



N

PLACA SINTONIZADORA DE TV



La placa sintonizadora (o capturadora) de televisión es un periférico que permite ver los distintos tipos de televisión en la pantalla de ordenador. La visualización se puede efectuar a pantalla completa o en modo ventana. La señal de televisión entra en la toma de antena de la sintonizadora y puede proceder de una antena (externa o portátil) o bien de la emisión de televisión por cable.

Este periférico puede ser una placa de expansión, generalmente de tipo PCI, o bien un dispositivo externo que se conecta al puerto USB. Los modelos externos codifican la grabación por software; es decir, que es el procesador del ordenador quien realmente hace todo el trabajo. En cambio algunos modelos internos realizan la codificación de la grabación por hardware; es decir que es la propia tarjeta quien la hace, liberando de esa tarea al procesador del ordenador. En consecuencia, en un mismo ordenador se podrá efectuar una grabación de calidad (sin pérdida de frames) a mayor resolución con una sintonizadora interna que con una externa.

Estas placas también pueden ser usadas para captar señales de alguna fuente de video como cámaras filmadoras, reproductores de DVD o VHS, etc. y a su vez ser difundidas a través de codificador de video (como Windows Encoder) para transmitirse por Internet.

Las sintonizadoras se distribuyen junto a sus drivers y un software que permite la sintonización, memorizado, visualización y grabación directa o programada de los canales. También existe software gratuito de terceros que funciona con cualquier tarjeta sintonizadora y que en muchos casos mejora la calidad de la visualización y de la grabación obtenida por el software original de la sintonizadora.

Las sintonizadoras permiten la visualización de teletexto y disponen de mando a distancia por infrarrojos. Adjuntan un receptor para dicho mando, que se conecta a un puerto del ordenador, generalmente el COM1. Es posible utilizar el mando para manejar otras aplicaciones del ordenador mediante software específico (ej: LIRC) que convierte los botones pulsados en el mando en códigos de teclado. Por ejemplo el software puede convertir la pulsación de la tecla "Play" del mando en la pulsación de la tecla "P" del teclado del ordenador.

GABINETE

ELBIBLIOTECOM



what
ideweb
ork
email