU モードに設定できます。
 - GPU モードが正常かどうかを確認するには、mm.cfg をコンテンツデバッグプレーヤーと共に使用し、mm.cfg ファイルで DisplayGPUBlend =1 にします。SWF の左上隅にある四角のインジケータが緑色の場合、合成モードであることを示します。インジケータが赤色の場合、SWF が直接レンダリングモードであることを示します。
- URLLoader および URLStream での HTTP ステータスコードのサポート
 - Flash Player 10 では、Flash Player プラグインでの HTTP ステータスコードのサポートが追加されています。以前のバージョンの Flash Player ActiveX コントロールとスタンドアロン Player では、これらのステータスコードが既にサポートされていました。この機能は、ブラウザのバージョン、OS ネットワークスタック、および Flash Player のタイプに依存し、ほとんどのブラウザではこの機能をサポートしていません。Flash Player 10 のリリース時点で、Mozilla や Apple では、アドビの Firefox と Safari に対する変更提案を受け入れていますが、変更が組み込まれたビルドはまだリリースされていません。ブラウザでサポートされていない場合、HTTP ステータスは 1) 常に 0 を返すか、2) 常に 200 を返すことになります。
 - Windows
 - IE7 : サポート済み
 - IE6 : サポート済み (HTTP 本文はサーバが圧縮されたコンテンツを返した場合にのみ返されます)
 - スタンドアロン Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari : バージョン 3.0 以降でサポート済み
 - スタンドアロン Flash Player
- Pixel Bender : サーバから Pixel Bender バイトコードを読み込む場合、タイプが「.pbj」または「.hbc」のファイルに対応するようにサーバを構成する必要があります。その他の場合は、バイトコードファイルが見つからないという IO エラーが生成されます。

- 3D エフェクト :
 - カラーピッカーやコンボボックスなどの一部のコンポーネントは、3D エフェクトでは正しく機能しません。
 - 2.5D または 3D オブジェクトは、PDF やハードウェアプリンタに正しく印刷されません。(232562)
 - 3D タイムラインアニメーションと MovieClip プロパティの ActionScript 変更を混在させることはできません。タイムラインアニメーションによって ActionScript 変更が上書きされます。
 - 同じ MovieClip に 2D スパンと 3D スパンの両方があるタイムラインアニメーションの作成はお勧めできません。MovieClip が 2D と 3D 間または 3D と 2D 間で遷移すると、EventListener が失われます。Movieclip の ActionScript を変更すると、2D スパンは無視されますが 3D スパンは無視されません。
- 動的ストリーミングや RTMFP 機能を使用するには、予定されている将来バージョンの Adobe Flash Media Server が必要となります。プライベートプレリリースプログラムに参加する場合は、連絡先の詳細情報を記載した電子メールを fmsprerelease@adobe.com に送信してください。
- 1 時間以上ライブストリーミングオーディオを受信すると、オーディオが失われ、Flash Player が応答しなくなります。(237333)

インストール / アンインストール

- 他のアプリケーション (Yahoo! Instant Messenger など) が Flash Player を使用しているときにアンインストーラが起動された場合、再起動後まで Flash Player は削除されません。アンインストーラを起動する前に、すべてのアプリケーションを終了してください。
- Windows Vista では、Flash Player ActiveX コントロールのインストール後に Flash コンテンツを表示しようとする、Internet Explorer 7 の保護モードによってセキュリティ警告が表示されることがあります。セキュリティ警告は、Player のインストールの一部として adobe.com/jp の Flash Player ダウンロードセンターから Google ツールバーをインストールしようとしたときにも表示されることがあります。この問題を回避するために、Flash Player のインストーラはインストール時に Internet Explorer 7 の再起動を求めることがあります。ユーザはこの[テクニカルノート](#)の指示に従うこともできます。アドビ システムズ社は Microsoft と共にこの問題の解決に取り組んでいます。

ブラウザ

- Opera および Netscape では、ExternalInterface API を使用した Flash Player への再帰呼び出しはできません。この問題は、Opera と Netscape に報告されています。(184777)

Macintosh

- クリップボード : OS X では、ブラウザ (Safari または Firefox) からクリップボードにコピーされた HTML_FORMAT データに、Flash Player からはアクセスできません。(235321)
- Flash テキストエンジン : Flash Player 10 では Unicode 入力がサポートされていないので、Mac OS X 上でアラビア語、インド語、その他の複雑なスクリプトを入力できません。(232102)
- オーディオキャプチャが 96 kHz の場合、ライブオーディオは機能しません。(221951)

Linux

- Flash Player 10 では、特定の Linux の配布ごとにサポートされているブラウザのみサポートされます。ユーザが該当する Linux 配布でサポートされていないブラウザをインストールすると、Flash Player に関係のない問題が発生する可能性があります(例えば、本ドキュメントの作成時には、Firefox 3 は Ubuntu 7 によって正式にサポートされていませんでした)。
- クリップボード
 - Clipboard.clear() では、外部アプリケーションからのデータがクリアされません。(235698)
 - クリップボードにコピーされたデータは、swf のクローズ後保持されません。(235588)
 - rtf 形式のテキストを Flash Player にコピーすると、テキストが rtf として認識されません。(235586)
- 解像度のビット深度が 16 のディスプレイでは、WMODE が無効になります。(234772)
- 合成ウィンドウマネージャ(compiz)を使用している場合、ハードウェアアクセレーション機能は機能しません。この場合、Flash Player 10 は常にソフトウェアにフォールバックします。Linux 上で Flash Player 10 を使用する場合、合成ウィンドウマネージャを無効にしてください。

その他のリソース

- [Flash Player デベロッパーセンター](#)
- [Flash Player 製品ページ](#)
- [Flash Player サポート](#)
- [Flash Player ヘルプ](#)
- [ユーザフォーラム](#)

Adobe Flash Player チームへのバグの報告

バグを発見された場合は、オンライン上の [Adobe バグ / 問題管理システム](#)を利用して、バグの詳細をご報告ください。

注意：大量の電子メールが寄せられるため、個々の要望への返答はいたしかねます。

Adobe Flash Player をご利用いただきありがとうございます。貴重なご意見・ご要望をお寄せいただきありがとうございます。



Adobe®

Adobe Flash Player 10 릴리스 정보

Adobe® Flash® Player 10 을 사용해 주셔서 감사합니다. 이 문서는 Flash Player 10 용의 내용을 개발하는 사용자를 대상으로 하며 Flash Professional 또는 Flex 설명서에서 다루지 않은 문제에 대해 설명합니다. 이 문서는 추가 정보가 있는 경우 주기적으로 업데이트될 수 있습니다.

[시스템 요구 사항 / 언어 지원](#)

[Adobe Flash Player 버전](#)

[설치 및 제거](#)

[Flash Player 10.0.12.36 기능](#)

[보안 강화](#)

[Flash Player 10.0.12.36 에서 해결된 문제](#)

[알려진 문제](#)

[기타 리소스](#)

[Adobe Flash Player 팀에 버그 보고](#)

2008 년 2 월, 이른 나이에 갑작스럽게 우리 곁을 떠난 Flash Player 팀 엔지니어 Michael Williams 에게 Flash Player 10 을 바칩니다.

[시스템 요구 사항 / 언어 지원](#)

최신 Flash Player의 시스템 요구 사항은 http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_kr을 참조하십시오.

Flash Player 10 은 다음 언어를 추가로 지원합니다.

Flash Player 9 지원 언어	Flash Player 10 추가 지원 언어
중국어(간체)	포르투갈어(브라질)
중국어(번체)	체코어
영어	네덜란드어
프랑스어	폴란드어
독일어	러시아어
이탈리아어	스웨덴어

일본어	터키어
한국어	
스페인어	

Adobe Flash Player 버전

[여기](#)를 클릭하여 Flash Player의 최신 버전이 설치되어 있는지 확인하십시오. Windows®, Macintosh 및 Linux 운영 체제용 Flash Player 10의 최신 버전은 10.0.12.36 이고, Solaris 운영 체제용 Flash Player 9의 최신 버전은 9.0.124.0 입니다.

Flash Player 10.0.2.54 는 Flash CS4 Professional 초기 릴리스에 포함되어 있습니다. 이 빌드는 웹상에 공개적으로 배포되지 않았습니다. 내용을 개발하고 테스트하는 사용자는 Flash Player 10의 최신 버전으로 업데이트해야 합니다. 내용 디버거 플레이어와 다른 플레이어의 업데이트 버전은 [Flash Player 지원 센터 다운로드](#) 페이지에 게시되어 있습니다.

설치 및 제거

Flash Player 설치

지침은 <http://www.adobe.com/kr/products/flashplayer/productinfo/instructions/>를 참조하십시오.

제거 지침은 http://www.adobe.com/go/tn_14157을 참조하십시오.

Adobe Flash Player 10.0.12.36 기능

Flash Player 10에는 다음과 같은 매력적인 새 기능, 향상된 기능 및 버그 해결이 포함되어 있습니다.

- [독창적인 새 기능 살펴보기](#)
 - 3D 효과
 - 사용자 정의 필터 및 효과
 - 색상 관리
 - 큰 비트맵 지원
- [놀라운 미디어 경험 제공](#)
 - Speex 오디오 코덱
 - 동적 스트리밍
 - RTMFP(Real Time Media Flow Protocol)

- 전체 화면 재생 모드에서의 키보드 이벤트
- 강력한 런타임에 기반한 동적 웹 응용 프로그램 배포
 - 동적 사운드 생성
 - 드로잉 API
 - 텍스트 엔진
 - Pixel Bender
 - 컨텍스트 메뉴
 - 앤티앨리어싱 엔진(Saffron 3.1)
 - 벡터 데이터 유형
- 네트워크와 시스템 리소스 간의 상호 운용
 - 파일 업로드 및 다운로드 API
 - 웹캠/마이크
 - 클립보드 쓰기/읽기 액세스
 - Linux 용 WMODE
- 최상의 유비쿼터스 환경을 지원하면서 플랫폼에 영향을 받지 않는 일관성 있는 런타임 사용
 - Ubuntu 지원

Flash Player 기능에 대한 추가 정보는 <http://www.adobe.com/kr/products/flashplayer/features/>를 참조하십시오.

독창적인 새 기능 살펴보기

3D 효과 – 기본적으로 지원되는 3D 효과를 사용하여 보다 직관적이고 매력적인 인터페이스를 만듭니다. 3D 전문가가 아니어도 2D로 디자인한 후 3D로 쉽게 변형하고 애니메이션으로 만들 수 있으므로 신속하게 작업을 시작할 수 있습니다. Adobe Flash® CS4 Professional 소프트웨어의 3D 도구와 함께 빠르고 매우 가벼우며 사용이 간편한 API를 사용함으로써 ActionScript® 언어 또는 사용자 정의 타사 라이브러리를 통해 이전에는 전문가만 만들 수 있던 동작을 이제 누구나 만들 수 있습니다.

사용자 정의 필터 및 효과 – 시선을 사로잡는 영화와 같은 경험을 제공하는 고성능, 실시간 효과를 만듭니다. 이러한 대화형 효과는 Adobe After Effects® 소프트웨어의 다양한 필터 및 효과와 동일한 기술인 Pixel Bender와 함께 사용되어 After Effects CS4에서 제작하고 Flash Player 10에서 실시간으로 실행할 수 있도록 해 줍니다. 완벽한 상호 작용을 유지하면서도 벡터, 비트맵, 비디오 등의 모든 표시 객체에 고유 필터, 효과 및 블렌드 모드를 적용할 수 있습니다. 응용 프로그램 크기에 거의 영향을 주지 않는(평균 1KB 이하) 복합 필터 및 효과를 사용하여 제작 시간을 줄여 보십시오. 또한 Pixel Bender는 개별

스레드에서 비동기적으로 사운드, 수학 함수 등 다른 데이터 유형을 처리하는 데에도 사용할 수 있습니다.

Pixel Bender에 대한 자세한 내용은 [Pixel Bender Toolkit](#) 페이지를 참조하십시오. 사용자 정의 필터 및 효과를 보거나 공유하려면 [Pixel Bender Exchange](#)를 참조하십시오.

색상 관리 – 웹 응용 프로그램에 정확한 색상을 제공하여 즐겨찾는 웹 대상이 원래 색상 그대로 나타나도록 합니다. 색상 관리는 모니터의 ICC 색상 프로파일과 함께 작동하며 SWF 파일을 표준 RGB로 변환할 수 있습니다.

큰 비트맵 지원(향상된 기능) – 가로, 세로 최대 8191 픽셀, 전체 최대 16,777,216 픽셀(4096 x 4096)의 비트맵 크기를 처리할 수 있습니다.

[기능 목록으로 돌아가기](#)

놀라운 미디어 경험 제공

Speex 오디오 코덱 – 기존의 음성 인코딩 대신 향상된 품질의 새로운 광대역 오픈 소스 Speex 음성 코덱을 활용합니다. Speex와 Nellymoser는 모두 Flash Media Server에서 대화형 응용 프로그램에 마이크 오디오를 전송하는 데 사용할 수 있습니다. Flash Player는 ADPCM, HE-AAC 및 MP3 오디오도 지원합니다.

동적 스트리밍 – 네트워크 상태 변화에 따라 자동으로 조정되는 스트림을 통해 고품질 비디오를 보여줍니다. 새로운 QoS(Quality-of-Service) 메트릭을 활용하여 더 나은 스트리밍을 경험할 수 있습니다.

RTMFP(Real Time Media Flow Protocol) – TCP 기반의 RTMP를 대신하는 새로운 UDP 기반의 암호화 RTMFP(Real Time Media Flow Protocol)를 사용하여 통신 응용 프로그램을 작성합니다. RTMFP는 네트워크 대기 시간이 짧고 보안이 강화된 향상된 실시간 대화형 성능을 제공합니다. RTMFP는 Adobe Flash Media Server 소프트웨어의 이후 릴리스에서 지원될 예정입니다. 자세한 내용은 [RTMFP FAQ](#)를 참조하십시오.

전체 화면 재생(향상된 기능) – 화살표, Shift, Enter, Tab 키 및 스페이스바 등 인쇄되지 않는 키의 키 이벤트 지원과 함께 대화형 게임과 비디오 제어가 전체 화면에서 동작하도록 합니다.

[기능 목록으로 돌아가기](#)

강력한 런타임에 기반한 동적 웹 응용 프로그램 배포

동적 사운드 생성 – 향상된 사운드 API를 사용하여 오디오를 동적으로 생성하고 음악 믹서, 시퀀서, 실시간 게임 오디오 및 오디오 파형 표시기 같은 새로운 유형의 오디오 응용 프로그램을 만들 수 있습니다. 로드된 MP3 오디오를 오디오 데이터를 추출하여 사운드 버퍼에 제공하는 방식으로 간단하게 작업할 수 있습니다. 고성능 Pixel Bender JIT 컴파일러를 통해 실시간으로 오디오를 처리, 필터링 및 믹싱하여 시각적 경험과 함께 자유롭고 독창적인 오디오 작업이 가능합니다.

드로잉 API(향상된 기능) – 스타일을 다시 지정할 수 있는 속성, 3D API 및 한 줄씩 코딩하지 않고 복잡한 모양을 그리는 새로운 드로잉 방식으로 보다 쉽게 런타임에 드로잉 작업을 수행할 수 있습니다. 개발자는 곡선의 일부를 비틀거나 스타일을 변경하거나 일부를 교체하거나 사용자 정의 필터 및 효과를 사용하여 창조적으로 제어하고 효율성 및 생산성을 향상시킬 수 있습니다. 드로잉 API의 향상된 기능으로 인해 3D 공간의 z면, 실제 투시도, 텍스처 메시, 유지되는 그래픽 모델, 렌더링 읽기/쓰기 및 UV 좌표로 삼각형 그리기가 가능하며 메모리가 추가되었고 성능이 향상되었습니다.

텍스트 엔진 – 25년 이상 축적된 Adobe의 활자 인쇄에 대한 전문 기술을 기반으로 인쇄물 품질의 웹 게시를 가능하게 하는 유연한 새 텍스트 레이아웃 엔진을 사용합니다. TextField와 공존하는 유연성이 크게 향상된 새로운 텍스트 레이아웃 엔진을 통해 새로운 방식으로 텍스트를 제어함으로써 텍스트 레이아웃 및 대화형 작업 API에 낮은 수준의 액세스를 제공하여 구성 요소 수준의 텍스트 객체를 만들 수 있습니다. 장치 글꼴의 엔티앨리어싱, 회전 및 스타일 적용이 가능해졌고 필터가 포함된 것처럼 장치 글꼴에 필터를 적용할 수 있으며 텍스트 엔진에서 합자와 같은 입력 체계 요소가 지원됩니다.

Pixel Bender – After Effects의 필터 및 효과에 사용된 것과 동일한 기술을 바탕으로 한 Adobe Pixel Bender를 사용하여 이동 가능한 필터, 블렌드 모드 및 채우기를 직접 만들어 보다 독창적인 제어 기능을 제공합니다. Pixel Bender는 고성능 이미지 처리 언어로, Flash Player를 업데이트하지 않고도 웹 응용 프로그램에 추가할 수 있는 사용자 정의 다중 스레드 효과 및 필터를 쉽게 작성할 수 있습니다.

컨텍스트 메뉴(향상된 기능) – 일반 및 서식 있는 텍스트를 지원하는 텍스트 필드 컨텍스트 메뉴 항목에 ActionScript API를 사용하여 컨텍스트 메뉴에 표시될 항목을 제어합니다. 클립보드 메뉴는 안전하고 제어할 수 있는 방식으로 클립보드에 대한 액세스를 제공합니다.

엔티앨리어싱 엔진(Saffron 3.1)(향상된 기능) – 향상된 Saffron 엔티앨리어싱 엔진을 사용하여 엔티앨리어싱 텍스트의 향상된 성능 및 품질을 사용할 수 있습니다. 그 중에서도 특히 아시아 문자 렌더링이 크게 향상되었습니다. 획 글꼴 지원을 통해 필요한 메모리가 줄었습니다.

벡터 데이터 유형 – 새로운 유형의 배열 클래스를 사용하여 성능, 효율성 및 데이터 오류 확인 기능을 향상시킵니다.

[기능 목록으로 돌아가기](#)

네트워크와 시스템 리소스 간의 상호 운영

파일 업로드 및 다운로드 API(향상된 기능) – 사용자가 직접 웹 응용 프로그램에서 파일을 로드하고 저장할 수 있도록 합니다. 새로운 파일 참조 런타임 액세스를 사용하여 서버와 로컬 간에 데이터를 주고받지 않고 로컬에서 데이터를 처리할 수 있습니다.

웹캠/마이크(향상된 기능) – V4L2(Video4Linux v2) 카메라 API가 지원됩니다.

클립보드 읽기/쓰기 액세스(향상된 기능) – 클립보드 메뉴를 통해 사용자가 안전하고 제어할 수 있는 방식으로 클립보드에 액세스할 수 있으므로 핸들러를 작성하여 텍스트를 붙여넣을 수 있습니다.

WMODE(향상된 기능) – Linux® 환경(Firefox 3 필요)에서 Flash Player 10 실행 시 윈도우 없음 모드(투명 및 불투명) 지원을 사용합니다. 윈도우 없음 모드는 SWF 파일과 SWF 위아래에 위치한 HTML을 혼합합니다.

[기능 목록으로 돌아가기](#)

최상의 유비쿼터스 환경을 지원하면서 플랫폼에 영향을 받지 않는 일관성 있는 런타임 사용

Ubuntu 지원 – 이제 Flash Player 10 이 대중적인 Ubuntu 운영 체제를 지원하며, 동시에 Windows®, Mac OS 및 Linux용 플레이어를 제공합니다.

[기능 목록으로 돌아가기](#)

보안 강화

Flash Player 10 에는 여러 강화된 보안 모델이 포함되어 있습니다. 이러한 변경 사항 중 일부는 새로운 기능을 추가하기도 하고 일부는 기존 기능을 제한하기도 합니다. 변경 사항에 대한 전체 요약은 http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html 을 참조하십시오.

Flash Player 10.0.12.36 에서 해결된 문제

Flash Player 10 에서는 다음과 같은 문제가 해결되었습니다.

- Mozilla Plugin Finder Service가 더블바이트 언어 모드를 사용하여 Intel 기반 Mac에 Flash Player 9.0.20.0 을 설치하지 않습니다. [Adobe Player 다운로드 센터](#)를 통해 설치하거나 더블바이트가 아닌 언어 모드에서 Plugin Finder Service를 사용할 수 있습니다. (180719)
- System.setClipboard()를 사용하여 시스템 클립보드에 데이터를 설정하려면 사용자 조작이 필요합니다. 이번 보안 강화를 통해 잠재적인 클립보드 공격을 방지할 수 있으며 개발자는 기존 내용을 업데이트해야 할 수 있습니다. 자세한 내용은 Adobe.com의 [Flash Player 10 보안 변경 사항 문서](#)를 참조하십시오.

알려진 문제

Flash Player 10 에서 알려진 문제는 다음과 같습니다.

일반

- 설정 UI
 - Flash Player 설정 UI 를 트리거하는 내용을 개발할 때 “윈도우” 모드만 사용해야 합니다. 다른 모드를 사용하면 플랫폼 간에 표시되지 않거나 작동하지 않을 수 있습니다.

- wmode="direct" 또는 "gpu"일 때 설정 UI 는 표시되지 않습니다.
 - Windows 에서 Firefox 2 또는 Firefox 3 을 사용하는 경우 wmode="opaque" 또는 "transparent"일 때 설정 UI 는 표시되지만 작동하지 않습니다.
 - Linux 에서 wmode="opaque" 또는 "transparent"일 때 설정 UI 는 표시되지 않습니다.
- 클립보드: 새 Clipboard 클래스의 오류 문자열이 지역화되지 않습니다. (235725)
- 색상 관리: 소스 프로파일을 읽는 기능이 이 기능에 포함되도록 만들어지지 않았습니다.
- FileReference
 - 이번 릴리스에서 강화된 보안 모델의 일부 기능으로, 이제 FileReference 업로드 및 다운로드를 위해서는 버튼 클릭과 같이 사용자가 특정 작업을 수행해야 합니다.
자세한 내용은 http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3을 참조하십시오.
 - FileReference.upload 메서드에서 HTTP 쿠키를 저장하는 데 URLLoader 처럼 HTTP 클래스 이외의 장소를 사용합니다. 따라서 쿠키 기반 세션이 정상적으로 작동하지 않습니다. 해결 방법: 세션 토큰으로 GET 또는 POST 변수를 사용합니다. (136668)
 - Internet Explorer 7 이상의 보호 모드 기능을 사용할 때 FileReference.save 에서 바탕 화면 또는 바탕 화면 내 폴더에만 파일을 저장할 수 있습니다.
- GPU 지원
 - 지원되지 않는 드라이버로 인해 문제가 발생할 수 있습니다.
 - 하드웨어 가속은 현재 알파, 지우기, 반전 및 빼기 블렌드 모드와 벡터가 GPU 합성에 대해 최적화되어 있지 않습니다.
- 합성을 위한 GPU 모드의 최소 요구 사항은 플랫폼마다 다릅니다. GPU 모드 사용을 위한 최소 드라이버 버전 요구 사항은 아래를 참조하십시오. 카드/드라이버 조합이 요구 사항과 일치하지 않을 경우 mms.cfg 파일에서 OverrideGPUValidation=1 플래그를 설정하여 요구 사항의 유효성을 재정의하도록 mms.cfg 를 설정할 수 있습니다. 이렇게 하면 드라이버 버전 요구 사항의 유효성은 재정의할 수 있지만 VRAM 요구 사항은 여전히 확인해야 합니다.
 - Windows
 - DirectX 9 이상, Pixel Shader 2.0 이상, 사용 가능한 128MB VRAM
 - ATI 카드 DXCapsViewer 드라이버: XP – 버전 x.x.x.6752, Vista – 버전 x.x.x.0560
 - NVIDIA 카드 DXCapsViewer 드라이버(XP 및 Vista) – 버전 x.x.11.7519
 - Mac
 - OpenGL 2.0 이상, OS X 버전 10.4.11 및 10.5.4, 사용 가능한 128MB VRAM
 - Linux: OpenGL 2.0 이상, Direct Rendering
 - ATI 카드 드라이버 (2.1.)7855(glx 공급업체 문자열과 gl 드라이버 공급업체 문자열이 일치해야 함)

- NVIDIA 카드 드라이버 169.12(glx 공급업체 문자열과 gl 드라이버 공급업체 문자열이 일치해야 함)
 - Intel 카드는 위에서 설명한 방법으로 재정의 플래그를 설정하여 GPU 모드로 설정할 수 있습니다.
 - GPU 모드 설정에 성공했는지 확인하려면 내용 디버거 플레이어에서 mm.cfg 를 사용하고 mm.cfg 파일에서 DisplayGPUBlend =1 을 설정합니다. 녹색 사각형 표시기가 SWF 왼쪽 상단 모서리에 나타나면 합성 모드로 설정된 것입니다. 빨간색 표시기가 나타나면 SWF 가 직접 렌더링 모드로 설정된 것입니다.
- URLLoader 및 URLStream 에서 HTTP 상태 코드 지원
 - Flash Player 10 은 Flash Player 플러그인에서 HTTP 상태 코드를 지원합니다. 이전 버전의 Flash Player ActiveX 컨트롤 및 독립 실행형 플레이어는 이미 이러한 상태 코드를 지원합니다. 이 기능은 브라우저 버전, OS 네트워크 스택 및 Flash Player 유형에 따라 지원되지 않을 수 있으며 대부분의 브라우저는 아직 이 기능을 지원하지 않습니다. Flash Player 10 이 릴리스될 때 Mozilla 및 Apple 은 Adobe 의 Firefox 및 Safari 에 대한 변경 사항 제안을 수락했지만 아직 이 변경 사항이 반영된 빌드를 릴리스하지 않았습니다. 브라우저에서 지원되지 않을 경우 HTTP 상태는 1) 항상 0 을 반환하거나 2) 항상 200 을 반환합니다.
 - Windows
 - IE7: 지원
 - IE6: 지원(서버에서 압축된 내용을 반환할 때만 HTTP 본문 반환)
 - 독립 실행형 Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari: 버전 3.0 이상에서 지원
 - 독립 실행형 Flash Player
- Pixel Bender: 서버에서 Pixel Bender 바이트 코드를 로드하는 경우 해당 서버는 ".pbj" 또는 ".hbc" 유형의 파일을 제공하도록 구성되어야 합니다. 그렇지 않으면 바이트 코드 파일을 찾을 수 없다는 내용의 IOError가 발생합니다.

- 3D 효과:
 - 색상 선택기, 콤보 상자와 같은 일부 구성 요소에서 3D 효과가 제대로 작동하지 않습니다.
 - 2.5D 또는 3D 객체가 PDF 또는 하드웨어 프린터로 올바르게 인쇄되지 않습니다. (232562)
 - MovieClip 속성의 ActionScript 수정 사항과 3D 타임라인 애니메이션을 혼합할 수 없습니다. 타임라인 애니메이션이 ActionScript 수정 사항을 덮어씁니다.
 - 같은 MovieClip 에 2D 및 3D 범위가 포함된 경우 타임라인 애니메이션을 만드는 것은 좋지 않습니다. MovieClip 이 2D 와 3D 또는 3D 와 2D 간에 전환하면 EventListener 가 손실됩니다. Movieclip 의 ActionScrip 수정으로 인해 2D 범위가 무시되지만 3D 범위는 무시되지 않습니다.
- Adobe Flash Media Server의 이후 릴리스에는 동적 스트리밍 및 RTMFP 기능이 포함되도록 예정되어 있습니다. 비공개 베타 프로그램 참여에 관심이 있으시면 상세한 연락처를 적어 fmsprerelease@adobe.com으로 전자 메일을 보내 주십시오.
- 한 시간 이상 라이브 스트리밍 오디오를 받을 경우 오디오가 손상되고 Flash Player 가 응답하지 않을 수 있습니다. (237333)

설치/제거

- Yahoo! 인스턴트 메신저와 같은 다른 응용 프로그램에서 Flash Player 를 사용 중일 때 제거 프로그램을 시작하면 다시 부팅해야만 Flash Player 가 제거됩니다. 제거 프로그램을 실행하기 전에 모든 응용 프로그램을 닫으십시오.
- Windows Vista에서 Flash Player ActiveX 컨트롤을 설치한 후 Flash 내용을 보려고 하면 Internet Explorer 7 보호 모드에서 보안 경고가 나타날 수 있습니다. www.adobe.com/kr/의 Flash Player 다운로드 센터에서 플레이어 설치 과정의 일부로 Google 툴바를 설치하도록 선택할 경우에도 보안 경고가 나타날 수 있습니다. 이 문제를 해결하기 위해 Flash Player 설치 프로그램에서 설치 시 Internet Explorer 7 을 다시 시작하라는 메시지를 표시할 수 있습니다. 또는 이 [기술 문서](#)에 나온 지침을 따를 수도 있습니다. Adobe는 Microsoft와 함께 이 문제에 대한 해결 방안을 강구하고 있습니다.

브라우저

- Opera 와 Netscape 에서는 ExternalInterface API 를 사용한 Flash Player 로의 재귀 호출을 허용하지 않습니다. 이 문제는 Opera 와 Netscape 에 보고되었습니다. (184777)

Macintosh

- 클립보드: OS X 에서 Safari 또는 Firefox 등의 브라우저에서 클립보드로 복사된 HTML_FORMAT 데이터는 Flash Player 에서 사용할 수 없습니다. (235321)

- Flash Text Engine: Flash Player 10 은 유니코드 입력을 지원하지 않으므로 Mac OS X 에서 아랍어, 인도어 및 다른 복합 스크립트를 입력할 수 없습니다. (232102)
- 오디오 캡처 속도가 96kHz 일 때 실시간 오디오가 작동하지 않습니다. (221951)

Linux

- Flash Player 10 은 Linux 의 특정 배포판에서 지원하는 브라우저만 지원합니다. 해당 Linux 배포판에서 지원하지 않는 브라우저를 설치한 경우 Flash Player 와 관계 없이 문제가 발생합니다. 예를 들어 이 문서가 작성된 당시에 Firefox 3 은 Ubuntu 7 에서 정식으로 지원되지 않았습니다.
- 클립보드
 - Clipboard.clear()는 외부 응용 프로그램의 데이터를 지울 수 없습니다. (235698)
 - 클립보드로 복사된 데이터는 swf 를 닫으면 보존되지 않습니다. (235588)
 - rtf 형식 텍스트를 Flash Player 로 복사하면 해당 텍스트는 rtf 로 인식되지 않습니다. (235586)
- WMODE 는 16 비트 심도의 해상도를 가진 화면에서 사용할 수 없습니다. (234772)
- 하드웨어 가속 사용 기능이 컴포지트 창 관리자(compiz)를 사용할 때 작동하지 않습니다. 이때 Flash Player 10 은 항상 소프트웨어 모드로 대체됩니다. Linux 에서 Flash Player 10 을 사용하려면 컴포지트 창 관리자를 비활성화하십시오.

기타 리소스

- [Flash Player 개발자 센터](#)
- [Flash Player 제품 페이지](#)
- [Flash Player 지원](#)
- [Flash Player 도움말](#)
- [사용자 포럼](#)

Adobe Flash Player 팀에 버그 보고

버그가 발견되면 온라인 [Adobe 버그 및 문제 관리 시스템](#)에 자세한 버그 정보를 보내 주십시오.

참고: 지원 센터에 접수되는 전자 메일이 너무 많아 모든 요청에 응답하지 못할 수도 있습니다.

Adobe Flash Player 를 사용해 주시고 시간을 내어 피드백을 보내 주셔서 감사합니다.

© 2008 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.



Adobe®

Adobe Flash Player 10 — uwagi na temat wersji

Zapraszamy do zapoznania się z oprogramowaniem Adobe® Flash® Player 10. Ten dokument jest przeznaczony dla użytkowników programujących zawartość dla programu Flash Player 10. Omówiono w nim problemy, których nie obejmuje dokumentacja produktów Flash Professional i Flex. Ten dokument może być okresowo aktualizowany o nowe informacje.

- [Wymagania systemowe i obsługa języków](#)
- [Wersja programu Adobe Flash Player](#)
- [Instalowanie i odinstalowywanie](#)
- [Funkcje programu Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Ulepszenia zabezpieczeń](#)
- [Poprawki w programie Flash Player 10.0.12.36](#)
- [Znane problemy](#)
- [Inne zasoby](#)
- [Zgłaszanie błędów zespołowi programu Adobe Flash Player](#)

Program Flash Player 10 dedykujemy Michaelowi Williamsowi, inżynierowi należącemu do zespołu programu Flash Player, który zmarł nieoczekiwanie i o wiele za wcześnie w lutym 2008. Michaelu, brakuje nam Ciebie!

Wymagania systemowe i obsługa języków

Bieżące wymagania systemowe programu Flash Player można sprawdzić na stronie http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_pl/.

W programie Flash Player 10 dodano obsługę następujących języków:

Języki obsługiwane w programie Flash Player 9	Nowe języki dostępne w programie Flash Player 10
Chiński (uproszczony)	Brazylijski portugalski
Chiński (tradycyjny)	Czeski
Angielski	Holenderski
Francuski	Polski
Niemiecki	Rosyjski
Włoski	Szwedzki
Japoński	Turecki
Koreański	
Hiszpański	

Wersja programu Adobe Flash Player

Sprawdź, masz zainstalowaną najnowszą wersję programu Flash Player, klikając [tutaj](#). Bieżąca wersja programu Flash Player 10 dla systemów operacyjnych Windows®, Macintosh i Linux ma numer 10.0.12.36. Bieżąca wersja programu Flash Player 9 dla systemów operacyjnych Solaris ma numer 9.0.124.0.

Do pierwszej wersji programu Flash CS4 Professional jest dołączony program Flash Player 10.0.2.54. Ta wersja nie została udostępniona publicznie w Internecie. Użytkownicy programujący i testujący zawartość powinni zaktualizować program Flash Player 10 do najnowszej wersji. Zaktualizowane wersje debugera zawartości i innych odtwarzaczy są umieszczane na stronie [Pliki do pobrania w Centrum pomocy programu Flash Player](#).

Instalowanie i odinstalowywanie

Instrukcje dotyczące instalowania programu Flash Player można znaleźć na stronie <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions/>.

Instrukcje dotyczące odinstalowywania można znaleźć na stronie http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Funkcje programu Adobe Flash Player 10.0.12.36

Program Flash Player 10 zawiera niesamowite nowe funkcje, ulepszenia i poprawki błędów. Należą do nich między innymi:

- [Nowe możliwości twórcze](#)
 - Efekty 3D
 - Własne filtry i efekty
 - Zarządzanie kolorami
 - Obsługa dużych bitmap
- [Tworzenie wspaniałych materiałów multimedialnych](#)
 - Kodek audio Speex
 - Dynamiczne przesyłanie strumieniowe
 - Protokół RTMFP
 - Zdarzenia klawiatury przy odtwarzaniu w trybie pełnoekranowym
- [Wdrażanie dynamicznych aplikacji internetowych w zaawansowanym środowisku uruchamiania](#)
 - Dynamiczne generowanie dźwięku
 - Interfejs API rysowania
 - Mechanizm obsługi tekstu
 - Zestaw narzędzi Pixel Bender
 - Menu kontekstowe
 - Mechanizm wygładzania (Saffron 3.1)
 - Typ danych wektorowych
- [Korzystanie z zasobów sieciowych i systemowych](#)
 - Interfejsy API wysyłania i pobierania plików
 - Kamera internetowa lub mikrofon
 - Dostęp do funkcji odczytu i zapisu schowka
 - Atrybut WMODE systemu Linux
- [Najbardziej rozpowszechnione, spójne środowisko uruchamiania dla wielu platform](#)
 - Obsługa systemu Ubuntu

Więcej informacji o funkcjach programu Flash Player można znaleźć na stronie <http://www.adobe.com/pl/products/flashplayer/features/>.

Nowe możliwości twórcze

Efekty 3D. Dzięki wbudowanej obsłudze efektów 3D można tworzyć bardziej intuicyjne, ciekawsze interfejsy. Szybkie rozpoczęcie pracy nie wymaga zaawansowanej wiedzy z dziedziny grafiki 3D. Można tworzyć za pomocą narzędzi 2D i łatwo przekształcać oraz animować wyniki

pracy w przestrzeni 3D. Szybkie, proste i wymagające niewielkiej ilości zasobów interfejsy API oraz narzędzia 3D oferowane przez oprogramowanie Adobe Flash® CS4 Professional pozwalają z łatwością tworzyć animacje, które dotąd wymagały zaawansowanej wiedzy dotyczącej języka ActionScript® lub korzystania z ogólnodostępnych, specjalnych bibliotek innych firm.

Własne filtry i efekty. Wydajne efekty wyświetlane w czasie rzeczywistym można stosować w zawartości filmowej, która szybko zainteresuje użytkowników. Zestaw Pixel Bender oferuje technologię dostępną również w wielu filtrach i efektach programu Adobe After Effects®, dzięki której można używać interaktywnych efektów zarówno podczas produkcji w programie After Effects CS4, jak i na żywo w programie Flash Player 10. Zestaw pozwala stosować niepowtarzalne filtry, efekty oraz tryby mieszania do wszystkich wyświetlanych obiektów, między innymi obrazów wektorowych, bitmap oraz filmów wideo, przy zachowaniu pełnej interaktywności. Możliwość stosowania złożonych filtrów i efektów mających niewielki wpływ na rozmiar aplikacji (zazwyczaj zajmujących mniej niż 1 KB) pozwala skrócić czas produkcji. Zestaw Pixel Bender umożliwia przetwarzanie innych typów danych (na przykład dźwięków czy funkcji matematycznych) asynchronicznie, w oddzielnym wątku.

Szczegółowe informacje dotyczące programu Pixel Bender można uzyskać na stronie [Zestaw narzędzi Pixel Bender](#). Korzystając ze strony [Giełda programu Pixel Bender](#), można wyświetlać i udostępniać własne filtry oraz efekty.

Zarządzanie kolorami. Dostarczając aplikacje internetowe z dokładnymi kolorami, można zagwarantować, że ulubione miejsca internetowe będą wyglądały zgodnie z oczekiwaniami. Funkcja zarządzania kolorami działa z profilem ICC kolorów monitora. Umożliwia konwertowanie plików SWF do standardowych kolorów RGB.

Obsługa dużych bitmap (ulepszone). Program umożliwia przetwarzanie dużych bitmap — o maksymalnej liczbie pikseli wynoszącej 16 777 216 (4096x4096) i maksymalnym wymiarze (szerokości lub wysokości) w pikselach wynoszącym 8191.

[Powrót do listy funkcji](#)

Tworzenie wspaniałych materiałów multimedialnych

Kodek audio Speex. Nowy kodek dźwięku wysokiej jakości Speex jest rozwiązaniem open source oferującym metodę kodowania głosu przystosowaną do transmisji szerokopasmowych. Program Flash Media Server umożliwia przesyłanie dźwięków z mikrofonu na potrzeby aplikacji interaktywnych za pomocą kodeków Speex i Nellymoser. Program Flash Player obsługuje również dźwięki w formatach ADPCM, HE-AAC oraz MP3.

Dynamiczne przesyłanie strumieniowe. Ustawienia przesyłania strumieniowego wideo są automatycznie dopasowywane do zmieniających się warunków sieciowych, co ułatwia prezentowanie wyjątkowej zawartości wideo. Nowe pomiary jakości usługi umożliwiają zapewnianie lepszych warunków przesyłania strumieniowego.

Protokół RTMFP. Aplikacje do komunikacji można tworzyć, stosując nowy, szyfrowany protokół RTMFP (Real Time Media Flow Protocol), który oferuje metodę przesyłania opartą na protokole UDP — alternatywę dla połączenia protokołów RTMP i TCP. Protokół RTMFP pozwala uzyskać lepszą wydajność przesyłania w czasie rzeczywistym, obniża opóźnienia sieciowe i oferuje skuteczniejsze zabezpieczenia. Protokół RTMFP będzie obsługiwany w planowanej przyszłej wersji oprogramowania Adobe Flash Media Server. Więcej informacji można uzyskać na stronie [RTMFP — często zadawane pytania](#).

Odtwarzanie na pełnym ekranie (ulepszone). Interaktywne gry i formanty wideo można wyświetlać na pełnym ekranie, korzystając z obsługi zdarzeń dla niedrukowanych klawiszy, takich jak strzałki, Shift, Enter, Tab i spacja.

[Powrót do listy funkcji](#)

Wdrażanie dynamicznych aplikacji internetowych w zaawansowanym środowisku uruchamiania

Dynamiczne generowanie dźwięków. Ulepszone interfejsy API dotyczące dźwięków pozwalają dynamicznie generować dźwięki, a także tworzyć nowe typy aplikacji audio, na przykład miksery i sekwencery muzyczne, dźwięki odtwarzane w grach w czasie rzeczywistym, a nawet wizualizacje dźwięków. Wyodrębniając dane dźwięków i przesyłając je do bufora dźwiękowego, można pracować bezpośrednio z wczytywanymi dźwiękami w formacie MP3. Wydajny kompilator JIT zestawu Pixel Bender umożliwia przetwarzanie, filtrowanie i miksowanie dźwięków w czasie rzeczywistym, co poszerza granice twórczej wolności poza warstwę wizualną.

Interfejs API rysowania (ulepszone). Rysowanie w czasie wykonywania jest łatwiejsze dzięki właściwościom oferującym możliwość zmieniania stylów, interfejsom API grafiki 3D oraz nowej metodzie rysowania złożonych kształtów, która nie wymaga kodowania ich poszczególnych linii. Programiści mogą dopracowywać części krzywych, zmieniać ich style, zastępować części oraz używać własnych filtrów i efektów, co pozwala im uzyskiwać lepsze efekty końcowe, precyzyjnie wykorzystywać twórcze pomysły i pracować wydajniej. Ulepszenia interfejsu API rysowania obejmują nowy wymiar z, prawdziwą perspektywę, tekstury dla siatek w przestrzeni 3D, zachowywanie modelu grafiki, renderowanie przy operacjach odczytu i zapisu, a także rysowanie trójkątów przy użyciu współrzędnych UV. Oprócz tego zmniejszono użycie pamięci i zwiększono wydajność oprogramowania.

Mechanizm obsługi tekstu. W nowym, elastycznym mechanizmie układania tekstu wykorzystano ponad 25 lat doświadczenia firmy Adobe związanego z typografią. Umożliwia on publikowanie zawartości gotowej do druku przy użyciu interfejsu internetowego. Do tworzenia innowacyjnych formantów tekstowych służy nowy, elastyczny mechanizm układów tekstu. Współpracuje on z klasą TextField, która oferuje dostęp niskiego poziomu do układu tekstu oraz interfejsy API dotyczące interakcji, pozwalające tworzyć obiekty tekstowe na poziomie składników.

Jest teraz możliwe stosowanie wygładzania, obracania, stylizacji i filtrów do czcionek urządzeń — tak jakby były osadzone. Mechanizm obsługi tekstu umożliwia korzystanie z elementów typograficznych, na przykład ligatur.

Pixel Bender. Zestaw Adobe Pixel Bender oferuje technologię dostępną w filtrach i efektach programu After Effects, dzięki której można tworzyć własne przenośne filtry, tryby mieszania i wypełnienia, dające lepszą kontrolę nad tworzonymi materiałami. Pixel Bender jest wydajnym językiem przetwarzania obrazów. Usprawnia on znacznie proces tworzenia własnych efektów i filtrów używających wielu wątków, a także pozwala dodawać je do aplikacji internetowych bez konieczności aktualizacji programu Flash Player.

Menu kontekstowe (ulepszone). Interfejsy API języka ActionScript związane z typowymi menu kontekstowymi pól tekstowych obsługują tekst zwykły i sformatowany. Usprawniają one sterowanie elementami wyświetlanymi w menu kontekstowych. Menu schowka daje dostęp do schowka w bezpieczny, kontrolowany sposób.

Mechanizm wygładzania (Saffron 3.1) (ulepszone). Ulepszony mechanizm wygładzania Saffron oferuje większą wydajność i wyższą jakość wygładzania tekstu, szczególnie w przypadku znaków azjatyckich. Obsługa czcionek w formie obrysów zmniejsza wymaganą ilość pamięci.

Typ danych wektorowych. Nowa klasa tablic z typami zwiększa wydajność i ułatwia wyszukiwanie błędów danych.

[Powrót do listy funkcji](#)

Korzystanie z zasobów sieciowych i systemowych

Interfejsy wysyłania i pobierania plików (ulepszone). Użytkownicy mogą aktywnie korzystać z zawartości dzięki funkcjom wysyłania i pobierania plików z poziomu aplikacji internetowej. Nowa funkcja obsługi odniesień do plików w środowisku uruchamiania pozwala na lokalne przetwarzanie danych — bez przesyłania ich na serwer i z powrotem.

Kamera internetowa i mikrofon (ulepszone). Program obsługuje interfejs API kamery V4L2 (Video4Linux 2).

Dostęp do funkcji odczytu i zapisu schowka (ulepszone). Menu schowka daje użytkownikom dostęp do schowka w bezpieczny i kontrolowany sposób, z zastosowaniem funkcji obsługi wklejanego tekstu.

Atrybut WMODE (ulepszone). Program Flash Player 10 umożliwia obsługę trybu bez okien (z przezroczystością lub bez) w systemie Linux® (wymaga programu Firefox 3). Tryb bez okien pozwala płynnie łączyć zawartość plików SWF z sąsiadującą zawartością HTML.

[Powrót do listy funkcji](#)

Najbardziej rozpowszechnione, spójne środowisko uruchamiania dla wielu platform

Obsługa systemu Ubuntu. Program Flash Player 10 obsługuje popularny system operacyjny Ubuntu. Odtwarzacz jest jednocześnie udostępniany w wersjach dla systemów Windows®, Mac OS i Linux.

[Powrót do listy funkcji](#)

Ulepszenia zabezpieczeń

W programie Flash Player 10 wprowadzono szereg ulepszeń modelu zabezpieczeń. Niektóre zmiany pozwalają korzystać z nowych funkcji, inne natomiast ograniczają istniejące funkcje. Pełniejsze podsumowanie tych zmian można znaleźć na stronie http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Poprawki w programie Flash Player 10.0.12.36

W programie Flash Player 10 rozwiązano następujące problemy:

- Usługa Mozilla Plugin Finder nie instaluje programu Flash Player 9.0.20.0 na komputerach Mac z procesorami Intel, na których są używane języki z dwubajtowym kodowaniem znaków. Można przeprowadzić instalację z poziomu [Centrum pobierania programu Adobe Flash Player](#) lub użyć usługi Plugin Finder, jeśli nie jest używany język z dwubajtowym kodowaniem znaków. (180719)
- Ustawienie danych w schowku systemu za pomocą metody System.setClipboard() wymaga teraz udziału użytkownika. Jest to ulepszenie zabezpieczeń chroniące przed potencjalnymi atakami z zastosowaniem schowka. Może ono wymagać aktualizacji istniejącego kodu przez programistów. Więcej informacji można znaleźć w artykule [Flash Player 10 Security Changes](#) (Zmiany zabezpieczeń w programie Flash Player 10) na stronie Adobe.com.

Znane problemy

Znane są następujące problemy związane z programem Flash Player 10.

Ogólne

- Interfejs ustawień:
 - Trybu „window” należy używać tylko podczas opracowywania zawartości wywołującej interfejs ustawień programu Flash Player. Inne tryby mogą nie być wyświetlane lub nie działać na niektórych platformach.
 - Interfejs ustawień nie jest wyświetlany dla atrybutu WMODE równego „direct” lub „gpu”.
 - W programie Firefox 2 i Firefox 3 w systemie Windows interfejs ustawień jest wyświetlany, ale nie działa dla atrybutu WMODE równego „opaque” lub „transparent”.
 - W systemie Linux ustawienie atrybutu WMODE na „opaque” lub „transparent” powoduje, że interfejs ustawień nie jest wyświetlany.
- Schowek: Nowa klasa Clipboard nie zawiera zlokalizowanych ciągów dla błędów. (235725)
- Zarządzanie kolorami: Ta funkcja celowo nie umożliwia odczytu profili źródłowych.
- Obiekt FileReference:
 - Wysyłanie i pobieranie przy użyciu obiektu FileReference wymaga teraz operacji zainicjowanych przez użytkownika (na przykład kliknięcia przycisku). Jest to jedno z ulepszeń modelu zabezpieczeń tej wersji programu. Więcej informacji można znaleźć na stronie http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - Metoda FileReference.upload używa innego magazynu plików cookie HTTP niż pozostałe klasy HTTP, takie jak URLLoader. Z tego powodu sesje wymagające plików cookie nie będą działać zgodnie z oczekiwaniami. OBEJŚCIE PROBLEMU: Dla tokenów sesji należy używać zmiennych metod GET lub POST. (136668)
 - W przypadku używania funkcji Tryb chroniony w programie Internet Explorer 7 lub nowszym metoda FileReference.save umożliwia zapisywanie plików tylko na pulpicie i w umieszczonych na nim folderach.
- Obsługa GPU:
 - W przypadku nieobsługiwanych sterowników mogą występować problemy.
 - W przypadku przyspieszania sprzętowego nie są obecnie optymalizowane wektory ani tryby mieszania Alfa, Wymazywanie oraz Odwracanie i odejmowanie w ramach tworzenia kompozycji GPU.
- Minimalne wymagania trybu GPU na potrzeby tworzenia kompozycji są zależne od platformy: Poniżej podano wymagania dotyczące minimalnej wersji sterownika potrzebnej do uruchomienia trybu GPU. Jeśli połączenie karty i sterownika nie spełnia tych wymagań, można ustawić w pliku mms.cfg flagę OverrideGPUValidation=1, która spowoduje pomijanie sprawdzania wymagań. Po ustawieniu tej flagi nie będzie sprawdzana wersja sterownika, ale nadal będą sprawdzane wymagania dotyczące pamięci VRAM (pamięci wideo).
 - System Windows:
 - DirectX 9 (lub nowsza wersja), Pixel Shader 2.0 (lub nowsza wersja), 128 MB wolnej pamięci VRAM
 - Sterownik DXCapsViewer karty ATI: Windows XP – wersja x.x.x.6752, Windows Vista – wersja x.x.x.0560
 - Sterownik DXCapsViewer karty NVidia (Windows XP i Vista) — wersja x.x.11.7519
 - System Mac:

- OpenGL 2.0 (lub nowsza wersja), OS X w wersjach 10.4.11 i 10.5.4, 128 MB wolnej pamięci VRAM
 - System Linux: OpenGL 2.0 (lub nowsza wersja), Direct Rendering
 - Sterownik karty ATI w wersji (2.1.)7855 (ciąg dostawcy glx musi odpowiadać dostawcy gl)
 - Sterownik karty NVidia w wersji 169.12 (ciąg dostawcy glx musi odpowiadać dostawcy gl)
 - Używanie trybu GPU w przypadku kart firmy Intel jest możliwe za pośrednictwem omówionej powyżej flagi przesłaniającej.
 - Aby sprawdzić, czy tryb GPU działa, ustaw w pliku mm.cfg flagę DisplayGPUBlend=1 i użyj tego pliku w odtwarzaczu z debugerem zawartości. W trybie tworzenia kompozycji w lewym górnym rogu zawartości SWF jest wyświetlany zielony, kwadratowy wskaźnik. Czerwony wskaźnik oznacza, że zawartość SWF jest w trybie renderowania bezpośredniego.
- Obsługa kodów stanu HTTP w obiektach URLRequest i URLRequest:
 - W programie Flash Player 10 dodano obsługę kodów stanu HTTP przez wtyczkę Flash Player. Kody stanu były już obsługiwane w poprzednich wersjach formantu ActiveX programu Flash Player, a także w odtwarzaczu autonomicznym. Ta funkcja jest zależna od wersji przeglądarki, stosu sieciowego w systemie operacyjnym i typu programu Flash Player. Większość przeglądarek jeszcze jej nie obsługuje. Firmy Mozilla i Apple zaakceptowały zmiany przeglądarek Firefox i Safari proponowane przez firmę Adobe w związku z wydaniem programu Flash Player 10, ale nie wydały jeszcze wersji zawierających te zmiany. Gdy ta funkcja nie jest obsługiwana przez przeglądarkę, zwracany stan HTTP albo zawsze wynosi 0, albo 200.
 - Windows
 - Internet Explorer 7: funkcja obsługiwana
 - Internet Explorer 6: funkcja obsługiwana (zawartość znacznika HTTP body zwracana tylko wtedy, gdy serwer zwraca skompresowaną zawartość)
 - Autonomiczny odtwarzacz Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari: funkcja obsługiwana od wersji 3.0
 - Autonomiczny odtwarzacz Flash Player
- Pixel Bender: Jeśli z serwera jest wczytywany kod bajtowy języka Pixel Bender, na serwerze musi być skonfigurowane dostarczanie pliku typu pbj lub hbc. W przeciwnym przypadku będą występować błędy wejścia/wyjścia zawierające informację, że nie można znaleźć pliku kodu bajtowego.
- Efekty 3D:
 - Niektóre składniki, na przykład próbnik kolorów i lista kombinowana, nie działają poprawnie z efektami 3D.
 - Obiekty 2,5D i 3D nie są poprawnie drukowane ani w plikach PDF, ani na drukarce sprzętowej. (232562)
 - Nie można jednocześnie stosować animacji 3D z osią czasu i modyfikacji właściwości obiektu MovieClip przy użyciu języka ActionScript. Animacja z osią czasu zastąpi modyfikacje wprowadzone za pomocą języka ActionScript.
 - Nie jest zalecane tworzenie animacji z osią czasu, w której ten sam obiekt MovieClip ma jednocześnie rozpiętość 2D i 3D. Przejścia obiektu MovieClip między stanami 2D i 3D (w dowolnym kierunku) będą powodowały utratę obiektów EventListener. W przypadku modyfikacji obiektu MovieClip przy użyciu języka ActionScript będzie ignorowana rozpiętość 2D, ale nie rozpiętość 3D.
- W przyszłej wersji programu Adobe Flash Media Server jest planowane wymaganie stosowania funkcji dynamicznego przesyłania strumieniowego i protokołu RTMFP. Wysyłając wiadomość e-mail z informacjami kontaktowymi na adres fmsprerelease@adobe.com, można zgłosić chęć udziału w prywatnym programie testowania wersji przedpremierowej.

- Odbieranie dźwięków przesyłanych strumieniowo (na żywo) przez więcej niż godzinę może spowodować wyłączenie dźwięku i brak odpowiedzi programu Flash Player. (237333)

Instalowanie i odinstalowywanie

- Jeśli program odinstalowujący zostanie uruchomiony, gdy program Flash Player będzie używany przez inną aplikację (na przykład Yahoo! Instant Messenger), program Flash Player nie zostanie usunięty do momentu ponownego uruchomienia komputera. Przed uruchomieniem programu odinstalowującego należy zamknąć wszystkie aplikacje.
- W systemie Windows Vista używanie funkcji Tryb chroniony w programie Internet Explorer 7 może powodować wyświetlanie ostrzeżeń o zabezpieczeniach w przypadku prób wyświetlania zawartości Flash po zainstalowaniu formantu ActiveX programu Flash Player. Ostrzeżenia o zabezpieczeniach mogą również być wyświetlane u użytkowników, którzy w ramach procesu instalacji odtwarzacza zechcą zainstalować aplikację Google Toolbar z Centrum pobierania programu Flash Player lub ze strony adobe.com. W celu obejścia tego problemu instalator programu Flash Player może monitować użytkowników o ponowne uruchomienie programu Internet Explorer 7 po zakończeniu instalacji. Można też wykonać czynności opisane w odpowiedniej [notatce technicznej](#). Firmy Adobe i Microsoft wspólnie opracowują rozwiązanie tego problemu.

Przeglądarka

- Przeglądarki Opera i Netscape nie pozwalają na wywołania rekurencyjne programu Flash Player z zastosowaniem interfejsu API ExternalInterface. Ten problem został zgłoszony do firm Opera i Netscape. (184777)

Macintosh

- Schowek: W systemie OS X dane HTML_FORMAT kopiowane do schowka z przeglądarki (Safari lub Firefox) nie są dostępne dla programu Flash Player. (235321)
- Mechanizm obsługi tekstu programu Flash: Wprowadzanie tekstu przy użyciu skryptów arabskich i indyjskich oraz innych złożonych skryptów nie jest możliwe w systemie Mac OS X, ponieważ program Flash Player 10 nie obsługuje kodowania Unicode dla wprowadzanych danych. (232102)
- Odtwarzanie dźwięków na żywo nie działa w przypadku przechwytywania audio z częstotliwością 96 kHz. (221951)

Linux

- Program Flash Player 10 obsługuje tylko przeglądarki obsługiwane w danej wersji systemu Linux. Gdy użytkownik zainstaluje przeglądarkę, która nie jest obsługiwana w danej wersji systemu Linux, mogą wystąpić problemy niezwiązane z programem Flash Player. (Na przykład w czasie pisania tego dokumentu w systemie Ubuntu 7 nie był obsługiwany program Firefox 3).
- Schowek
 - Metoda Clipboard.clear() nie czyści danych z aplikacji zewnętrznych. (235698)
 - Dane skopiowane do schowka nie są zachowywane po zamknięciu pliku swf. (235588)
 - W przypadku kopiowania tekstu sformatowanego do programu Flash Player nie jest rozpoznawane formatowanie tekstu. (235586)
- Atrybut WMODE jest wyłączony dla ekranów z ustawioną 16-bitową głębią kolorów. (234772)
- Funkcja przyspieszania sprzętowego nie działa w przypadku używania menedżera okien tworzącego kompozycje. W takiej sytuacji program Flash Player 10 zawsze używa wyświetlania programowego. Korzystanie z programu Flash Player 10 w systemie Linux wymaga wyłączenia menedżera okien tworzącego kompozycje.

Inne zasoby

- [Centrum programistów programu Flash Player](#)
- [Strona produktu Flash Player](#)
- [Pomoc techniczna programu Flash Player](#)
- [Pomoc programu Flash Player](#)
- [Fora użytkowników](#)

Zgłaszanie błędów zespołowi programu Adobe Flash Player

Wystąpił błąd? Wyślij szczegółowe informacje o błędzie, korzystając z dostępnego online [systemu firmy Adobe do zarządzania błędami i problemami](#).

Uwaga: Otrzymujemy bardzo dużo wiadomości e-mail, dlatego nie jesteśmy w stanie wysłać odpowiedzi na każde zgłoszenie.

Dziękujemy za używanie programu Adobe Flash Player i za przesłanie swoich opinii.

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Adobe®

Сведения о выпуске Adobe Flash Player 10

Вас приветствует Adobe® Flash® Player 10! Этот документ предназначен для пользователей, разрабатывающих содержимое для Flash Player 10, и содержит информацию относительно проблем, не описанных в документации по Flash Professional или Flex. Этот документ может периодически обновляться по мере появления новой информации.

[Системные требования / Поддержка языков](#)

[Версия проигрывателя Adobe Flash Player](#)

[Установка и удаление](#)

[Функции в Flash Player 10.0.12.36](#)

[Усовершенствование системы безопасности](#)

[Исправления в Flash Player 10.0.12.36](#)

[Известные проблемы](#)

[Другие ресурсы](#)

[Сообщение об ошибке отделу разработки Adobe Flash Player](#)

Выпуск Flash Player 10 посвящается памяти Майкла Уильямса, инженера из отдела разработки Flash Player, который скорпостижно скончался в расцвете лет в феврале 2008 года. Нам тебя не хватает, Майкл!

Системные требования / Поддержка языков

Для получения актуальных сведений о системных требованиях Flash Player посетите сайт http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_ru.

В Flash Player 10 добавлена поддержка для следующих языков:

Языки, поддерживаемые в Flash Player 9	Языки, добавленные в Flash Player 10
Китайский (упрощенный)	Португальский (Бразилия)
Китайский (традиционный)	Чешский
Английский	Голландский
Французский	Польский
Немецкий	Русский
Итальянский	Шведский
Японский	Турецкий
Корейский	
Испанский	

Версия проигрывателя Adobe Flash Player

Щелкните [здесь](#), чтобы проверить, установлена ли у вас последняя версия проигрывателя Flash Player. Текущая версия проигрывателя Flash Player 10 для операционных систем Windows®, Macintosh и Linux — 10.0.12.36. Текущая версия Flash Player 9 для операционных систем Solaris — 9.0.124.0.

Проигрыватель Flash Player 10.0.2.54 включен в начальный выпуск Flash CS4 Professional. Эта сборка не доступна для общедоступного развертывания через Интернет. Пользователям необходимо выполнить обновление до последней версии Flash Player 10 с целью разработки и тестирования содержимого. Обновленные версии отладочной программы для содержимого и других проигрывателей опубликованы на странице [загрузок центра поддержки Flash Player](#).

Установка и удаление

Инструкции по установке проигрывателя Flash Player см. на странице <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions/>.

Инструкции по удалению см. на странице http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Функции в Adobe Flash Player 10.0.12.36

В Flash Player 10 добавлены новые интересные функции, внесены улучшения и исправления, включая следующие.

- [Исследуйте новые возможности для творчества](#)
 - 3D-эффекты
 - Пользовательские фильтры и эффекты
 - Управление цветом
 - Поддержка больших растровых изображений
- [Создавайте потрясающие мультимедийные эффекты](#)
 - Аудиокодек Speex
 - Динамическое потоковое воспроизведение
 - Протокол RTMFP (Real Time Media Flow Protocol)
 - События клавиатуры в полноэкранный режиме воспроизведения
- [Разворачивайте мощные динамические веб-приложения во время выполнения](#)
 - Динамическая генерация звука
 - API-интерфейс рисования
 - Механизм визуализации текста
 - Pixel Bender
 - Контекстное меню
 - Механизм сглаживания (Saffron 3.1)
 - Тип векторных данных
- [Используйте в работе сетевые и системные ресурсы](#)
 - API-интерфейсы отправки и загрузки файлов
 - Веб-камера/микрофон
 - Доступ к буферу обмена с возможностью чтения/записи
 - WMODE для Linux
- [Работайте в самой распространенной, последовательной среде выполнения, поддерживающей разные платформы](#)
 - Поддержка Ubuntu

Дополнительные сведения о функциях в Flash Player см. на странице <http://www.adobe.com/ru/products/flashplayer/features/>.

Исследуйте новые возможности для творчества

3D-эффекты. Создавайте более удобные, интересные интерфейсы с помощью встроенной поддержки 3D-эффектов. Быстро приступить к работе с трехмерной графикой

может даже не очень опытный разработчик: достаточно разработать двухмерное содержимое и без труда преобразовать и анимировать его с использованием 3D-эффектов. Быстрые, сверхлегкие и простые в использовании API-интерфейсы и инструменты трехмерной графики в Adobe Flash® CS4 Professional сделали общедоступным движение, которое раньше могли использовать только профессионалы, имеющие опыт работы с языком ActionScript® и пользовательскими библиотеками независимых поставщиков.

Пользовательские фильтры и эффекты. Создавайте динамические кинематографические эффекты, быстро вовлекающие пользователей во взаимодействие. С помощью технологии Pixel Bender, которая используется во многих фильтрах и эффектах в ПО Adobe After Effects®, эти интерактивные эффекты можно использовать и на стадии разработки в After Effects CS4, и во время выполнения в проигрывателе Flash Player 10. Применяйте уникальные фильтры, эффекты и режимы наложения для отображения всех объектов, включая векторы, растровые изображения и видеоролики, сохраняя интерактивность в полном объеме. Сократите время производства, используя сложные фильтры и эффекты, которые практически не влияют на размер приложения (в среднем размер составляет менее 1 КБ). Технологию Pixel Bender также можно использовать для асинхронной обработки других типов данных, таких как звук или математические функции, в отдельном потоке.

Дополнительные сведения о функции Pixel Bender см. на странице [Pixel Bender Toolkit](#). Сведения о том, как просматривать или предоставлять для совместного использования пользовательские фильтры и эффекты, см. на странице [Pixel Bender Exchange](#).

Управление цветом. Разрабатывайте веб-приложения с точной передачей цвета, чтобы самое популярное веб-содержимое выглядело так, как задумывалось. Функция управления цветом использует цветовой профиль ICC монитора и позволяет преобразовывать SWF-файлы в стандарт RGB.

Поддержка больших растровых изображений (расширенная). Обработывайте большие растровые изображения размером до 16 777 216 пикселей (4096 x 4096) с максимальной длиной стороны 8191 пиксел.

[Вернуться к списку функций](#)

Создавайте потрясающие мультимедийные эффекты

Аудиокодек Speex. Воспользуйтесь преимуществами нового широкополосного голосового кодека Speex с открытым кодом, который позволяет качественно кодировать речь. И Speex, и Nellymoser можно использовать вместе с сервером Flash Media Server, чтобы передавать захватываемый с микрофона звук для интерактивных приложений. Проигрыватель Flash Player также поддерживает звук в форматах ADPCM, HE-AAC и MP3.

Динамическое потоковое воспроизведение. Показывайте эксклюзивное видео с помощью потоков, которые автоматически настраиваются в соответствии с меняющимися сетевыми условиями. Используйте новые показатели качества услуги, чтобы обеспечить потоковое воспроизведение на высоком уровне.

Протокол RTMFP (Real Time Media Flow Protocol). Создавайте приложения для общения с помощью нового шифрованного протокола (RTMFP) (Real Time Media Flow Protocol) на базе UDP, который можно использовать вместо RTMP через TCP. Протокол RTMFP обеспечивает увеличение производительности интерактивных функций в реальном времени, уменьшение латентности сети и повышение уровня безопасности. Поддержка

протокола RTMFP будет реализована в запланированном выпуске ПО Adobe Flash Media Server. Дополнительные сведения см. на странице [часто задаваемых вопросов по RTMFP](#).

Воспроизведение в полноэкранном режиме (расширенное). Переводите интерактивные игры и видеоролики в полноэкранный режим с возможностью отслеживания событий клавиатуры для непечатных клавиш, таких как клавиши со стрелками, Shift, Enter, Tab и клавиша пробела.

[Вернуться к списку функций](#)

Разворачивайте мощные динамические веб-приложения во время выполнения

Динамическая генерация звука. Используйте расширенные звуковые API-интерфейсы для динамической генерации звука и создания новых типов аудиоприложений, таких как музыкальные микшеры и секвенсоры, игровое аудио в реальном времени и даже визуализаторы звука. Работайте с загруженными аудиофайлами в формате MP3 на более низком уровне, извлекая звуковые данные и передавая их в аудиобuffer. Обработайте, фильтруйте и микшируйте звуки в реальном времени с помощью высокопроизводительного компилятора Pixel Bender JIT, который позволяет расширить возможности творчества за пределы зрительного восприятия.

API-интерфейс рисования (расширенный). Выполняйте рисование в динамическом режиме с помощью настраиваемых свойств, API-интерфейсов трехмерной графики и нового способа отрисовки сложных фигур без построчного кодирования. Разработчики могут модифицировать части кривых линий, изменять стиль, заменять фрагменты, применять пользовательские фильтры и эффекты, чтобы обеспечить оптимальную пропускную способность, творческий подход к управлению и повышенную производительность. В расширенный API-интерфейс рисования добавлены ось Z, реальная перспектива, текстурные сетки в трехмерном пространстве, модель сохранения графики, визуализация с возможностью чтения/записи, рисование треугольников с координатами UV, и при этом освобождается память и повышается производительность.

Механизм визуализации текста. Воспользуйтесь преимуществами нового, гибкого механизма визуализации текста, который привносит в Интернет качество печатных публикаций, используя 25-летний опыт компании Adobe в области типографии. Создавайте инновационные текстовые элементы управления с помощью нового, крайне гибкого механизма визуализации текста, который совместим с классом TextField и предоставляет доступ нижнего уровня к раскладке текста и API-интерфейсам взаимодействия с целью создания текстовых объектов на уровне компонента. Теперь шрифты устройства можно сглаживать и поворачивать, можно применять к ним разные стили и фильтры также как к встроенным шрифтам. Кроме того, механизм визуализации текста поддерживает типографические элементы, такие как лигатуры.

Pixel Bender. Расширьте свои творческие возможности, создавая собственные портативные фильтры, режимы наложения и заливки с помощью технологии Adobe Pixel Bender, которая также используется в фильтрах и эффектах в ПО After Effects. Pixel Bender — это высокоэффективный язык обработки изображений, который упрощает создание пользовательских многопоточных эффектов и фильтров, которые затем можно добавлять в приложения, не обновляя Flash Player.

Контекстное меню (расширенное). Управляйте элементами, отображаемыми в контекстном меню, с помощью API-интерфейсов ActionScript для распространенных элементов контекстного меню текстовых полей, включая поддержку простого и

форматированного текста. Меню буфера обмена предоставляет безопасный и управляемый доступ к буферу обмена.

Механизм сглаживания (Saffron 3.1) (расширенный). Оцените улучшенную производительность и качество сглаживания текста, особенно при визуализации восточно-азиатских символов, с использованием усовершенствованного механизма сглаживания Saffron. Поддержка контурных шрифтов сокращает использование памяти.

Тип векторных данных. Используйте класс массивов нового типа, обеспечивающий улучшенную производительность, эффективность и проверку данных на наличие ошибок.

[Вернуться к списку функций](#)

Используйте в работе сетевые и системные ресурсы

API-интерфейсы для отправки и загрузки файлов (расширенные). Привлеките пользователей к взаимодействию, позволив им загружать и сохранять файлы из вашего веб-приложения. Новый тип доступа к файлам во время выполнения обеспечивает возможность локальной обработки данных без возврата на сервер.

Веб-камера/микрофон (расширенные). Воспользуйтесь API-интерфейсом камеры Video4Linux v2 (V4L2).

Доступ к буферу обмена с возможностью чтения/записи (расширенный). Предоставьте пользователям безопасный и управляемый доступ к буферу обмена с помощью меню буфера обмена. Таким образом можно создавать обработчики для вставки текста.

WMODE (расширенный). Воспользуйтесь возможностями безоконного режима (прозрачного или матового) в Flash Player 10 в ОС Linux® (требуется Firefox 3). Безоконный режим позволяет объединить содержимое SWF-файлов с находящимся над или под ним HTML-содержимым.

[Вернуться к списку функций](#)

Работайте в самой распространенной, последовательной среде выполнения, поддерживающей разные платформы

Поддержка Ubuntu. Теперь проигрыватель Flash Player 10 поддерживает популярную операционную систему Ubuntu, а также одновременно выпускает на рынок версии для Windows®, Mac OS и Linux.

[Вернуться к списку функций](#)

Усовершенствование системы безопасности

В проигрыватель Flash Player 10 внесено несколько усовершенствований модели безопасности. Одни из этих изменений обеспечивают новые возможности, а другие ограничивают существующие функции. Более полный обзор внесенных изменений см. на странице http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Исправления в Flash Player 10.0.12.36

В проигрывателе Flash Player 10 исправлены следующие проблемы.

- Служба поиска подключаемых модулей Mozilla Plugin Finder Service не устанавливает Flash Player 9.0.20.0 в компьютерах Mac с процессорами Intel в режимах двухбайтовых языков. Пользователи могут установить подключаемый модуль из [центра загрузки Adobe Player](#) или использовать службу Plugin Finder Service в режимах однобайтовых языков. (180719)
- Теперь для помещения данных в системный буфер обмена с помощью метода System.setClipboard() требуется взаимодействие с пользователем. Это усовершенствование системы безопасности помогает предотвратить потенциальные атаки через буфер обмена. Возможно, разработчикам потребуется внести изменения в существующее содержимое. Дополнительные сведения см. в статье [Flash Player 10 Security Changes](#) (Изменения в системе безопасности) на сайте Adobe.com.

В проигрывателе Flash Player 10 существуют следующие известные проблемы.

Общие

- Пользовательский интерфейс настройки
 - При разработке содержимого, которое запускает пользовательский интерфейс настройки Flash Player, используйте только «оконный» режим. Другие режимы могут не отображаться или не работать на разных платформах.
 - При значении `wmode="direct"` или `"gpu"` пользовательский интерфейс настройки не отображается.
 - В Windows в обозревателях Firefox 2 и Firefox 3 пользовательский интерфейс настройки отображается, но не работает, если задано значение `wmode="opaque"` или `"transparent"`.
 - В Linux при значении `wmode="Linux"` и `"transparent"` пользовательский интерфейс настройки не отображается.
- Буфер обмена: для нового класса Clipboard не локализованы строки ошибок. (235725)
- Управление цветом: в этой функции изначально не предусмотрена возможность считывать исходные профили.
- Класс FileReference
 - Отправка и загрузка с использованием FileReference теперь должна инициироваться пользователем, например, щелчком по кнопке. Это обусловлено усовершенствованием модели безопасности данного выпуска. Дополнительные сведения см. в разделе http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - Метод FileReference.upload использует другое хранилище файлов «cookie» для HTTP, а не то, которое используют классы HTTP, такие как URLLoader. По этой причине сеансы с использованием файлов «cookie» будут работать не так, как предполагалось. СОВЕТ: Используйте переменные GET или POST в качестве маркеров сеансов. (136668)
 - Когда обозреватель Internet Explorer 7 (и более поздняя версия) работает в безопасном режиме, метод FileReference.save позволяет сохранять файлы только на рабочем столе или в локальных папках.
- Поддержка GPU
 - Могут возникать проблемы при использовании неподдерживаемых драйверов.
 - В настоящее время ускорение аппаратных средств не позволяет оптимизировать режимы наложения «Прозрачность», «Ластик», «Инверсия» и «Вычитание», а также векторы для совмещения на базе GPU.
- Минимальные требования режима GPU для совмещения варьируются в зависимости от платформы. Ниже приведены минимальные требования к версии драйвера для перехода в режим GPU. Если комбинация карты и драйвера не соответствует требованиям, можно переопределить проверку выполнения требований, установив флаг `OverrideGPUValidation=1` в файле `mms.cfg`. Это позволит переопределить требования к версии драйвера, но не отменит проверку выполнения требований по видеопамяти.
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 МБ свободной видеопамяти
 - Драйвер DXCapsViewer для видеокарты ATI: XP — версия x.x.x.6752, Vista — версия x.x.x.0560
 - Драйвер DXCapsViewer для видеокарты NVIDIA (XP и Vista) — версия x.x.11.7519
 - Mac

- OpenGL 2.0+, OS X версий 10.4.11 и 10.5.4, 128 МБ свободной видеопамати
 - Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering
 - Драйвер (2.1.)7855 видеокарты ATI (в строке поставщика glx должен быть указан поставщик драйвера gl)
 - Драйвер 169.12 видеокарты NVIDIA (в строке поставщика glx должен быть указан поставщик драйвера gl)
 - Карты Intel можно переводить в режим GPU с помощью флага переопределения, как описано выше.
 - Чтобы убедиться, что режим GPU включен успешно, используйте файл mm.cfg с отладочной версией проигрывателя, предварительно задав в нем настройку DisplayGPUBlend =1. Зеленый квадрат в верхнем левом углу SWF-файла указывает на то, что он находится в режиме совмещения. Красный квадрат означает, что SWF-файл находится в режиме прямой визуализации.
- Поддержка кодов состояния HTTP в URLRequest и URLRequest
 - В проигрывателе Flash Player 10 добавлена поддержка кодов состояния HTTP для подключаемого модуля Flash Player. Предыдущие версии подключаемого модуля Flash Player ActiveX и внешнего проигрывателя уже поддерживали эти коды состояния. Доступность этой функции зависит от версии обозревателя, сетевого стека ОС и типа Flash Player. Большинство обозревателей пока не поддерживают эту функцию. К моменту выпуска проигрывателя Flash Player 10 компании Mozilla и Apple приняли изменения, предложенные компанией Adobe для обозревателей Firefox и Safari, но пока не выпустили обновленные версии. Когда коды состояния не поддерживаются обозревателем, на запрос состояния 1) всегда возвращается код 0, либо 2) всегда возвращается код 200.
 - Windows
 - IE7: поддерживается
 - IE6: поддерживается (тело HTTP-запроса возвращается, только когда сервер возвращает сжатое содержимое)
 - Внешний проигрыватель Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari: поддерживается в версиях 3.0 и более поздних
 - Внешний проигрыватель Flash Player
- Pixel Bender: Если вы загружаете байтовый код Pixel Bender с сервера, сервер должен поддерживать файлы типа .pbj или .hbc. В противном случае будут выдаваться ошибки IOError о том, что файл с байтовым кодом не найден.
- 3D-эффекты
 - Некоторые компоненты, такие как окно выбора цвета или раскрывающийся список, работают неправильно с 3D-эффектами.
 - 2,5D- или 3D-объекты неправильно передаются на печать в PDF-файл и на принтер. (232562)
 - Не поддерживается использование 3D-анимации временной шкалы одновременно с модификацией свойств MovieClip с помощью ActionScript. Анимация временной шкалы перезапишет модификацию ActionScript.
 - Не рекомендуется создавать анимацию временной шкалы, в которой один и тот же объект MovieClip имеет и двухмерный, и трехмерный диапазоны. Объекты EventListeners будут теряться при переходе объекта MovieClip между двухмерным и трехмерным диапазонами. Модификация объекта MovieClip с помощью ActionScript приведет к тому, что двухмерный диапазон будет игнорироваться, а трехмерный — нет.
- В запланированном на будущее выпуске Adobe Flash Media Server будет обязательным использование функций динамического потокового воспроизведения и протокола RTMFP. Если вы хотите принять участие в закрытой программе предварительного тестирования, пишите нам по адресу fmsprerelease@adobe.com, указав контактную информацию.

- Получение эфирного потокового аудиосодержимого более одного часа может привести к потере аудиоданных и зависанию проигрывателя Flash Player. (237333)

Установка и удаление

- Если программа удаления запускается, когда Flash Player используется другим приложением, таким как Yahoo! Instant Messenger, проигрыватель Flash Player будет удален только после перезагрузки. Закройте все приложения, прежде чем запускать программу удаления.
- Когда в Windows Vista обозреватель Internet Explorer 7 работает в безопасном режиме, могут появляться предупреждения по безопасности при попытке просмотра содержимого Flash после установки элемента управления Flash Player ActiveX. Предупреждения о безопасности также могут появляться, если пользователи установили вместе с проигрывателем панель инструментов Google в центре загрузки Flash Player на сайте adobe.com. Чтобы обойти эту проблему, программа установки Flash Player может попросить пользователей перезапустить Internet Explorer 7 после установки. Также пользователи могут выполнить инструкции, приведенные в этой [технической заметке](#). Компания Adobe ведет совместную работу с корпорацией Microsoft, чтобы решить эту проблему.

Обозреватель

- Обозреватели Opera и Netscape не поддерживают повторные вызовы с использованием API-интерфейса ExternalInterface в Flash Player. Сведения об этой проблеме переданы инженерам Opera и Netscape. (184777)

Macintosh

- Буфер обмена: В OS X данные HTML_FORMAT, скопированные в буфер обмена из обозревателя (Safari или Firefox), недоступны для проигрывателя Flash Player. (235321)
- Механизм визуализации текста Flash: в Mac OS X невозможно вводить строки на арабских и индийских языках и другие сложные сценарии, так как проигрыватель Flash Player 10 не поддерживает ввод с использованием кодировки «Юникод». (232102)
- Передача звука в реальном времени не работает, если звук записан в формате 96 кГц. (221951)

Linux

- Проигрыватель Flash Player 10 работает только с теми обозревателями, которые поддерживаются в конкретном дистрибутиве Linux. Существуют проблемы, которые не имеют отношения к Flash Player и могут происходить, если пользователь устанавливает обозреватель, неподдерживаемый данным дистрибутивом Linux. (Например, на момент создания этого документа, обозреватель Firefox 3 не входит в список официально поддерживаемых операционной системой Ubuntu 7.)
- Буфер обмена
 - Метод Clipboard.clear() не удаляет данные из внешних приложений. (235698)
 - Даты, скопированные в буфер обмена, удаляются при закрытии SWF-файла. (235588)
 - При копировании текста в формате .rtf в проигрыватель Flash Player текст не распознается как .rtf. (235586)
- Режим WMODE отключен для дисплеев с глубиной цвета 16 бит. (234772)
- Функция аппаратного ускорения не работает, если используется композитный оконный менеджер (compiz). В этом случае проигрыватель Flash Player 10 использует программное

ускорение. Если требуется использовать Flash Player 10 в ОС Linux, необходимо отключить композитный оконный менеджер.

Другие ресурсы

- [Центр разработчиков Flash Player](#)
- [Страница продукта Flash Player](#)
- [Поддержка Flash Player](#)
- [Справка по Flash Player](#)
- [Форумы пользователей](#)

Сообщение об ошибке отделу разработки Adobe Flash Player

Нашли ошибку? Просим вас отправить подробные сведения о ней через интерактивную [систему управления ошибками и проблемами в продуктах Adobe](#).

Примечание. Мы получаем большое количество сообщений и поэтому не можем отвечать на каждый запрос.

Спасибо, что вы выбрали проигрыватель Adobe Flash Player и нашли время отправить нам отзыв!

© Adobe Systems Incorporated, 2008. Все права защищены.



Adobe®

Notas de última hora de Adobe Flash Player 10

Bienvenido a Adobe® Flash® Player 10. Este documento está dirigido a los usuarios que desarrollan contenidos para Flash Player 10 y trata problemas que no se contemplan en la documentación de Flash Professional o de Flex. Este documento se puede actualizar periódicamente a medida que se obtiene más información.

[Requisitos del sistema / Compatibilidad para idiomas](#)

[Versión de Adobe Flash Player](#)

[Instalación y desinstalación](#)

[Funciones de Flash Player 10.0.12.36](#)

[Mejoras de seguridad](#)

[Revisiones de Flash Player 10.0.12.36](#)

[Problemas conocidos](#)

[Otros recursos](#)

[Comunicación de errores al Equipo de Adobe Flash Player](#)

Flash Player 10 está dedicado a la memoria de Michael Williams, un ingeniero del equipo de Flash Player que falleció inesperadamente y demasiado pronto en febrero de 2008. Te echamos de menos, Michael.

Requisitos del sistema / Compatibilidad para idiomas

Para conocer los requisitos del sistema de Flash Player, visite http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_es/.

Flash Player 10 ahora puede obtenerse en más idiomas:

Idiomas anteriores de Flash Player 9	Idiomas nuevos en Flash Player 10
Chino (simplificado)	Portugués (Brasil)
Chino (tradicional)	Checo
Inglés	Holandés
Francés	Polaco
Alemán	Ruso
Italiano	Sueco
Japonés	Turco
Coreano	
Español	

Versión de Adobe Flash Player

Asegúrese de que tiene instalada la versión más reciente de Flash Player haciendo clic [aquí](#) para comprobar la versión. La versión actual de Flash Player 10 para los sistemas operativos Windows®, Macintosh y Linux es la 10.0.12.36. La versión actual de Flash Player 9 para sistemas operativos Solaris es la 9.0.124.0.

Flash Player 10.0.2.54 se incluye con la versión inicial de Flash CS4 Professional. Esta compilación no se distribuyó públicamente por Internet. Los usuarios deberían actualizarse a la versión más

reciente de Flash Player 10 para el desarrollo de contenido y las pruebas. Las versiones actualizadas del depurador de contenido y otros reproductores se publican en la página [Descargas del Centro de soporte de Flash Player](#).

Instalación y desinstalación

Para obtener instrucciones de instalación de Flash Player, visite <http://www.adobe.com/es/products/flashplayer/productinfo/instructions>.

Si desea obtener instrucciones para la desinstalación, visite http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Funciones de Adobe Flash Player 10.0.12.36

Flash Player 10 incluye nuevas funciones, mejoras y revisiones muy interesantes, como por ejemplo:

- [Nuevas posibilidades creativas](#)
 - Efectos 3D
 - Filtros y efectos personalizados
 - Administración del color
 - Compatibilidad con mapas de bits grandes
- [Asombrosas experiencias multimedia](#)
 - Códec de audio Speex
 - Flujo dinámico para la reproducción
 - Protocolo de flujo multimedia en tiempo real
 - Eventos de teclado en modo de reproducción a pantalla completa
- [Implementación de aplicaciones Web dinámicas en un potente motor tiempo de ejecución](#)
 - Generación dinámica de sonido
 - API de dibujo
 - Motor de texto
 - Pixel Bender
 - Menú contextual
 - Motor de suavizado (Saffron 3.1)
 - Tipo de datos vectoriales
- [Interoperación con recursos de red y del sistema](#)
 - API de carga y descarga de archivos
 - Webcam/micrófono
 - Acceso de lectura y escritura al portapapeles
 - WMODE para Linux
- [Base en el motor de tiempo de ejecución más instalado, consistente y multiplataforma](#)
 - Compatibilidad con Ubuntu

Para obtener más información sobre las funciones de Flash Player, visite <http://www.adobe.com/es/products/flashplayer/features/>.

Nuevas posibilidades creativas

Efectos 3D –Se pueden crear interfaces más intuitivas y atractivas usando la compatibilidad incorporada para efectos 3D. Comience rápidamente sin ser un experto en 3D diseñando en 2D y aplicando transformaciones y animaciones en 3D. Las interfaces API rápidas, extremadamente ligeras y sencillas de usar, junto con las herramientas de 3D

del software Adobe Flash® CS4 Professional, ponen a disposición de todo el mundo funciones de movimiento a las que antes sólo tenían acceso los usuarios expertos a través del lenguaje ActionScript® o bibliotecas personalizadas de terceros.

Filtros y efectos personalizados – Se pueden obtener efectos de alto rendimiento en tiempo real para crear experiencias cinemáticas que atraigan rápidamente la atención de los usuarios. Con Pixel Bender, la misma tecnología que está detrás de muchos filtros y efectos del software Adobe After Effects®, estos efectos interactivos se pueden usar tanto en la producción con After Effects CS4 como en directo con Flash Player 10. Se pueden aplicar filtros, efectos y modos de fusión únicos a todos los objetos de visualización, incluidos vectores, mapas de bits y vídeo, conservando una interactividad completa. Es posible acortar los tiempos de producción gracias a filtros y efectos complejos que ejercen un mínimo impacto en el tamaño de la aplicación (tamaño medio menor de 1 KB). También se puede usar Pixel Bender para procesar otros tipos de datos, como funciones de sonido o matemáticas, de forma asíncrona o en subprocesos independientes.

Para obtener información detallada sobre Pixel Bender, vaya a la página [Kit de herramientas de Pixel Bender](#). Si desea ver o compartir filtros y efectos personalizados, vaya al [centro de intercambio de Pixel Bender](#).

Administración del color – Desarrolle aplicaciones web con alta precisión del color, para que sus destinos web favoritos se vean tal y como se pensó que deben verse. El sistema de administración del color trabaja con el perfil de color ICC del monitor y permite convertir archivos SWF a color RGB estándar.

Compatibilidad con mapas de bits grandes (mejorada) – Se pueden manipular mapas de bits de hasta 16.777.216 píxeles (4096 por 4096) con una longitud máxima de 8191 píxeles por cada lado.

[Volver a la lista de funciones](#)

Producir impresionantes experiencias multimedia

Códec de audio Speex – Aproveche el nuevo códec de voz Speex, de banda ancha y código abierto, que ofrece una alternativa de alta calidad para la codificación de voz. Tanto Speex como Nellymoser se pueden usar con Flash Media Server para transmitir audio de micrófono para aplicaciones interactivas. Flash Player también admite audio con formato ADPCM, HE-AAC y MP3.

Flujo dinámico – Se puede mostrar vídeo excepcional con flujos que se ajustan automáticamente a los cambios en el estado de la red. Aproveche las nuevas medidas de calidad del servicio para ofrecer una mejor experiencia de reproducción de flujos.

Protocolo de flujo multimedia en tiempo real – Cree aplicaciones de comunicación con un nuevo RTMFP (Protocolo de flujo multimedia en tiempo real) cifrado y basado en UDP, que es una alternativa al protocolo RTMP sobre TCP. RTMFP ofrece un rendimiento interactivo mejorado en tiempo real, menor latencia de red y un aumento de la seguridad. El protocolo RTMFP se apoyará en una futura versión especializada del software Adobe Flash Media Server. Consulte las [Preguntas frecuentes sobre RTMFP](#) para obtener más información.

Reproducción a pantalla completa (mejorada) – Se puede disfrutar a pantalla completa de los juegos interactivos y los controles de vídeo con compatibilidad para los eventos clave para teclas no imprimibles, como las flechas, Mayús, Intro, Tab y la barra espaciadora.

[Volver a la lista de funciones](#)

Implementación de aplicaciones Web dinámicas en un potente motor tiempo de ejecución

Generación dinámica de sonido– Utilice las interfaces API de sonido mejoradas para generar audio dinámicamente y crear nuevos tipos de aplicaciones de audio, como mezcladores y secuenciadores de música, audio en tiempo real para juegos o incluso visualizadores de audio. Trabaje a un menor nivel con el audio MP3 cargado extrayendo los datos de audio y pasándoselos al búfer de sonido. Procese, filtre y mezcle audio en tiempo real mediante el compilador JIT Pixel Bender de alto rendimiento para ampliar la libertad creativa y superar los límites de la experiencia visual.

API de dibujo (mejorada) – Realice más fácilmente el dibujo en tiempo de ejecución mediante propiedades con estilos reaplicables, API de 3D, y una nueva manera de dibujar formas sofisticadas sin tener que codificarlas línea a línea. Los desarrolladores pueden retocar partes de curvas, cambiar los estilos, reemplazar partes y utilizar filtros y efectos personalizados, ofrecer un procesamiento mejorado, un control creativo y más productividad. Las mejoras incluidas en la API de dibujo añaden la dimensión z, perspectiva real, mallas con textura en el espacio 3D, mantenimiento del modelo de gráficos, representación con lectura y escritura, y dibujo de triángulos con coordenadas UV; todo ello acompañado de más memoria y una mejora del rendimiento.

Motor de texto – Aproveche un nuevo y flexible motor de diseño de texto que lleva a la web la publicación impresa de alta calidad, asentado sobre los más de 25 años de experiencia de Adobe en la tipografía. Cree innovadores controles de texto gracias a la alta flexibilidad del nuevo motor de diseño de texto, que coexiste con TextField, y proporciona acceso de bajo nivel al diseño del texto e interfaces API de interactividad para crear objetos de texto al nivel de componentes. Ahora ya es posible suavizar, rotar y aplicar estilos a las fuentes de dispositivo, además de aplicarles filtros como si estuvieran

incorporados, y además, el motor admite el uso de elementos tipográficos como las ligaduras.

Pixel Bender – Amplíe su control creativo creando sus propios filtros portátiles, modos de fusión y rellenos usando Adobe Pixel Bender, la misma tecnología que se usa para los filtros y los efectos de After Effects. Pixel Bender es un lenguaje de alto rendimiento para el procesamiento de imágenes que facilita la escritura y el diseño de efectos y filtros personalizados de múltiples subprocesos que se pueden añadir a las aplicaciones Web sin necesidad de actualización de Flash Player.

Menú contextual (mejorado) – Se puede controlar qué se muestra en el menú contextual, mediante el uso de las API de ActionScript para los elementos más frecuentes de menú contextual de campos de texto, admitiendo texto sin formato y texto enriquecido. El menú del portapapeles proporciona acceso al portapapeles de una manera segura y controlada.

Motor de suavizado (Saffron 3.1) (mejorado) – Disfrute de mayor calidad y más rendimiento del texto suavizado, especialmente para la representación de caracteres de idiomas asiáticos, con el motor de suavizado Saffron, que se ha mejorado. La compatibilidad con fuentes de trazo reduce los requisitos de memoria.

Tipos de datos vectoriales – Utilice la nueva clase de matrices con tipo para conseguir mejor rendimiento y realizar la comprobación de errores de los datos.

[Volver a la lista de funciones](#)

Interoperación con recursos de red y del sistema

API de carga y descarga de archivos (mejorada) – Acerque la experiencia a los usuarios permitiéndoles cargar y guardar archivos desde su aplicación web. El nuevo acceso en tiempo de ejecución por referencia a archivos permite el procesamiento local de los datos sin necesidad de volver al servidor para que realice el procesamiento.

Webcam/micrófono (mejorado) – Disfrute de la compatibilidad con la API de cámaras para Video4Linux v2 (V4L2).

Acceso de lectura y escritura al portapapeles (mejorado) – Da acceso a los usuarios al portapapeles de una manera segura y controlada mediante el menú del portapapeles, de manera que se pueden escribir controladores para pegar texto.

WMODE (mejorado) – Aproveche la ventaja que supone la compatibilidad con el modo sin ventanas (transparente y opaco) en Linux® (requiere Firefox 3) en Flash Player 10. El modo sin ventanas permite combinar archivos SWF y código HTML por encima y por debajo del contenido SWF.

[Volver a la lista de funciones](#)

Base en el motor de tiempo de ejecución más instalado, consistente y multiplataforma

Compatibilidad con Ubuntu – Flash Player 10 ahora admite el popular sistema operativo Ubuntu y, además, al mismo tiempo presenta al mercado reproductores para Windows®, Mac OS y Linux.

[Volver a la lista de funciones](#)

Mejoras de seguridad

Flash Player 10 incluye varias mejoras del modelo de seguridad. Algunos de estos cambios aportan nuevas funcionalidades, mientras que otros limitan las funcionalidades existentes. Para consultar un resumen completo de los cambios, visite http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Revisiones de Flash Player 10.0.12.36

Flash Player 10 incluye revisiones para corregir los siguientes problemas:

- El Servicio de búsqueda de complementos de Mozilla no instala Flash Player 9.0.20.0 en equipos Mac basados en Intel que utilizan modos de idiomas de doble byte. Los usuarios pueden instalarlo desde el [Centro de descargas de Adobe Player](#) o utilizando el Servicio de búsqueda de complementos en modos de idiomas de doble byte. (180719)
- Ahora, para establecer datos en el portapapeles del sistema usando el método `System.setClipboard()`, se requiere la intervención del usuario. Esta mejora de seguridad ayuda a minimizar los posibles ataques al portapapeles y es posible que los desarrolladores necesiten actualizar el contenido existente. Para obtener más información, lea [el artículo Flash Player 10 Security Changes](#) en Adobe.com.

Problemas conocidos

Flash Player 10 tiene los siguientes problemas conocidos.

Generales

- Interfaz de usuario de configuración
 - Sólo se debe utilizar el modo "con ventanas" al desarrollar contenido que active la interfaz de configuración de Flash Player. Los demás modos podrían no visualizarse o funcionar en otras plataformas.
 - En el caso de que `wmode="direct"` o `"gpu"`, no se visualizará la interfaz de usuario de configuración.
 - Si se utiliza Firefox 2 o Firefox 3 en Windows, con las opciones `wmode="opaque"` o `"transparent"`, la interfaz de usuario de configuración no funciona.
 - En Linux, en caso de que el valor de `wmode="opaque"` y `"transparent"`, no se visualiza la interfaz de usuario de configuración.
- Portapapeles: las cadenas de error no están traducidas para la nueva clase Clipboard. (235725)
- Administración del color: por concepto de diseño, en esta función no se incluye la capacidad de leer perfiles de origen.
- FileReference:
 - Ahora la carga y la descarga de archivos mediante FileReference requiere que las acciones las inicie el usuario, por ejemplo, haciendo clic en un botón, como parte de las mejoras del modelo de seguridad usado en esta versión. Para obtener más información, visite http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3.
 - El método `FileReference.upload` utiliza un almacén de cookies HTTP distinto del de otras clases HTTP, por ejemplo, `URLLoader`. Como resultado, las sesiones basadas en cookies no funcionarán como se espera. SOLUCIÓN: utilizar variables GET o POST para las fichas de clave de sesión. (136668)

- Cuando se utilice la función Modo protegido de Internet Explorer 7 y versiones posteriores, FileReference.save no permitirá guardar los archivos en el escritorio o en ninguna de las carpetas que contiene.
- Compatibilidad con GPU
 - Si se usan controladores no compatibles pueden aparecer problemas.
 - Actualmente, la aceleración de hardware no optimiza los modos de combinación Alfa, Borrar, Invertir y substraer, y los vectores para la composición con la GPU.
- Los requisitos mínimos del modo GPU para realizar composiciones varían según las distintas plataformas. Consulte a continuación los requisitos mínimos de la versión de los controladores para entrar en el modo GPU. Si la combinación de tarjeta/controlador no cumple los requisitos, se puede establecer mms.cfg para que reemplace la validación de los requisitos estableciendo el indicador OverrideGPUValidation=1 en el archivo mms.cfg. De esta manera se reemplazará el control de la versión del controlador, pero se seguirá comprobando que se cumplen los requisitos de VRAM.
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 MB de VRAM libres
 - Controlador DXCapsViewer de tarjetas API: XP – versión x.x.x.6752, Vista – versión x.x.x.0560
 - Controlador DXCapsViewer de tarjetas NVIDIA (XP y Vista) – versión x.x.11.7519
 - Mac:
 - OpenGL 2.0+, versiones 10.4.11 y 10.5.4 de OS X, 128 MB de VRAM libres
 - Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering
 - Controlador de tarjetas ATI (2.1.)7855 (la cadena de proveedor glx vendor debe coincidir con la del distribuidor del controlador gl).
 - Controlador de tarjetas NVIDIA 169.12 (la cadena de proveedor glx vendor debe coincidir con la del distribuidor del controlador gl).
 - Las tarjetas Intel se pueden establecer en el modo GPU siguiendo el método del indicador de reemplazo explicado antes.
 - Para comprobar si el modo GPU es correcto, utilice mm.cfg con un reproductor con depurador de contenido y establezca el valor DisplayGPUBlend =1 en el archivo mm.cfg. Un indicador cuadrado verde que aparece en la esquina superior izquierda del archivo SWF indica que está activo el modo de composición. Si el indicador es rojo, significa que el archivo SWF está en modo de representación directa.
- Compatibilidad con los códigos de estado HTTP en URLLoader y URLStream
 - Flash Player 10 añade la compatibilidad con los códigos de estado HTTP del complemento Flash Player. Las versiones anteriores del control ActiveX de Flash Player y el reproductor autónomo ya admitían estos códigos de estado. Esta función depende de la versión del navegador, de la pila de red del SO y del tipo de reproductor Flash Player, y la mayoría de los navegadores no admiten todavía esta función. A fecha de la publicación de Flash Player 10, Mozilla y Apple han aceptado los cambios propuestos por Adobe para Firefox y Safari, pero todavía no han publicado versiones que incorporen estos cambios. Si el navegador no los acepta, el estado de HTTP devolverá el resultado: 1) siempre 0; o 2) siempre 200.
 - Windows
 - IE7: compatible
 - IE6: compatible (el cuerpo de HTTP sólo se devuelve cuando el servidor devuelve contenido comprimido)
 - Reproductor Flash Player autónomo
 - Mac OS X
 - Safari: compatible en las versiones 3.0 y posteriores
 - Reproductor Flash Player autónomo

- Pixel Bender: si se va a cargar código de bytes de Pixel Bender desde un servidor, éste debe estar configurado para servir archivos de tipo ".pbj" o ".hbc". En caso contrario, se producirán errores de tipo IOErrors indicando que no se puede encontrar el archivo de códigos de byte.
- Efectos 3D:
 - Algunos componentes, como los selectores de color y los cuadros combinados, no funcionan correctamente con Efectos 3D.
 - Los objetos en 2,5D o 3D no se imprimen correctamente en el formato PDF ni en las impresoras físicas. (232562)
 - No se pueden mezclar la animación de línea de tiempo en 3D y la modificación en ActionScript de las propiedades de MovieClip. La animación de línea de tiempo sobrescribirá la modificación de ActionScript.
 - No es recomendable crear animaciones de línea de tiempo en que el mismo objeto MovieClip tenga etiquetas span 2D y 3D. Los EventListeners se pierden durante las transiciones de MovieClip entre 2D y 3D, o entre 3D y 2D. La modificación con ActionScript del Movieclip provocará que la etiqueta span 2D no se tenga en cuenta, pero esto no ocurre con la etiqueta span 3D.
- Para usar las funciones de flujo dinámico y RTMFP se requerirá usar una futura versión prevista de Adobe Flash Media Server. Si tiene interés en tomar parte en el programa de versiones preliminares privadas, envíe un mensaje de correo electrónico a fmsprerelease@adobe.com indicando formas de contacto.
- Recibir flujos de audio en directo durante más de una hora puede provocar la pérdida de audio y que el reproductor Flash Player deje de responder. (237333)

Instalación/Desinstalación

- Si se inicia el programa de desinstalación mientras hay otra aplicación usando Flash Player, como por ejemplo Yahoo! Instant Messenger, Flash Player no se desinstalará hasta que se haya reiniciado el equipo. Cierre todas las aplicaciones abiertas antes de ejecutar el programa de desinstalación.
- En Windows Vista, el Modo protegido de Internet Explorer 7 puede presentar a los usuarios avisos de seguridad cuando se intenta visualizar contenido de Flash después de instalar el control ActiveX de Flash Player. También pueden aparecer advertencias de seguridad para los usuarios que decidan instalar la Barra de Google desde el Centro de descargas de Flash Player de adobe.com como parte del proceso de instalación del reproductor. Para solucionar este problema, el programa de instalación de Flash Player puede indicar a los usuarios que reinicien Internet Explorer 7 tras la instalación, o bien, los usuarios pueden seguir las instrucciones de esta [Nota técnica](#). Adobe está trabajando con Microsoft para resolver este problema.

Navegador

- Opera y Netscape no admiten que se envíen llamadas recursivas a Flash Player mediante la API ExternalInterface. Ya se ha comunicado este problema a Opera y Netscape. (184777)

Macintosh

- Portapapeles: en OS X, Flash Player no puede tener acceso a los datos HTML_FORMAT que se copien al portapapeles desde un navegador (Safari o Firefox). (235321)
- Motor de texto de Flash: en Mac OS X no se puede introducir texto en árabe, hindi y otros idiomas complejos porque Flash Player 10 no admite la introducción de texto Unicode. (232102)

- El audio en directo no funciona cuando la captura de audio se ha realizado a 96 kHz. (221951)

Linux

- Flash Player 10 sólo admite los navegadores que están respaldados por sus respectivas distribuciones de Linux. Existen problemas que no están relacionados con Flash Player y que se pueden producir si un usuario instala un navegador que no sea compatible con la distribución de Linux. (Por ejemplo, en el momento de redactar este documento, Firefox 3 no era oficialmente compatible con Ubuntu 7.)
- Portapapeles
 - El método Clipboard.clear() no borra los datos recibidos de aplicaciones externas. (235698)
 - Los datos copiados en el portapapeles no se mantienen después de cerrar el archivo swf. (235588)
 - Al copiar texto con formato rtf a Flash Player, el texto no se reconoce como texto rtf. (235586)
- WMODE está desactivado en las pantallas con resoluciones de profundidad de bits de 16. (234772)
- La función de aceleración de hardware no funciona si se utiliza un administrador de composición de ventanas (compiz). En este caso, Flash Player 10 siempre volverá al software. Si desea utilizar Flash Player 10 en Linux, desactive el administrador de composición de ventanas.

Otros recursos

- [Centro de desarrolladores de Flash Player](#)
- [Página del producto Flash Player](#)
- [Soporte de Flash Player](#)
- [Ayuda de Flash Player](#)
- [Foros de usuarios](#)

Informar de errores al Equipo de Adobe Flash Player

¿Ha encontrado algún error? Envíe la información detallada del error mediante el sistema en línea [Sistema de administración de errores y problemas de Adobe](#).

Nota: a causa del gran volumen de correo electrónico que recibimos, nos resulta imposible contestar a todas las solicitudes.

Gracias por usar Adobe Flash Player y por tomarse el tiempo necesario para enviarnos sus opiniones.

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Todos los derechos reservados.



Adobe®

Viktig information om Adobe Flash Player 10

Välkommen till Adobe® Flash® Player 10. Det här dokumentet riktar sig till användare som utvecklar innehåll för Flash Player 10, och det tar upp problem som inte behandlas i Flash Professional- eller Flex-dokumentation. Det här dokumentet kan komma att uppdateras allt eftersom ny information blir tillgänglig.

[Systemkrav / språkstöd](#)

[Adobe Flash Player-version](#)

[Installation och avinstallation](#)

[Funktioner i Adobe Flash Player 10.0.12.36](#)

[Säkerhetsförbättringar](#)

[Åtgärdade problem i Flash Player 10.0.12.36](#)

[Kända fel](#)

[Andra resurser](#)

[Rapportera ett fel till Adobe Flash Player-teamet](#)

Flash Player 10 är tillägnat minnet av Michael Williams, en tekniker i Flash Player-teamet som oväntat gick bort februari 2008. Vi saknar dig Michael!

Systemkrav / språkstöd

Systemkraven för Flash Player hittar du på http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_se/.

Flash Player 10 har stöd för ytterligare språk:

Språk som stöds i Flash Player 9	Ytterligare språk som stöds i Flash Player 10
Kinesiska (förenklad)	Portugisiska (Brasilien)
Kinesiska (traditionell)	Tjeckiska
Engelska	Nederländska
Franska	Polska
Tyska	Ryska
Italienska	Svenska
Japanska	Turkiska
Koreanska	
Spanska	

Adobe Flash Player-version

Klicka [här](#) om du vill kontrollera att du har den senaste versionen av Flash Player installerad. Den senaste versionen av Flash Player 10 för Windows®, Macintosh och Linux är 10.0.12.36. Den senaste versionen av Flash Player 9 för Solaris är 9.0.124.0.

Flash Player 10.0.2.54 ingår i den första släppta versionen av Flash CS4 Professional. Det bygget distribuerades inte till allmänheten via webben. Användare bör uppdatera till den senaste versionen av Flash Player 10 för innehållsutveckling och testning. Uppdaterade versioner av innehållsfelsökaren och andra Player-versioner finns på [hämtningssidan på Flash Player Support Center](#).

Installation och avinstallation

Om du vill ha installationsanvisningar för Flash Player går du till <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions>.

Om du vill ha avinstallationsanvisningar går du till http://www.adobe.com/go/tn_14157.

Funktioner i Adobe Flash Player 10.0.12.36

Flash Player 10 inkluderar nya spännande funktioner, förbättringar och åtgärdade problem, till exempel:

- [Utforska nya kreativa möjligheter](#)
 - 3D-effekter
 - Anpassade filter och effekter
 - Färghantering
 - Stöd för stora bitmappar
- [Skapa fantastiska medieupplevelser](#)
 - Speex-ljudkodek
 - Dynamisk direktuppspelning
 - RTMFP (Real Time Media Flow Protocol)
 - Tangentbordshändelser i helskärmsläget för uppspelning
- [Distribuera dynamiska webbprogram i en kraftfull körningsmiljö](#)
 - Dynamisk ljudgenerering
 - Ritnings-API
 - Textmotor
 - Pixel Bender
 - Snabbmeny
 - Kantutjämningsmotor (Saffron 3.1)
 - Vektordatatyp
- [Använda nätverks- och systemresurser](#)
 - API:er för filöverföring och hämtning
 - Webbkamera/mikrofon
 - Läsa/skriva från urklipp
 - WMODE för Linux
- [Den vanligaste och mest konsekventa och plattformsoberoende körningsmiljön](#)
 - Ubuntu-stöd

Om du vill ha mer information om funktionerna i Flash Player går du till <http://www.adobe.com/se/products/flashplayer/features/>.

Utforska nya kreativa möjligheter

3D-effekter – Skapa mer intuitiva, engagerande gränssnitt med inbyggt stöd för 3D-effekter. Kom snabbt igång utan att behöva vara en 3D-virtuos genom att designa i 2D och sedan enkelt omforma och animera i 3D. Med API:er som är snabba, små och enkla att använda tillsammans med 3D-verktyg i Adobe Flash[®] CS4 Professional-programvaran behöver du inte längre vara en expertanvändare som behärskar ActionScript[®]-språket eller bibliotek från tredje part.

Anpassade filter och effekter – Skapa avancerade realtidseffekter för filmiska upplevelser som snabbt engagerar tittarna. Med Pixel Bender, samma teknik som ligger bakom många filter och effekter i Adobe After Effects[®]-programvaran, kan dessa interaktiva effekter användas i både produktion med After Effects CS4 och live med Flash Player 10. Använd unika filter, effekter och blandningslägen för alla visningsobjekt, inklusive vektorer, bitmappar och videoklipp, samtidigt som du bevarar fullständig interaktivitet. Korta ned produktionstiden med komplexa filter och effekter som har minimal inverkan på programstorleken (snittstorlek under 1 kB). Pixel Bender kan också användas för bearbetning av andra typer av data, t.ex. ljud eller matematiska funktioner, asynkront i en separat tråd.

Mer information om Pixel Bender hittar du i [Pixel Bender Toolkit](#). Om du vill visa eller dela anpassade filter och effekter går du till [Pixel Bender Exchange](#).

Färghantering – Leverera webbprogram med exakt färgåtergivning, så att dina favoritwebbplatser visas precis som du avsåg. Färghanteringen fungerar med bildskärmens ICC-färgprofil och gör att du kan konvertera SWF-filer till standard-RGB.

Stöd för stora bitmappar (utökat) – Manipulera stora bitmappar på upp till 16 777 216 pixlar (4 096 x 4 096) med en maxlängd på 8 191 pixlar per sida.

[Gå tillbaka till listan över funktioner](#)

Skapa fantastiska medieupplevelser

Speex-ljudkodek – Utnyttja den nya wideband- och Speex-ljudkodeken (öppen källkod) som erbjuder ett högkvalitativt alternativ för röstkodning. Både Speex och Nellymoser kan användas tillsammans med Flash Media Server för att sända mikrofonljud för interaktiva program. Flash Player stöder också ADPCM-, HE-AAC- och MP3-ljud.

Dynamisk direktuppspelning – Visa fantastiska videoklipp med direktuppspelning som justeras automatiskt efter ändrade nätverksförhållanden. Utnyttja nya tjänstekvalitetsmått för att skapa en bättre direktuppspelningsupplevelse.

RTMFP (Real Time Media Flow Protocol) – Skapa kommunikationsprogram med ett nytt UDP-baserat krypterat RTMFP-protokoll som är ett alternativ till RTMP över TCP. RTMFP levererar realtidsdata effektivare med lägre nätverksfördröjning och högre säkerhet. En version av Adobe Flash Media Server-programvaran planeras som har stöd för RTMFP. Mer information finns på sidan [Vanliga frågor och svar om RTMFP](#).

Uppspelning i helskärmsläge (utökat) – Visa interaktiva spel och videoklipp i helskärmsläge med stöd för tangenthändelser för tangenter som inte är avsedda för utskrift, t.ex. piltangenter, Skift, Retur, Tab och Blanksteg.

[Gå tillbaka till listan över funktioner](#)

Distribuera dynamiska webbprogram i en kraftfull körningsmiljö

Dynamisk ljudgenerering – Använd utökade ljud-API:er för att dynamiskt generera ljud och skapa nya typer av ljudtillämpningar, t.ex. musikmixers och -sequencers, realtidsljud för spel eller ljudvisualiserare. Arbeta med inläst MP3-ljud på en lägre nivå genom att extrahera ljuddata och placera det i ljudbufferten. Bearbeta, filtrera och mixa ljud i realtid via Pixel Bender JIT-kompilatorn om du vill förhöja den visuella upplevelsen.

Ritnings-API (utökat) – Rita enklare i realtid med ändringsbara egenskaper, 3D-API:er och ett nytt sätt att rita sofistikerade former utan att koda dem rad för rad. Utvecklare kan vrida delar av kurvor, ändra stilar, byta ut delar och använda anpassade filter och effekter vilket ökar den kreativa kontrollen och ger en högre produktivitet. Utökningar till ritnings-API lägger till z-dimensionen, verklighetsperspektiv, texturerade nät i 3D-rymden, en bibehållen grafikmodell, läs-/skrivåtergivning och triangelritning med UV-koordinater, med utökat minne och förbättrade prestanda.

Textmotor – Utnyttja den nya flexibla textlayoutmotorn som gör att du kan publicera med tryckkvalitet på webben, byggd med mer än 25 års Adobe-expertis inom typografi. Skapa innovativa textkontroller med den nya flexibla textlayoutmotorn, i samverkan med TextField, som ger lågnivååtkomst till textlayout- och interaktivitets-API:er för att skapa textobjekt på komponentnivå. Enhetsteckensnitt kan nu kantutjämnas, roteras och stiliseras, filter kan tillämpas som om de var inbäddade och motorn stöder typografiska element, t.ex. ligaturer.

Pixel Bender – Öka din kreativa kontroll genom att skapa egna filter, blandningslägen och fyllningar med Adobe Pixel Bender, samma teknik som ligger bakom många filter och effekter i After Effects. Pixel Bender är ett avancerat bildbearbetningsspråk som underlättar skapandet av anpassade, flertrådade effekter och filter som kan läggas till i webbprogram utan någon Flash Player-uppdatering.

Snabbmeny (utökad) – Bestäm vad som ska visas på snabbmenyn med ActionScript-API:er för vanliga snabbmenyobjekt för textfält, med stöd för oformaterad och formaterad text. Urklippsmenyn ger åtkomst till urklipp på ett säkert och kontrollerat sätt.

Kantutjämningsmotor (Saffron 3.1) (utökad) – Den avancerade Saffron-motorn för kantutjämning ger förbättrade prestanda och högre kvalitet på kantutjämnad text, särskilt för återgivning av asiatiska tecken. Stöd för linjeteckensnitt minskar minneskraven.

Vektordatatyp – Använd den nya typifierade array-klassen för bättre prestanda, effektivitet och felkontroll av data.

[Gå tillbaka till listan över funktioner](#)

Använda nätverks- och systemresurser

API:er för filöverföring och hämtning (utökat) – Engagera användare genom att låta dem hämta och spara filer från ditt webbprogram. Ny körningsmiljö för filåtkomst tillåter lokal bearbetning av data utan att gå via servern.

Webbkamera/mikrofon (utökat) – Stöd för kamera-API för Video4Linux v2 (V4L2).

Läsa/skriva från urklipp (utökat) – Gör att användare kan komma åt urklipp på ett säkert och kontrollerat sätt via urklippsmenyn, vilket innebär att du kan skriva hanterare för inklistring av text.

WMODE (utökat) – Stöd för fönsterlöst läge (genomskinligt och ogenomskinligt) på Linux[®] (kräver Firefox 3) i Flash Player 10. Det fönsterlösa läget förenar SWF-filer, överliggande HTML och underliggande SWF-innehåll.

[Gå tillbaka till listan över funktioner](#)

Den vanligaste och mest konsekventa och plattformsoberoende körningsmiljön

Ubuntu-stöd – Flash Player 10 stöder nu det populära Ubuntu-operativsystemet och Windows[®]-, Mac OS- och Linux-spelare levereras också samtidigt till marknaden.

[Gå tillbaka till listan över funktioner](#)

Säkerhetsförbättringar

Flash Player 10 inkluderar flera säkerhetsförbättringar. Vissa av dessa ändringar aktiverar ny funktionalitet, medan andra begränsar befintlig funktionalitet. Om du vill ha mer information om ändringarna går du till http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html.

Åtgärdade problem i Flash Player 10.0.12.36

Följande problem har åtgärdats i Flash Player 10:

- Mozilla Plugin Finder Service installerar inte Flash Player 9.0.20.0 på Intel-baserade Mac-datorer som använder språklägen med DBCS-tecken. Användare kan antingen installera från [Adobe Player Download Center](#) eller använda Plugin Finder Service i språklägen utan DBCS-tecken. (180719)
- Placering av data i systemets urklipp med System.setClipboard() kräver nu interaktion med användaren. Den här säkerhetsförbättringen hjälper till att stoppa potentiella urklippss attacker. Utvecklare kan behöva uppdatera befintligt innehåll. Mer information finns i artikeln [Säkerhetsändringar i Flash Player 10](#) på Adobe.com.

Följande kända fel finns i Flash Player 10.

Allmänt

- Inställningsgränssnitt
 - Använd endast fönsterläget när du utvecklar innehåll som aktiverar inställningsgränssnittet i Flash Player. Andra lägen visas eller fungerar kanske inte korrekt på alla plattformar.
 - För wmode="direct" eller "gpu" kommer inställningsgränssnittet inte att visas.
 - På Windows med Firefox 2 eller Firefox 3: För wmode="opaque" eller "transparent" visas inställningsgränssnittet men det fungerar inte.
 - På Linux: För wmode=opaque och transparent visas inte inställningsgränssnittet .
- Urklipp: Felmeddelanden är inte översatta för den nya Clipboard-klassen. (235725)
- Färghantering: Möjligheten att läsa källprofiler är inte inkluderad i den här funktionen vilket är avsiktligt.
- FileReference:
 - FileReference-överföring och -hämtning kräver nu att användaren initierar åtgärderna, t.ex. genom att klicka på en knapp. Detta är en av säkerhetsförbättringarna i den här versionen. Om du vill ha mer information går du till [\ "head3](http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html).
 - FileReference.upload-metoden använder ett annat HTTP-cookiearkiv än andra HTTP-klasser, t.ex. URLRequest. Detta medför att cookiebaserade sessioner inte fungerar som förväntat. LÖSNING: Använd GET- eller POST-variabler för sessionstoken. (136668)
 - När Skyddat läge används i Internet Explorer 7 och senare tillåter FileReference.save endast att filer sparas på skrivbordet, eller i mappar på skrivbordet.
- GPU-stöd
 - Problem kan uppstå med drivrutiner som inte stöds.
 - Maskinvaruacceleration optimerar för närvarande inte blandningslägena Alfa, Sudda, Invertera och Subtrahera och vektorerna för GPU-sammansättning.
- Minimikraven för sammansättning i GPU-läget varierar mellan plattformarna. Nedan finns minimikraven på drivrutinsversion för att använda GPU-läget. Om en kort-/drivrutinskombination inte uppfyller kraven är det möjligt att ange mms.cfg till att åsidosätta validering av kraven genom att ange flaggan OverrideGPUValidation=1 i filen mms.cfg. Detta åsidosätter drivrutinsvalideringen men VRAM-kraven kommer fortfarande att kontrolleras.
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128 MB ledigt VRAM
 - ATI-kort, DXCapsViewer-drivrutin: XP – version x.x.x.6752, Vista – version x.x.x.0560
 - NVIDIA-kort, DXCapsViewer-drivrutin (XP & Vista) – version x.x.11.7519
 - Mac:
 - OpenGL 2.0+, OS X-versioner 10.4.11 & 10.5.4, 128 MB ledigt VRAM

- Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering
 - ATI-kort, drivrutin (2.1.)7855 (glx-leverantörssträngen måste matcha gl-drivrutinsleverantören)
 - NVIDIA-kort, drivrutin 169.12 (glx-leverantörssträngen måste matcha gl-drivrutinsleverantören)
- Intel-kort kan anges till GPU-läge med override-flaggan angiven enligt ovan.
- Om du vill se om GPU-läget fungerar använder du mm.cfg med en innehållsfelsökare och DisplayGPUBlend =1 i filen mm.cfg. En grön fyrkantig indikator i det översta vänstra hörnet av SWF indikerar att den är i sammansättningsläge. En röd indikator innebär att SWF är i det direkta återgivningsläget.
- Stöd för HTTP-statuskoder i URLRequest och URLRequest
 - Flash Player 10 lägger till stöd för HTTP-statuskoder i Flash Player-plug-inen. Tidigare versioner av Flash Player ActiveX-kontrollen och den fristående spelaren stöder redan dessa statuskoder. Den här funktionen är beroende av webbläsarversion, OS-nätverksstack och Flash Player-typ, och de flesta webbläsarna stöder inte den här funktionen ännu. Vid utgivningen av Flash Player 10 har Mozilla och Apple accepterat Adobes föreslagna ändringar av Firefox och Safari men de har ännu inte släppt nya versioner med dessa ändringar. När webbläsaren inte ger stöd resulterar HTTP-status i 1) returnera alltid 0 eller 2) returnera alltid 200.
 - Windows
 - IE7: stöds
 - IE6: stöds (HTTP-innehåll returneras endast när servern returnerar komprimerat innehåll)
 - Fristående Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari: stöds i version 3.0 och senare
 - Fristående Flash Player
- Pixel Bender: Om du läser in Pixel Bender-bytekod från en server måste servern vara konfigurerad för att behandla filer av typen .pbj eller .hbc. Annars uppstår I/O-fel om att bytekodfilen inte kan hittas.
- 3D-effekter:
 - Vissa komponenter, t.ex. färgväljaren och kombinationsrutan, fungerar inte korrekt med 3D-effekter.
 - 2.5D- eller 3D-objekt skrivs inte ut korrekt till PDF eller till skrivare. (232562)
 - Det är inte möjligt att blanda 3D-tidslinjeanimation och ActionScript-modifiering av filmklippsegenskaper. Tidslinjeanimationen skriver över ActionScript-modifieringen.
 - Att skapa en tidslinjeanimation där samma MovieClip har både ett 2D-spänn och ett 3D-spänn rekommenderas inte. EventListeners går förlorade när MovieClip övergår mellan 2D och 3D eller mellan 3D och 2D. ActionScript-modifieringar av filmklipp gör att 2D-spännets ignoreras, men inte 3D-spännets.
- En version av Adobe Flash Media Server planeras som stöder dynamisk direktuppspelning och RTMFP-funktioner. Om du är intresserad av att ta del av förhandsversionen av programmet skickar du ett e-postmeddelande till fmspre-release@adobe.com med dina kontaktuppgifter.
- Om direktuppspelat ljud tas emot i över en timme kan ljuddata gå förlorade och Flash Player kan sluta svara. (237333)

Installation / avinstallation

- Om avinstallationsprogrammet startas när Flash Player används av ett annat program, t.ex. Yahoo! Instant Messenger, så tas inte Flash Player bort förrän du startar om datorn. Stäng alla program innan du startar avinstallationsprogrammet.
- På Windows Vista och skyddat läge i Internet Explorer 7: Säkerhetsvarningar kan visas när användaren försöker visa Flash-innehåll efter att ha installerat Flash Player ActiveX-kontrollen. Säkerhetsvarningarna kan också visas för användare som väljer att installera Google Toolbar från Flash Player Download Center på adobe.com som en del i Player-installationen. För att kringgå det här problemet kan installationsprogrammet för Flash Player uppmana användare att starta om Internet Explorer 7 efter installationen, eller så kan användare följa instruktionerna i denna [TechNote](#). Adobe arbetar med Microsoft för lösa det här problemet.

Webbläsare

- Opera och Netscape tillåter inte rekursiva anrop med ExternalInterface API i Flash Player. Det här problemet har rapporterats till Opera och Netscape. (184777)

Macintosh

- Urklipp: Flash Player kan inte komma åt HTML_FORMAT-data som kopieras till urklipp från en webbläsare (Safari eller Firefox) på OS X. (235321)
- Flash-textmotor: Indata på arabiska, indiska och andra komplicerade skriftspråk är inte möjligt på Mac OS X eftersom Flash Player 10 inte stöder Unicode-data. (232102)
- Direktuppspelning av ljud fungerar inte när ljudinspelningen är 96 kHz. (221951)

Linux

- Flash Player 10 stöder endast webbläsare som stöds av varje specifik distribution av Linux. Problem som inte relaterar till Flash Player kan uppstå om en användare installerar en webbläsare som inte stöds på den Linux-distributionen. (Till exempel har inte Ubuntu 7 stöd för Firefox 3 när detta skrivs .)
- Urklipp
 - Clipboard.clear() raderar inte data från externa program. (235698)
 - Data som kopierats till urklipp finns inte kvar när SWF stängts. (235588)
 - När text i RTF-format kopieras till Flash Player känns inte texten igen som RTF. (235586)
- WMODE är inaktiverat på bildskärmar med 16-bitars bitdjup. (234772)
- Funktionen för maskinvaruacceleration fungerar inte om du använder en sammansättningsfönsterhanterare (compiz). Flash Player 10 återgår då alltid till programvaran. Om du vill använda Flash Player 10 på Linux inaktiverar du sammansättningsfönsterhanteraren.

Andra resurser

- [Flash Player Developer Center](#)
- [Produktsidan för Flash Player](#)
- [Flash Player Support](#)
- [Hjälp om Flash Player](#)
- [Användarforum](#)

Rapportera ett fel till Adobe Flash Player-teamet

Har du hittat ett fel? Skicka gärna detaljerad information om felet via [Adobes felhanteringssystem](#).

Obs! Det är inte säkert att vi kan svara på alla förfrågningar och rapporter på grund av den stora mängd e-post vi får.

Tack för att du använder Adobe Flash Player och skickar feedback till oss.



Adobe®

Adobe Flash Player 10 Sürüm Notları

Adobe® Flash® Player 10'a hoş geldiniz! Bu belge, Flash Player 10 için içerik geliştiren kullanıcılara yöneliktir ve Flash Professional veya Flex belgelerinde ele alınmayan konulara değinir. Bu belge, daha fazla bilgi elde edildikçe düzenli olarak güncellenebilir.

- [Sistem Gereksinimleri / Dil Desteği](#)
- [Adobe Flash Player Sürümü](#)
- [Yükleme ve Kaldırma](#)
- [Flash Player 10.0.12.36 Sürümündeki Özellikler](#)
- [Güvenlik Geliştirmeleri](#)
- [Flash Player 10.0.12.36 Sürümündeki Düzeltmeler](#)
- [Bilinen Sorunlar](#)
- [Diğer Kaynaklar](#)
- [Adobe Flash Player Ekibi'ne Hata Bildirme](#)

Flash Player 10 yakın bir süre önce, Şubat 2008'de beklenmedik bir şekilde vefat eden Flash Player ekibi mühendisi Michael Williams'ın anısına adanmıştır. Seni özliyoruz, Michael!

Sistem Gereksinimleri / Dil Desteği

Geçerli Flash Player sistem gereksinimlerini görmek için http://www.adobe.com/go/flashplayer_sysreq_tr/ adresini ziyaret edin.

Flash Player 10, şu ek diller için destek içermektedir:

Daha önce Flash Player 9'da desteklenen diller	Flash Player 10'da desteklenen ek diller
Çince (Basitleştirilmiş)	Brezilya Portekizcesi
Çince (Geleneksel)	Çekçe
İngilizce	Hollandaca
Fransızca	Lehçe
Almanca	Rusça
İtalyanca	İsveççe
Japonca	Türkçe
Korece	
İspanyolca	

Adobe Flash Player Sürümü

[Burayı](#) tıklatıp sürümünü kontrol ederek bilgisayarınızda Flash Player'ın son sürümünün yüklü olup olmadığından emin olun. Windows®, Macintosh ve Linux işletim sistemleri için en güncel Flash Player 10 sürümü 10.0.12.36 sürümüdür. Solaris işletim sistemleri için en güncel Flash Player 9 sürümü 9.0.124.0 sürümüdür.

Flash Player 10.0.2.54, Flash CS4 Professional'ın başlangıç sürümüne dahil edilmiştir. Bu sürüm, Web'de genel kullanıma sunulmamıştır. Kullanıcıların, içerik geliştirme ve test etme için Flash Player 10'un en yeni sürümüne güncelleme yapmaları gerekir. İçerik hata ayıklayıcısının ve diğer oynatıcıların güncellenmiş

sürümleri [Flash Player Support Center Downloads](#) (Flash Player Destek Merkezi İndirme) sayfasında yayınlanmaktadır.

Yükleme ve Kaldırma

Flash Player yükleme talimatları için <http://www.adobe.com/products/flashplayer/productinfo/instructions/> adresini ziyaret edin.

Kaldırma talimatları için http://www.adobe.com/go/tn_14157 adresini ziyaret edin.

Adobe Flash Player 10.0.12.36 Sürümündeki Özellikler

Flash Player 10, aşağıdaki gibi heyecan verici yeni özellikler, geliştirmeler ve hata düzeltmeleri içerir.

- [Yeni yaratıcı olasılıkları keşfetme](#)
 - 3B efektler
 - Özel filtreler ve efektler
 - Renk yönetimi
 - Büyük bitmap desteği
- [Büyüleyici ortam deneyimleri oluşturma](#)
 - Speex ses codec bileşeni
 - Dinamik akış
 - Gerçek Zamanlı Medya Akış Protokolü
 - Tam ekran oynatma modunda klavye etkinlikleri
- [Güçlü bir çalışma zamanında dinamik web uygulamaları konuşlandırma](#)
 - Dinamik ses oluşturma
 - Çizim API'si
 - Metin motoru
 - Pixel Bender
 - Bağlam menüsü
 - Kenar yumuşatma motoru (Saffron 3.1)
 - Vektör veri türü
- [Ağ ve sistem kaynakları arasında çalışma](#)
 - Dosya yükleme ve indirme API'leri
 - Web kamerası/mikrofon
 - Okuma/yazma pano erişimi
 - Linux için WMODE
- [En yaygın olarak kullanılan, tutarlı, çapraz platform çalışma zamanına güvenip çalışma](#)
 - Ubuntu desteği

Flash Player'daki özellikler hakkında ek bilgiler için <http://www.adobe.com/tr/products/flashplayer/features/> adresini ziyaret edin.

Yeni yaratıcı olasılıkları keşfetme

3B efektler – 3B efektler için yerleşik desteği kullanarak daha sezgisel, çekici arayüzler oluşturun. 2B'de tasarım yaparak ve kolaylıkla 3B'de dönüştürüp animasyon uygulayarak bir 3B uzmanı olmanıza gerek kalmadan hızla işe başlayın. Adobe Flash® CS4 Professional yazılımındaki 3B araçların yanı sıra hızlı, son derece basit ve kullanımı kolay olan API'ler sayesinde, daha önceden ActionScript® dili aracılığıyla yalnızca uzman kullanıcıların erişebildiği veya özel üçüncü parti kütüphaneler yoluyla herkesin kullanımına açık olan hareketleri gerçekleştirin.

Özel filtreler ve efektler – Hemen kullanıcıların ilgisini çeken sinema deneyimleri için yüksek performanslı, gerçek zamanlı efektler oluşturun. Adobe After Effects® yazılımındaki birçok filtre ve efekti destekleyen teknoloji olan Pixel Bender sayesinde, bu etkileşimli efektler hem After Effects CS4 ile, hem de canlı olarak Flash Player 10 ile birlikte kullanılabilir. Tam etkileşimi korurken bir yandan da vektörler, bitmap'ler ve videolar da dahil olmak üzere tüm görüntüleme nesnelere benzersiz filtreler, efektler ve harmanlama modları uygulayın. Uygulama boyutu (ortalama boyut 1KB'nin altındadır) üzerinde minimum etkiye sahip olan karmaşık filtre ve efektlerle üretim sürelerini kısaltın. Pixel Bender ayrıca ses ve matematiksel işlevler gibi diğer veri türlerini ayrı bir iş parçacığında eşzamanlı olmayan biçimde işlemek için de kullanılabilir.

Pixel Bender ile ilgili daha fazla ayrıntı için [Pixel Bender Toolkit](#) (Pixel Bender Araç Kiti) sayfasına gidin. Özel filtre ve efektleri görüntülemek veya paylaşmak için [Pixel Bender Exchange](#) (Pixel Bender Alışveriş) sayfasına gidin.

Renk yönetimi – Doğru renkleri kullanarak web uygulamaları oluşturun, böylece sık kullandığınız web hedefleri istediğiniz gibi görünür. Renk yönetimi monitörün ICC renk profiliyle ortak çalışır ve SWF dosyalarını standart RGB'ye dönüştürmenize olanak verir.

Büyük bitmap desteği (geliştirilmiş) – En fazla 16.777.216 piksel boyutundaki büyük bitmap'leri (4096'ya 4096), her kenarın uzunluğu maksimum 8191 piksel olacak şekilde işleyin.

[Özellikler Listesine Geri Dön](#)

Büyüleyici ortam deneyimleri oluşturma

Speex ses codec bileşeni – Ses kodlaması için yüksek kaliteli bir alternatif sunan yeni geniş bantlı ve açık kaynaklı Speex ses codec bileşeninden yararlanın. Hem Speex hem de Nellymoser, etkileşimli uygulamalar için mikrofon sesi iletmek üzere Flash Media Server ile birlikte kullanılabilir. Flash Player ayrıca ADPCM, HE-AAC ve MP3 seslerini de destekler.

Dinamik Akış – Değişen ağ koşullarına göre otomatik olarak kendini ayarlayan akışlarla özel videolar yayınlayın. Daha iyi bir akış deneyimi sağlamak için yeni hizmet kalitesi metriklerinden faydalanın.

Gerçek Zamanlı Ortam Akış Protokolü – TCP üzerinden RTMP'nin alternatifi olan yeni UDP tabanlı şifrelenmiş Gerçek Zamanlı Ortam Akış Protokolü'nü (RTMFP) kullanarak iletişim uygulamaları oluşturun. RTMFP; iyileştirilmiş, gerçek zamanlı, etkileşimli performans, daha düşük ağ gecikme süresi ve daha yüksek güvenlik seçenekleri sunar. RTMFP, Adobe Flash Media Server yazılımının planlanan gelecek bir sürümü yoluyla desteklenecektir. Daha fazla bilgi için bkz. [RTMFP FAQ](#) (RTMFP SSS).

Tam ekran oynatma (geliştirilmiş) – Oklar, Shift, Enter, Sekme ve boşluk çubuğu gibi yazdırma tuşu olmayan tuşlara yönelik tuş etkinlikleri desteğiyle etkileşimli oyunlarınızı ve video kontrollerinizi tam ekrana taşıyın.

Güçlü bir çalışma zamanında dinamik web uygulamaları konuşlandırma

Dinamik ses oluşturma – Dinamik olarak ses oluşturmak ve müzik karıştırıcıları ile sıralayıcıları, oyunlar için gerçek zamanlı ses veya ses görselleştiricileri gibi yeni ses uygulaması türleri oluşturmak için geliştirilmiş ses API'lerini kullanın. Ses verilerini ayıklayıp bu verileri ses arabelleğine ileterek yüklü MP3 sesiyle daha düşük bir seviyede çalışın. Yaratıcılık özgürlüğünü görsel deneyimin ötesine taşımak için Pixel Bender JIT derleyicisinin yüksek performansından faydalanarak sesleri gerçek zamanlı olarak işleyin, filtreleyin ve karıştırın.

Çizim API'si (geliştirilmiş) – Stili yeniden belirlenebilen özellikler, 3B API'ler ve karmaşık şekilleri satır satır kodlama ihtiyacını ortadan kaldıran yeni şekil çizme yöntemiyle çalışma zamanı çizimini daha kolay bir şekilde gerçekleştirin. Geliştiriciler eğrilerin parçaları üzerinde ufak değişiklikler yaparak, stili değiştirerek, parçaları değiştirerek ve özel filtre ile efektler kullanarak iyileştirilmiş performans, yaratıcı kontroller ve daha fazla üretkenlik sunabilirler. Çizim API'sinde yapılan geliştirmelerle, eklenen belleğin ve iyileştirilen performansın yanı sıra 3B alanda z boyutu, gerçek perspektif, dokulu ağlar; bir korumalı grafik modeli, okuma/yazma oluşturma seçeneği ve UV koordinatlarıyla üçgen çizimi eklenmiştir.

Metin motoru – Adobe'nin tipografi alanındaki 25 yılı aşkın uzmanlığına dayalı olarak, yüksek kaliteli yayıncılığı web'e taşıyan yeni ve esnek metin mizanpajı motorundan yararlanın. Bileşen seviyesinde metin nesnelere oluşturmak için metin mizanpajı ve etkileşim API'lerine düşük seviyede erişim sağlayan yeni ve oldukça esnek yapıdaki metin mizanpajı motoruyla (TextField ile birlikte) yenilikçi metin kontrolleri oluşturun. Cihaz fontlarına gömülüyüşler gibi kenar yumuşatma, döndürme, stil değiştirme ve filtre uygulama işlemleri uygulanabilir ve motor bitişik harf gibi tipografik öğeleri destekler.

Pixel Bender – After Effects uygulamasındaki filtreleri ve efektleri desteklemek için kullanılan teknoloji olan Adobe Pixel Bender'ı kullanıp kendi taşınabilir filtrelerinizi, harmanlama modlarınızı ve dolgularınızı oluşturarak yaratıcı kontrolünüzün sınırlarını genişletin. Pixel Bender, herhangi bir Flash Player güncellemesi olmadan web uygulamalarına eklenebilecek olan özel, çok iş parçacıklı efektler ve filtreler yazma zahmetini ortadan kaldıran yüksek performanslı bir görüntü işleme dilidir.

Bağlama menüsü (geliştirilmiş) – Düz ve zengin metinleri destekleyen yaygın metin alanı bağlam menüsü öğelerine yönelik ActionScript API'lerini kullanarak bağlam menüsünde neyin görüntülenebileceğini kontrol edin. Pano menüsü, güvenli ve kontrollü bir biçimde panoya erişim sağlar.

Kenar yumuşatma motoru (Saffron 3.1) (geliştirilmiş) – Geliştirilmiş Saffron kenar yumuşatma motoruyla iyileştirilmiş performansın ve özellikle Asya dillerinde karakter oluşturma işleminde kullanılan kenarı yumuşatılmış metin kalitesinin keyfine varın. Kontur fontları desteği bellek gereksinimlerini azaltmaktadır.

Vektör veri türü – Verilerden daha iyi performans ile verimlilik elde etmek ve verilerin hata denetiminin daha iyi yapılmasını sağlamak için yeni, tür içeren dizi sınıfını kullanın.

Ağ ve sistem kaynakları arasında çalışma

Dosya yükleme ve indirme API'leri (geliştirilmiş) – Web uygulamanızdan dosya yükleyip kaydetmelerine izin vererek kullanıcıların deneyim kazanmalarını sağlayın. Yeni dosya başvuru çalışma zamanı, kullanıcıları sunucuya erişme ihtiyacından kurtararak verilerin yerel olarak işlenmesine olanak verir.

Web kamerası/mikrofon (geliştirilmiş) – Video4Linux v2 (V4L2) kamera API'si desteğinin keyfini çıkarın.

Okuma/yazma pano erişimi (geliştirilmiş) – Kullanıcıların pano menüsünü kullanarak güvenli ve kontrollü bir şekilde panoya erişmelerine olanak vererek metin yapıştırmak için işleyici yazabilmelerini sağlar.

WMODE (geliştirilmiş) – Flash Player 10'da, Linux® (Firefox 3 gerektirir) üzerinde penceresiz mod (saydam ve opak) desteğinin keyfini çıkarın. Penceresiz mod, SWF içeriğinin üzerinde ve altında SWF dosyaları ile HTML arasında harmanlama yapar.

[Özellikler Listesine Geri Dön](#)

En yaygın olarak kullanılan, tutarlı, çapraz platform çalışma zamanına güvenme

Ubuntu desteği – Flash Player 10 artık yaygın Ubuntu işletim sistemini desteklemekte ve aynı zamanda piyasaya Windows®, Mac OS ve Linux oynatıcılarını da sunmaktadır.

[Özellikler Listesine Geri Dön](#)

Güvenlik Geliştirmeleri

Flash Player 10, birkaç güvenlik modeli geliştirmesi içermektedir. Bu değişikliklerin bazıları yeni işlevleri olanaklı kılarken bazıları da mevcut işlevleri kısıtlamaktadır. Değişikliklerin daha kapsamlı bir özeti için http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html adresini ziyaret edin.

Flash Player 10.0.12.36 Sürümündeki Düzeltmeler

Flash Player 10'da aşağıdaki sorunlar düzeltilmiştir:

- Mozilla Eklenti Bulma Servisi, çift baytlı dil modlarını kullanan Intel tabanlı Mac'lere Flash Player 9.0.20.0 uygulamasını yüklemeyi engeller. Kullanıcılar uygulamayı [Adobe Player Download Center](#)'dan (Adobe Player İndirme Merkezi) yükleyebilir veya çift baytlı olmayan dil modlarında Eklenti Bulma Servisi'ni kullanabilirler. (180719)
- System.setClipboard() ögesini kullanarak sistem panosunda veri ayarlama işlemi artık kullanıcı etkileşimini gerektirmektedir. Bu güvenlik geliştirmesi, olası pano saldırılarını azaltmaya yardımcı olur ve geliştiricilerin mevcut içeriği güncellemeleri gerekebilir. Daha fazla bilgi için Adobe.com'daki [Flash Player 10 Security Changes makalesini](#) (Flash Player 10 Güvenlik Değişiklikleri) okuyun.

Flash Player 10'da aşağıdaki sorunların var olduğu bilinmektedir.

Genel

- Ayarlar Kullanıcı Arayüzü
 - Flash Player Ayarlar Kullanıcı Arayüzü tetikleyen içerikler geliştirirken yalnızca "pencere" modunu kullanın. Diğer modlar platformlar arasında görüntülenmeyebilir veya çalışmayabilir.
 - wmode="direct" veya "gpu" için Ayarlar Kullanıcı Arayüzü görüntülenmez.
 - Firefox 2 veya Firefox 3 kullanan Windows'ta, wmode="opaque" veya "transparent" için Ayarlar Kullanıcı Arayüzü görüntülenir, ancak çalışmaz.
 - Linux'ta, wmode="opaque" ve "transparent" için Ayarlar Kullanıcı Arayüzü görüntülenmez.
- Pano: Yeni Clipboard sınıfı için hata dizeleri yerleştirilmemiştir. (235725)
- Renk Yönetimi Bu özelliğin tasarımında kaynak profilleri okuma yeteneği bulunmamaktadır.
- FileReference:
 - FileReference yükleme ve indirme işlemleri artık, bu sürümdeki güvenlik modeli geliştirmelerinin bir parçası olarak bir düğmeyi tıklatma gibi kullanıcı tarafından başlatılan eylemlerin kullanımını gerektirir. Daha fazla bilgi için http://www.adobe.com/devnet/flashplayer/articles/fplayer10_security_changes.html#head3 adresini ziyaret edin.
 - FileReference.upload yöntemi, URLRequest gibi HTTP sınıflarından farklı bir HTTP çerez deposu kullanır. Sonuç olarak çerez tabanlı oturumlar beklendiği şekilde işlev göstermez. GEÇİCİ ÇÖZÜM: Oturum işaretleri için GET veya POST değişkenlerini kullanın. (136668)
 - Internet Explorer 7 ve daha sonraki sürümlerdeki Korunmalı Mod özelliği kullanıldığında FileReference.save, dosyaların yalnızca masaüstüne veya masaüstündeki herhangi bir klasöre kopyalanmasına izin verir.
- GPU Desteği
 - Desteklenmeyen sürücülerde sorunlar ortaya çıkabilir.
 - Donanım hızlandırma şu anda, GPU birleştirme için Alfa, Sil, Ters Çevir ve Çıkart harmanlama modlarını ve vektörleri en iyileştirmemektedir.
- Birleştirme için GPU Modu minimum gereksinimleri platforma göre değişiklik gösterir. GPU moduna girmek için gereken minimum sürücü sürümü gereksinimleri için aşağıya bakın. Kart/sürücü kombinasyonu gereksinimleri karşılamazsa, mms.cfg dosyasındaki OverrideGPUValidation=1 bayrağını ayarlayarak mms.cfg dosyasını gereksinimlerin doğrulanmasını geçersiz kılacak şekilde ayarlamak mümkündür. Bu işlem, sürücü sürümü geçitlenmesini geçersiz kılacaktır, ancak VRAM gereksinimleri denetlenmeye devam edecektir.
 - Windows
 - DirectX 9+, Pixel Shader 2.0+, 128MB boş VRAM
 - ATI kart DXCapsViewer sürücüsü: XP – x.x.x.6752 sürümü, Vista – x.x.x.0560 sürümü
 - NVIDIA kart DXCapsViewer sürücüsü (XP ve Vista) – x.x.11.7519 sürümü
 - Mac:
 - OpenGL 2.0+, 10.4.11 ve 10.5.4 OS X sürümleri, 128MB boş VRAM
 - Linux: OpenGL 2.0+, Direct Rendering (Doğrudan Oluşturma)
 - ATI kart sürücüsü (2.1.)7855 (glx satıcı dizesi, gl sürücü satıcısıyla aynı olmalıdır)
 - NVIDIA kart sürücüsü 169.12 (glx satıcı dizesi, gl sürücü satıcısıyla aynı olmalıdır)
 - Geçersiz kılma bayrağı yukarıda anlatıldığı gibi ayarlandığında Intel kartlar GPU moduna ayarlanabilir.

- GPU modunun başarılı olup olmadığını görmek için, mm.cfg dosyasını bir içerik hata ayıklayıcısı oynatıcısıyla birlikte kullanın ve dosyada DisplayGPUBlend =1 ayarını belirleyin. SWF dosyasının sol üst köşesindeki yeşil kare göstergesi, dosyanın birleştirme modunda olduğunu gösterir. Kırmızı gösterge ise SWF dosyasının doğrudan oluşturma modundan olduğunu gösterir.
- URLLoader ve URLStream'de HTTP durum kodları desteği
 - Flash Player 10, Flash Player eklentisine HTTP durum kodları desteği ekler. Flash Player ActiveX denetiminin önceki sürümleri ve bağımsız oynatıcı zaten bu durum kodlarını destekliyordu. Bu özellik tarayıcı sürümüne, OS ağ yığına ve Flash Player türüne bağlıdır ve çoğu tarayıcı henüz bu özelliği desteklememektedir. Flash Player 10 sürümünden sonra Mozilla ve Apple, Adobe'nin Firefox ve Safari'de önerdiği değişiklikleri kabul etti, ancak henüz değişiklikleri içeren sürümleri piyasaya sürmedi. Tarayıcı tarafından desteklenmediğinde, HTTP durum sonuçları 1) her zaman 0 döndürür veya 2) her zaman 200 döndürür şeklinde olur.
 - Windows
 - IE7: desteklenir
 - IE6: desteklenir (Yalnızca sunucu sıkıştırılmış içerik döndürdüğünde HTTP gövdesi döndürülür)
 - Bağımsız Flash Player
 - Mac OS X
 - Safari: 3.0 ve sonraki sürümlerde desteklenir
 - Bağımsız Flash Player
- Pixel Bender: Bir sunucudan Pixel Bender bayt kodu yüklüyorsanız, sunucunun ".pbj" veya ".hbc" dosya türüne hizmet verecek şekilde yapılandırılması gerekir. Aksi halde, bayt kodu dosyasının bulunmadığını bildiren IOErrors oluşturulur.
- 3B Efektler:
 - Renk seçicisi ve açılır kutu gibi belirli bileşenler 3B Efektler ile birlikte düzgün çalışmaz.
 - 2,5B veya 3B nesnelere PDF'te veya donanım yazıcısında düzgün biçimde yazdırılmaz. (232562)
 - 3B zaman çizelgesi animasyonunu MovieClip özelliklerinin ActionScript değişikliğiyle karıştırmak mümkün değildir. Zaman çizelgesi animasyonu ActionScript değişikliğini geçersiz kılar.
 - Aynı MovieClip öğesinin 2B ve 3B yayılma alanlarına sahip olduğu zaman çizelgesi animasyonlarının oluşturulması önerilmez. MovieClip öğesi 2B ile 3B veya 3B ile 2B arasında geçiş yaptığında EventListener öğeleri kaybolur. Film klibinin ActionScript değişikliği 3B yayılma alanının olmasa da 2B yayılma alanının yok sayılmasına neden olur.
- Adobe Flash Media Server'ın planlanan bir gelecek sürümünün Dinamik Akış ve RTMP özelliklerini kullanması gerekecektir. Özel ön sürüm programının bir parçası olmak isterseniz, lütfen fmsprerelease@adobe.com adresine irtibat bilgilerinizi de içeren bir e-posta gönderin.
- Bir saatten fazla bir süre boyunca canlı ses akışı alındığında, ses kaybı gerçekleşebilir veya Flash Player yanıt vermeyebilir. (237333)

Yükleme/Kaldırma

- Flash Player, Yahoo! Instant Messenger gibi başka bir uygulama tarafından kullanılırken kaldırıcı uygulaması başlatılırsa Player bilgisayar yeniden başlatılana kadar kaldırılmaz. Kaldırıcı uygulamasını çalıştırmadan önce lütfen tüm uygulamaları kapatın.
- Windows Vista'da Internet Explorer 7 Korunmuş Modu, Flash Player ActiveX denetimini yükledikten sonra Flash içeriğini görüntülemeye çalışırken kullanıcılara güvenlik uyarıları verebilir. adobe.com'daki Flash Player Download Center'da (Flash Player İndirme Merkezi) oynatıcı yükleme işleminin bir parçası olarak Google Araç Çubuğu'nu yüklemeyi seçen kullanıcılar da bu güvenlik uyarılarıyla karşılaşabilir. Bu soruna geçici bir çözüm sağlamak için Flash Player

yükleyicisi, yükleme sonrasında kullanıcıların Internet Explorer 7'yi yeniden başlatmalarını isteyebilir veya kullanıcılar bu [TechNote](#)'taki talimatları izleyebilirler. Adobe, Microsoft ile birlikte bu sorunu çözmek için çalışmaktadır.

Tarayıcı

- Opera ve Netscape, Flash Player'da ExternalInterface API'si kullanılarak yapılan yinelemeli çağrılara izin vermemektedir. Bu sorun Opera ve Netscape'e bildirilmiştir. (184777)

Macintosh

- Pano: OS X'te Flash Player tarayıcıdan (Safari veya Firefox) panoya kopyalanan HTML_FORMAT verilerine erişemez. (235321)
- Flash Metin Motoru: Flash Player 10 Unicode girişini desteklemediğinden Mac OS X'te Arapça, Hintçe ve diğer karmaşık komut dosyalarının girişi mümkün değildir. (232102)
- Ses yakalama hızı 96 kHz olduğunda canlı ses çalışmaz. (221951)

Linux:

- Flash Player 10 yalnızca Linux'un belirli her bir sürümü tarafından desteklenen tarayıcıları destekler. Kullanıcı belirli bir Linux sürümünde desteklenmeyen bir tarayıcıyı yüklerse ortaya çıkabilecek olan, Flash Player ile ilgisiz sorunlar vardır. (Örneğin bu metin yazıldığında Firefox 3, Ubuntu 7 tarafından resmi olarak desteklenmiyordu.)
- Pano
 - Clipboard.clear() harici uygulamalardaki verileri temizlemez. (235698)
 - Panoya kopyalanan veriler SWF dosyası kapatıldıktan sonra kaybolur. (235588)
 - rtf formatlı bir metin Flash Player'a kopyalandığında metin rtf olarak tanınmaz. (235586)
- WMODE, 16 çözünürlük bit derinliğine sahip ekranlarda devre dışı kalır. (234772)
- Birleştirme pencere yöneticisi (compiz) kullanıyorsanız donanım hızlandırma özelliği çalışmaz. Bu durumda Flash Player 10 her zaman yazılım olanaklarıyla çalışır. Linux'ta Flash Player 10'u kullanmak istiyorsanız lütfen birleştirme pencere yöneticinizi devre dışı bırakın.

Diğer Kaynaklar

- [Flash Player Geliştirici Merkezi](#)
- [Flash Player Ürün Sayfası](#)
- [Flash Player Desteği](#)
- [Flash Player Yardım](#)
- [Kullanıcı Forumları](#)

Adobe Flash Player Ekibi'ne Hata Bildirme

Hata mı buldunuz? Lütfen çevrimiçi [Adobe Bug and Issue Management System](#) (Adobe Hata ve Sorun Yönetimi Sistemi) yoluyla ayrıntılı hata bilgilerinizi gönderin.

Not: Çok fazla sayıda e-posta aldığımızdan her isteğe yanıt veremiyoruz.

Adobe Flash Player uygulamasını kullandığınız ve bize geri bildiriminizi göndermek için vakit ayırdığınız için teşekkür ederiz!

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Tüm hakları saklıdır.