

Flash Player 9 de Adobe para Linux

# ANIMANDO A LINUX

La versión beta de Flash Player 9 de Adobe para Linux parece bastante madura. ¿Merece la pena actualizarse ahora mismo? Este artículo muestra cómo instalarla y cómo integrar una cámara de vídeo y un micrófono. **POR KRISTIAN KISSLING**

contenido que puede reproducir, no habría ninguna sorpresa desagradable con la versión beta.

## Variantes

Hay dos variantes de Flash Player de Adobe. Una versión autónoma con una interfaz GTK (véase la Figura 1), y también una librería para su integración como plugin para el navegador. El soporte para Opera está aún en desarrollo, pero Firefox, Mozilla y Konqueror funcionan bien con el plugin. Flash no sólo ayuda a los usuarios a consumir streams de noticias de vídeo de los portales y ejecutar juegos, sino que también permite acceder a los operadores de los sitios web a sus webcams y micrófonos. Por supuesto que este acceso requiere primero su aprobación explícita.

De acuerdo con Adobe, la nueva versión del reproductor se caracteriza por su estabilidad mejorada y su rendimiento, junto con una mejor compatibilidad. Por ejemplo, el reproductor se basa ahora en **ActionScript 3.0** y cumple

**F**lash Player 7 fue uno de esos programas al que no le hacías caso hasta que te faltaba. Sin él, las animaciones fallaban, las películas web no se reproducían o los altavoces permanecían en silencio en vez de reproducir los streams de la radio web. Cuando los usuarios de Linux empezaron a quejarse, el proyecto Gnash se embarcó en la creación de un clon libre de este software propietario.

Quizás fuera esta la razón que llevó a Adobe a cambiar de rumbo: hace medio año anunció sorprendentemente la aparición en 2007 de la versión 9 para Linux. Los desarrolladores debatieron sus pro-

gresos en su propio blog [1], que se hizo popular en la comunidad, aunque la comunicación entre los usuarios Linux y los desarrolladores de Adobe tuviera lugar en un único sentido.

En octubre el ambiente comenzó a calentarse cuando estuvo disponible una descarga inicial de Flash Player 9. Una segunda beta, menos propensa a “colgarse” y con soporte de audio estuvo disponible en Noviembre [2]. Aunque normalmente es una buena idea esperar a que aparezca una versión estable, suponiendo que el sistema funcione bien, no hay por qué seguir esta regla con Flash Player. Aparte del hecho de que Flash Player 7 está restringido a la clase de

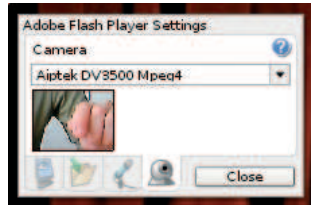
## Glosario

**Action Script 3.0:** Lenguaje de script orientado a objetos para el entorno Flash de Adobe. Flash Player 9 ejecuta código Action Script en una VM (*Virtual Machine*, Máquina Virtual) conocida como AVM2.

**ECMAScript:** Estándar internacional que originalmente describía funcionalidades JavaScript básicas; ECMA son las siglas de “European Computer Manufacturers Association” (Asociación Europea de Fabricantes de Ordenadores). ActionScript cumple el estándar, pero normalmente utiliza objetos multimedia.



**Figura 2:** Si el indicador de nivel junto al micrófono reacciona, puede suponerse que la configuración de K Mixer es correcta.



**Figura 3:** Tras detectar la cámara, Flash Player mostrará un desplegable donde se puede pulsar en el icono de la cámara para ver la imagen.

el estándar **ECMAScript**. La encriptación SSL sólo está disponible para el plugin. Actualmente, gracias a OpenSSL, se puede utilizar el plugin del navegador para cargar páginas HTTPS. Para un uso serio de Flash Player, Adobe recomienda un mínimo de 512 MB de RAM y una velocidad de reloj a partir de 800 Mhz.

## Flash para Linux

Hay una ligera diferencia entre instalar la versión autónoma del reproductor y el plugin del navegador. Hay que descargar el archivo *tar.gz* del sitio web [2], descomprimirlo y entrar en el directorio recién creado. Para ejecutar la versión autónoma se teclea *./gflashplayer*. Puede que sea necesario hacer que el fichero sea ejecutable introduciendo el comando *chmod u +x gflashplayer*. El reproductor aparece con una gran ventana vacía en la que se puede reproducir tanto contenido Flash local como remoto. Se puede seleccionar *File | Open* para que el reproductor cargue los ficheros SWF del disco o simplemente teclear una URL en el cuadro.

El fichero denominado *libflashplayer.so* en el archivo plugin es el que permite reproducir el contenido Flash en el navegador. Si no se tienen los privilegios de root de la máquina en la que se está trabajando, o simplemente se quiere utilizar el plugin como un usuario local, hay que copiar el fichero al directorio *~/mozilla/plugins*. Aquí es donde Mozilla, Firefox y Konqueror residen en el disco.

Konqueror no detectará el plugin inmediatamente, así que habrá que reiniciar KDE e indicarle dónde tiene que buscar el plugin. Para ello se selecciona *Preferences | Set up Konqueror | Plugins* y se marca *Scan for new plugins at KDE startup*. Luego hay que mirar si Konqueror lista la carpeta con el plugin. Si no lo

hace, se puede añadir.

Para acceder al plugin globalmente, primero hay que conectarse como root, luego hay que copiar la librería a */usr/lib/firefox/plugins*; esta es la carpeta en la que buscan Konqueror y Firefox. Mozilla utiliza

*/usr/lib/mozilla/plugins* para la búsqueda global. Para probar si la instalación funciona, hay que ir a una página que ofrezca contenido para la nueva generación de Flash Player, como portales de noticias o de juegos.

## Medios Manipuladores

Hay dos aplicaciones posibles para el soporte de la cámara y el micrófono anteriormente mencionados. Por un lado, los sitios webs externos podrán acceder a la cámara y al micrófono, y por otro, se puede hacer streaming usando estos dispositivos a través de un servidor web propio, al menos en teoría. La conexión de la cámara y el micrófono debería ser relativamente simple. De acuerdo con el sitio web, el reproductor soporta cámaras web que utilicen los controladores *spca5xx* y *gspca*.

Se puede conectar un micrófono a la entrada de sonido. Para habilitarlo se ejecuta *KMixer*, se desplazan hacia arriba los controles de niveles *Mic* y *Capture* en la solapa *Inputs*, y se habilita *Mic Boost* en *Switches*. Ahora debería oírse nuestra propia voz por los altavoces cuando se hable por el micrófono.

Para probar los dispositivos hay que abrir una animación Flash: haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre la aplicación se selecciona *Settings* en el menú contextual. A continuación hay que activar la solapa con el icono del micrófono (Figura 2) y hablar por él.

El indicador de nivel de la izquierda debería responder. La solapa con el símbolo de la cámara da acceso a un menú desplegable en el que se puede seleccionar la cámara. Haciendo clic sobre el icono de la cámara debe mostrarse una imagen (Figura 3). Y ahora ¿qué se supone que hay que hacer?

## Retransmisión con Flash

Si quiere retransmitirse vídeo y sonido al mundo hay que enviar el stream a un servidor web. Para ello hace falta el servidor Macromedia Flash Media Server [3]. Tras el registro, Adobe le enviará una versión libre para desarrolladores del software, pero aún no se podrá hacer mucho. El programa funciona oficialmente con Red Hat Enterprise versiones 3 y 4, aunque su ejecución falló en nuestro laboratorio en ambas distribuciones. Así que, por ahora Flash Player no está disponible para realizar retransmisiones en directo.

Los usuarios de Linux probablemente se sientan más cómodos con versiones libres como Flumotion [4] y Icecast [5]. Piense en el dinero que se va a ahorrar, considerando que una versión completa de Macromedia Flash Media Server 2 de Adobe cuesta unos 3.425 Euros (4.500 US\$).

Como solución, podrían convertirse las películas existentes a formato Flash y retransmitir el resultado por medio de ficheros SWF a través de un servidor web. Existen diversos tutoriales que tratan este asunto en la web [6], aunque la mayoría se refieren a la versión 7.

## Conclusiones

Aunque el soporte de las cámaras web y los micrófonos no beneficiará a los usuarios de Linux en estos momentos, el plugin Flash Player 9 para los distintos navegadores permitirá un acceso sencillo a los contenidos multimedia, funcionando sin muchos problemas. Resultaría bastante útil la capacidad de integrar el plugin en los navegadores sin tener que intervenir manualmente, como en su correspondiente versión para Windows. ■

## RECURSOS

- [1] Blog de desarrollo de Flash Player: <http://blogs.adobe.com/penguin.swf/>
- [2] Descarga de Flash Player 9 beta: <http://labs.adobe.com/downloads/flashplayer9.html>
- [3] Flash Media Server 2: <http://www.adobe.com/products/flashmediaserver/>
- [4] Flumotion: <http://www.flumotion.net/>
- [5] Icecast: <http://www.icecast.org>
- [6] Tutorial sobre streaming con herramientas de código abierto: <http://klaus.geekserver.net/flash/streaming.html>