

# Internet

Eduardo Fainé Celis \*

## VIDEO EN INTERNET

El desarrollo experimentado por Internet ha permitido pasar en pocos años desde las páginas html básicas en que sólo se contaba con texto e hipervínculos, a sitios con contenidos dinámicos, animaciones, sonido, gráfica atractiva y aplicaciones para cada gusto y tema existente.

De toda la oferta multimedia existente en línea, un medio ha avanzado últimamente para posicionarse, no como "la novedad" porque hace años que está disponible, sino más bien como una facilidad de acceso creciente para los usuarios finales. Este es el video, para el que la tecnología denominada "streaming" ha permitido descargas de archivos que comienzan a reproducirse mientras están siendo bajados.

De acuerdo a la definición de <http://www.webopedia.com>, streaming es una técnica que permite transferir data en forma tal que puede ser procesada como un flujo continuo. Esta tecnología ha llegado a ser crecientemente importante con el desarrollo de la Internet, debido a que la mayoría de los usuarios no tienen acceso suficientemente rápido para descargar rápidamente los archivos multimedia. Con el streaming, el navegador o plug-in del cliente puede comenzar a pre-

sentar la información antes que se haya completado la transmisión del archivo.

Para que el streaming funcione, el equipo del cliente que recibe la información debe ser capaz de recolectar la data y enviarla como un flujo continuo a la aplicación que la procesa y la convierte en imágenes y/o sonidos. Esto significa que si el cliente recibe la información más rápido de lo necesario para presentarla, necesita almacenar el excedente en un buffer. Sin embargo, si la data no llega suficientemente rápido, la presentación no será fluida y presentará saltos o se quedará "pegada" mientras baja más material.

Hasta aquí, lo relacionado con el streaming de video, concepto que también se aplica a imágenes estáticas y sonido. Mal que mal, el video consiste en muchas imágenes estáticas que, presentadas en secuencia y a una velocidad adecuada, dan la impresión de movimiento. Pero como la tecnología tiene sus complejidades, existe otro concepto necesario de revisar y que también se aplica al sonido. Este es el CODEC. Muchas veces uno puede descargar una película desde Internet o de su correo electrónico y al tratar de reproducirla, ver aparecer un mensaje que indica que

\* Capitán de Fragata. Oficial de Estado Mayor AV. Master en Diseño y Comunicación Multimedia. Destacado Colaborador desde 2005.

el computador no cuenta con el CODEC adecuado para el archivo. En este caso, si la conexión es abierta, se puede optar por buscar, bajar e instalar el CODEC, pero si se trata de una conexión protegida, esta tarea puede ser imposible.

- **¿Qué es un CODEC?**

Sigla que quiere decir "compressor - decompressor". Un CODEC es cualquier tecnología para comprimir y descomprimir información. Los CODECS pueden ser implementados en software, hardware o una combinación de ambos. Algunas técnicas populares para video son MPEG, Indeo o Cinepak. Existen infinidad de CODECS y permanentemente se están creando nuevos, en busca de una mejor razón de compresión con la mínima pérdida de calidad en el proceso, razón por la cual es posible encontrarse

en la situación de tratar de presentar un video en un computador ajeno y darse cuenta que éste no está preparado para ese CODEC. En una época en que las presentaciones multimedia buscan lograr el mejor efecto en la audiencia mediante la inclusión de imágenes, sonidos, animaciones o videos, puede resultar sumamente embarazoso enfrentarse al público y explicar que el video no se verá porque no se cuenta con un programa del que seguramente pocos sepan en qué consiste.

¿La moraleja del párrafo anterior? No innovar si no se está seguro que los archivos podrán ser vistos en cualquier computador. Si no se está seguro, es saludable incluir en la carpeta de archivos una copia de los CODECS necesarios y pedir permiso para instalarlos en el receptor antes del inicio de la presentación.

\*\*\*

