



Capítulo

8

Multimedia



W

ELBIBLIOTECOM
www.elbibliote.com

MUESTRA

PARA VER LA OBRA COMPLETA
INGRESA A LA SECCIÓN ENCICLOPEDIAS
DE NUESTRO SITIO.

CAPÍTULO 8 – MULTIMEDIA

Se llama multimedia a cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Lo multimedia estimula los sentidos, y le da al usuario la posibilidad de interactuar con diferentes soportes gráficos y sonoros.

Multimedia Interactiva

Es cuando se le permite al usuario final - el observador de un proyecto multimedia - controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse.

Hipermedia

Es cuando se proporciona una estructura ligadas a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces, multimedia interactiva se convierte en Hipermedia.

Aunque la definición de multimedia es sencilla, hacer que trabaje puede ser complicado.

Un proyecto de multimedia no tiene que ser interactivo para llamarse multimedia: los usuarios pueden reclinarse en el asiento y verlo como lo hacen en el cine o frente al televisor. En tales casos un proyecto es lineal, pues empieza y corre hasta el final, cuando se da el control de navegación a los usuarios para que exploren a voluntad el contenido, multimedia se convierte en no - lineal e interactiva, y es un puente personal muy poderoso hacia la información.

Herramientas de Desarrollo de Multimedia

Estas herramientas de programación están diseñadas para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios. Además de proporcionar un método para que los usuarios interactúan con el proyecto, la mayoría de las herramientas de desarrollo de multimedia ofrecen además facilidades para crear y editar texto e imágenes, y tienen extensiones para controlar los reproductores de vídeo disco, vídeo y otros periféricos relacionado. El conjunto de lo que se produce y la forma de presentarlo al observador es la interfaces junto de lo que se reproduce y la forma de presentarlo al observador es la interface humana. Esta interfaces puede definirse tanto por las reglas de lo que debe suceder con los datos introducidos por el usuario como por los gráficos que aparecen en la pantalla. El equipo y los programas que rigen los límites de lo que puede ocurrir es la plataforma o ambiente multimedia.

CD-Rom Y Multimedia

Todo lo relacionado a lo multimedia requiere gran cantidad de memoria digital cuando se lo almacena, o de un gran ancho de banda cuando se distribuye por cables o fibra óptica en una red.

Durante los últimos años el CD – ROM o el DVD - ROM, surge como el remedio de distribución más económico para proyectos de multimedia: un disco CD - ROM puede contener hasta 72 minutos de vídeo de pantalla completa de excelente calidad y 80 minutos de audio. También puede contener mezclas únicas de imágenes, sonidos, textos, vídeo y animación controladas por un programa de autor para proporcionar interacción ilimitada a los usuarios. A largo plazo, varios expertos ven al CD - ROM como tecnología de almacenamiento en memoria provisional que se reemplazará por nuevos dispositivos que no requieran partes móviles, como las memorias portables o pendrivers. Ellos también creen que a medida que la autopista de datos que se describe en seguida se difunda más y más, los medios de distribución de multimedia que prevalecerán serán el alambre de cobre, la fibra óptica y las tecnologías radio/celular.

Multimedia en la red

Ahora que las redes de telecomunicaciones son globales, los proveedores de información y los propietarios de derechos de autor determinan el valor de sus productos y cuánto cobran por ellos, los elementos de información se integrarán a sus desarrollos en línea como recursos distribuidos en una autopista de datos, como una autopista con castas de cobro, donde usted pagará por adquirir y utilizar la información basada en multimedia.

Se tendrá acceso a textos completos de libros y revistas, vía módem y enlaces electrónicos; se proyectarán películas en casa; se dispondrá de noticias casi en el momento que ocurran en cualquier lugar de la Tierra, esto no es ficción se está instrumentando ahora, cada una de estas interfaces o puertas a la información es un proyecto de multimedia esperando solamente que lo desarrollen.

Dentro de algunos años multimedia interactiva se recibirá en muchos hogares en todo el mundo, lo que se proporcionará a través de este nuevo sistema son los mismos elementos de multimedia descritos anteriormente: texto, gráficos, animación, sonido y vídeo. Algunas compañías poseerán las rutas para transportación de datos, mientras otras tendrán las interfaces de equipo y programas al final de la línea en oficinas de hogares. Algunos se unirán y darán servicios interactivos cuando se les pida, así como servicios de facturación. Sin reparar en quién posea las vías de comunicación y los equipos, los desarrolladores de multimedia crearán la nueva literatura y la valiosa información que distribuirá. Esta es una industria nueva y estimulante que está convirtiéndose en realidad, aunque aún enfrenta muchas limitaciones para crecer.



W

ELBIBLIOTECOM
www.elbibliote.com

► **MUESTRA**

PARA VER LA OBRA COMPLETA
INGRESA A LA SECCIÓN ENCICLOPEDIAS
DE NUESTRO SITIO.

Diferentes usos de lo Multimedia

Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo. Multimedia mejora las interfaces tradicionales basada solo en texto y proporciona beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés. Multimedia mejora la retención de la información presentada, cuando está bien diseñada puede ser enormemente divertida.

También proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas a la que están acostumbrados.

Multimedia En Los Negocios:

Las aplicaciones de multimedia en los negocios incluyen presentaciones, capacitaciones, mercadotecnia, publicidad, demostración de productos, bases de datos, catálogos y comunicaciones en red. El correo de voz y vídeo conferencia, se proporcionan muy pronto en muchas redes de área local (LAN) u de área amplia (WAN). La mayoría de los programas de presentación permiten agregar clips de audio y vídeo a las presentaciones de "diapositivas" pantalla por pantalla (slide shows) de gráficas y textos.

Lo multimedia se ha vuelto muy popular en diferentes casos de capacitación de personal.

Multimedia En Las Escuelas:

Las escuelas son quizás uno de los lugares donde más se necesita lo multimedia.

En un futuro causará cambios radicales en el proceso de, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales. Proporciona a los médicos más de cien casos y da a los cardiólogos, radiólogos, estudiantes de medicina y otras personas interesadas, la oportunidad de profundizar en nuevas técnicas clínicas de imágenes de percusión cardíaca nuclear. Los discos láser traen actualmente la mayoría de los trabajos de multimedia al salón de clases.

Multimedia En El Hogar:

Finalmente, la mayoría de los proyectos de multimedia llegarán a los hogares a través de los televisores o monitores con facilidades interactivas, ya sea en televisores a color tradicionales o en los nuevos televisores de alta definición, la multimedia en estos televisores probablemente llegará sobre una base pago - por - uso a través de la autopista de datos.

Actualmente, sin embargo, los consumidores caseros de multimedia poseen una computadora con una unidad de CD-ROM o DVD - ROM, o un reproductor que se conecta a la televisión, muchos hogares ya tienen aparatos de videojuego conectados a su televisor; los nuevos equipos de videojuegos incluyen unidades de CD-ROM o DVD - ROM y proporcionan mayores capacidades de almacenamiento multimedia.

La casa de futuro será muy diferente cuando los costos de los aparatos y televisores para multimedia se vuelvan accesible al mercado masivo, y la conexión a la autopista de datos más accesible. Cuando el número de hogares multimedia crezca de miles a millones, se requerirá de una vasta selección de títulos y material para satisfacer a este mercado y, también, se ganarán enormes cantidades de dinero produciendo y distribuyendo esos productos.

Multimedia En Lugares Públicos:

En hoteles, estaciones de trenes, centros comerciales, museos y tiendas encontraremos dispositivos multimedia que podrán ser utilizados como método de ubicación o ayuda para los usuarios. Estas instalaciones reducen la demanda tradicional de personal y puestos de información, agregan valor y pueden trabajar las 24 horas, aun a medianoche, cuando la ayuda humana está fuera de servicio.

Componentes De Multimedia

Herramientas De Pintura Y Dibujo.

Las herramientas de pintura y dibujo son quizá los componentes más importantes de su juego de herramientas, ya que de todos los elementos de multimedia, el impacto gráfico tendrá probablemente la mayor influencia en el usuario final. El software de pintura se utiliza para producir excelentes imágenes de mapas de bits; el de dibujo para trazar con mayor facilidad en papel. Los paquetes de dibujo incluyen poderosas y costosas tecnologías de diseño asistido por computadora, el cual se utiliza cada vez más para proporcionar gráficos en tercera dimensión.

Herramientas Cad Y De Dibujo 3-D.

Debido a que consisten de vectores gráficos dibujados, las imágenes de diseño asistido por computadora (CAD, computer - aided design) pueden manipularse matemáticamente en la computadora con facilidad. Pueden redimensionarse girarse y, si existe información de profundidad, darles vuelta en el espacio, con condiciones de luz exactamente simuladas y sombras correctamente dibujadas, todo a base de cálculos numéricos de la computadora.



W

ELBIBLIOTECOM
www.elbibliote.com

MUESTRA

PARA VER LA OBRA COMPLETA
INGRESA A LA SECCIÓN ENCICLOPEDIAS
DE NUESTRO SITIO.

Con el software CAD, usted puede observar como un dibujo pasa de 2-D a 3-D y pararse frente a él y verlo desde cualquier ángulo para enjuiciar su diseño.

Herramientas De Edición De Imagen

La aplicación de edición de imagen son herramientas especializadas y poderosas para realzar y retocar las imágenes de mapas de bits existentes, usualmente designadas como separaciones de color para impresiones. Estos programas son también indispensables para presentar las imágenes utilizadas en las presentaciones de multimedia. Cada vez más, las modernas versiones de estos programas brindan algunas características y herramientas de los programas de pintura y dibujo y pueden utilizarse para crear imágenes desde cero, así como para digitalizarlas desde digitalizadores, tomadores de cuadros de video, cámaras digitales, archivos de reportes de arte, o archivos de gráficos creados con un paquete de pintura o de dibujo.

Programas OCR.

A menudo tendrá material impreso y otros textos para incorporar en su proyecto, pero no están en forma electrónica. Con el software de reconocimiento óptico de caracteres (OCR), un digitalizador de cama plana y su computadora puede ahorrar muchas horas de trabajo de mecanografía de palabras impresas y obtener un trabajo más rápido y preciso que el que le puede brindar una sala llena de mecanógrafas.

El software OCR convierte los caracteres de mapas de bits en texto ASCII reconocible electrónicamente.

Programas De Edición De Sonido.

Las herramientas de edición de sonido para sonidos digitalizados y MIDI le permiten ver la música mientras la escucha. Al dibujar una representación de un sonido en pequeños incrementos, ya sea en partitura o en forma de onda, puede cortar, copiar, pegar y, de otra manera, editar segmentos con gran precisión, algo imposible de hacer en tiempo real (que es como se ejecuta la música).

Animación, Video Y Películas Digitales

Las animaciones y las películas de video digital son secuencias de escenas de gráficos de mapas de bits (cuadros) reproducidas con gran rapidez. Pero las animaciones pueden hacerse también con el sistema de desarrollo cambiado rápidamente la localización de objetos o duendes para generar apariencia de movimiento. Los sistemas de desarrollo basados en tarjetas o paginas permiten reproducir elementos de sonido, ejecutar animaciones y reproducir vídeo digital.

Formatos de archivos multimedia

Esta es una descripción de los formatos de compresión de audio más usados hoy en día, sus ventajas, extensiones y principales usos:

CD Audio

Para guardar la información de cada uno de los archivos de sonido (pistas ó tracks) en un CD comercial se utiliza un formato de alta resolución sin comprimir. Así el estándar de calidad de un CD comercial requiere de mucho espacio de almacenamiento, pues se necesita una gran cantidad de bit's para reducir cada segundo de una canción. La misión de la compresión es reducir el número de bit's tratando de conservar al máximo la fidelidad auditiva del archivo original.

ADVANCED AUDIO CODING Codificación de Audio Avanzada)

Extensión: aac

Codificación estándar para audio reconocida por ISO en el patrón MPG-2. En teoría, almacena más que el MP3 en menos espacio, este es el formato de Audio que utiliza Apple para los archivos de audio que reproduce el IPED y que pueden comprarse a través de Internet.

WAV

Extensión: wav

Fue desarrollado por Microsoft IBM y apareció por primera vez para el ambiente Windows en el año 1995. Los archivos de audio guardados en el formato de sonido Microsoft tienen esta extensión. Con el tiempo se convirtió en un estándar de grabación para música de Cd's. Su soporte de reproducción es uno de los más importantes pues funciona en cualquier aplicación Windows y en equipos domésticos comunes con reproductor de Cd's.

Definición de Wavepack

WavePack o WavPack es un formato de compresión de audio de código abierto y con pérdida de calidad desarrollado por David Bryant. Los archivos WavPack suelen tener la extensión .WV. La compresión WavPack soporta sonido surround y altas frecuencias de muestreo. WavPack permite también generar dos archivos tras comprimir un audio. Un archivo de extensión .wv que ocupa poco, pero pierde algo de calidad de audio y un archivo .wvc que permite recuperar el archivo original, es decir, con la calidad de audio original intacta. El formato comenzó a ser desarrollado a mediados de 1998 por David Bryant, lanzándose su versión 1.0. La versión actual es la 4.5, lanzada en junio de 2008.



W

ELBIBLIOTECOM
www.elbibliote.com

MUESTRA

PARA VER LA OBRA COMPLETA
INGRESA A LA SECCIÓN ENCICLOPEDIAS
DE NUESTRO SITIO.

Características de WavePack

- * De código abierto
- * Multiplataforma
- * Soporta streaming
- * Soporta múltiples canales de audio y altas resoluciones
- * Modo sin pérdida de calidad
- * Soporte de metadatos (ID3v1, APE)
- * Soporte para crear archivos autoextractores para Windows
- * Soporte de CUE sheets
- * Hashes MD5 para rápido chequeo de integridad

WMA (Windows Media Audio)

Extensión: wma

Es la abreviación de Windows Media Audio. Es la Versión de Windows para comprimir Audio, muy parecido a MP3. No solo reduce el tamaño de archivo grande, sino que también se adapta a diferentes velocidades de conexión en caso de que se necesite reproducir en Internet en Tiempo Real.

MIDI

Extensión: mid

Por sus siglas en ingles, quiere decir instrumento musical de interfaz digital, y es considerado el estándar para industria de la música electrónica. Fue inicialmente propuesto por Dave Smith en 1981 y su primera especificación fue publicada en agosto de 1983. Es muy útil para trabajar con dispositivos como sintetizadores musicales ó tarjetas de Sonido. Por el tamaño resultante que ofrece su compresión, este formato es muy usado para reproductores que necesitan combinar archivos de audio y video, como los karaoke.

MPEG Moving Pictures Experts Group (Grupo de Expertos en Imágenes en Movimiento).

Extensiones: mpeg, mpg, m1v, mp1, mp3, .mp2, .mpa, .mpe

Es el formato más importante de todos. Creado por un grupo de desarrolladores, cuyo fin era crear un sistema de compresión con la intención de reducir los archivos de video y audio. Opera bajo el auspicio de la Organización Internacional de Estandares (ISO). Por ejemplo, las películas en DVD, las transmisiones de tv digital y las de tv satelital utilizan el sistema de compresión MPEG, para llevar las señales audio y video en pequeños espacios. Incluye un subsistema de compresión de sonido llamado MPEG Layer 3, conocido por el mundo entero como MP3.

MP3

Extensión: mp3

Formato de audio que combina gran calidad de sonido y poco tamaño. Desarrollado en Alemania por Brandenburg, Popp y Grill, tres científicos del instituto tecnológico de Fraunhofer en Ilmenau en el año 1986. Luego en 1992 la Moving Picture Experts Group (MPEG) aprobó oficialmente la tecnología. El formato MP3 redujo el tamaño de los archivos de música conocidos hasta diez veces casi sin perder calidad por la compresión. Su nombre técnico es ISO MPEG Audio Layer 3.

Descripción

El mp3 (Mpeg layer 3) es un codec de audio muy extendido. Los archivos creados con este codec tienen la extensión .mp3, por lo que también se le llama formato mp3.

Su peculiaridad es su tamaño de compresión: 11 a 1, lo que quiere decir, que si un CD de música normal contiene unas 13 canciones, en un CD con mp3, tendríamos 143. Aparte del ahorro del espacio hay que añadir que no se pierde apenas calidad de sonido en bitrates normales o incluso, en un archivo mp3 del máximo bitrate sacado de un disco de vinilo, puede tener mayor calidad de sonido que un archivo de CD.

Teoría

Tal reducción de tamaño se realiza por eliminación de sonidos que el oído humano no puede oír. Al eliminar escalas de sonidos no audibles se reduce la cantidad de bytes necesarios en el archivo final. El mp3 tiene unas técnicas de compresión digital diferentes al CD. Por ejemplo, en los archivos digitales de CD, si dos sonidos tienen la misma frecuencia de onda, se elimina una de ellas.

En cambio, hay otros parámetros que influyen en los mp3, por ejemplo, si hay un ruido fuerte, se eliminan los datos de los débiles, pues el oído humano solo escuchará el fuerte. Existen muchas versiones del codec mp3. Cada una de ellas dictamina que sonidos se han de eliminar y cuáles no, por este motivo, no todas las versiones y configuraciones son iguales.

El bitrate

Uno de los aspectos técnicos más conocidos del mp3 es el bitrate. Es una especie de escala del tipo de compresión. A menor bitrate de compresión de un archivo, más datos se eliminan y menos ocupa el archivo, pero naturalmente peor se escucha.



W

ELBIBLIOTECOM
www.elbibliote.com

MUESTRA

PARA VER LA OBRA COMPLETA
INGRESA A LA SECCIÓN ENCICLOPEDIAS
DE NUESTRO SITIO.

Codec mp3 Lame

Existen varias versiones hechas por distintos programadores del codec mp3, aunque actualmente la más rápida y la que ofrece mayor calidad es la versión Lame. Versiones que siempre debes descartar son Fraunhofer, Xing y QDesign MVP. El Sistema operativo Windows, a partir de la versión 98SE, instala por defecto el codec mp3 Fraunhofer. Otros programas como el Nero o el Musicbox también usan esta versión de codec. Hay que procurar descartar todos los programas que usan por defecto el codec mp3 de Windows, como el Windows Media Player. Si queremos mejorar la creación, conversión y reproducción de los archivos mp3, debemos instalar y usar siempre la versión Lame.

Ac3 Codecs 0.68b

Estos codecs son necesarios para poder reproducir y crear archivos de audio en el sistema Dolby Digital AC3.

Dolby Surround o Dolby Prologic es un sistema de cuatro canales de audio que se introdujo, en los años 70, en las principales salas de cine. El sistema, con únicamente dos canales, codificaba las cuatro señales de los cuatro altavoces.

El Dolby Dijital 5.1, llamado técnicamente AC3, es un sistema de audio que nació en los años 90. Este sistema incorpora 5 o seis canales independientes de sonido. Cada canal es independiente para cada altavoz y reproduce todo tipo de frecuencias, menos el sexto, que solo se encarga de las más bajas.

Real Networks TM RealAudio® and RealVideo®

Extensiones: .ra, .ram, .rm, .rmm

Soporte multimedia creado por la empresa Real Network, con una alta tasa de comprensión y algoritmos especiales que reducen considerablemente el tamaño de de los archivos de sonido y video. No tan famoso como el MP3 su capacidad de streaming lo hace ideal para transmitirse en vivo a través de la red.

OGG VORBIS

Extensión: oog

El funcionamiento de este formato de compresión es similar al de los otros, pues también se utiliza para guardar y reproducir música digital. Lo que diferencia a Ogg Vorbis del resto de grupo es que es gratuito, abierto y no esta patentado. Su principal atractivo es la importante reducción que hace de un archivo de audio sin restarle calidad. Así mismo, se distingue por su versatilidad para reproducirse en prácticamente cualquier dispositivo y por ocupar muy poco espacio.

ASF

Extension: asf

(Advanced Streaming Format) Formato de video digital desarrollado por Microsoft especialmente usado en streaming (transmisión al punto).

OGG

Extension: ogg

Ogg es un estándar abierto y libre que funciona como formato contenedor multimedia desarrollado por la fundación Xiph.Org. Es un formato muy eficiente para la transmisión (streaming) y para la compresión de los datos contenidos. El nombre "Ogg" hace referencia al formato de archivo que puede multiplexar un número separado de códecs abiertos de audio, video y texto de forma independiente. Por lo general los archivos poseen la extensión ".ogg".

Por otro lado tambien, el término "ogg" también es usado para hacer referencia al formato de audio Vorbis (que está contenido dentro del Ogg). Ver Vorbis.

Definición de Vorbis

Vorbis es un códec de audio de código abierto y gratuito, con compresión con pérdida de calidad desarrollado por la fundación Xiph.Org con el objetivo de reemplazar al MP3. Suele ser usado en conjunto con los archivos contenedores Ogg, y entonces es llamado Ogg Vorbis. La idea de Vorbis comenzó en septiembre de 1998, luego de que los dueños del MP3 anunciaran planes para cobrar licencias por el uso de su formato de audio. Tiempo después su creador, Christopher Montgomery, comenzó a trabajar en el proyecto, que creció rápidamente asistido por otros desarrolladores. Su primera versión estable (la 1.0) fue lanzada el 19 de julio de 2002.

La última versión oficial es la 1.1.2 lanzada el 28 de noviembre de 2005, pero existen algunas versiones separadas que ofrecen mejores prestaciones, entre ellas aoTuV.

Reproductores multimedia

Windows Media Player

Windows Media Player, Reproductor Multimedia de Windows o Reproductor de Windows Media (abreviado frecuentemente WMP) es un reproductor multimedia creado por la empresa Microsoft, en el año 1991 bajo Windows 3.0 y Windows 3.11



W

ELBIBLIOTECOM
www.elbibliote.com

MUESTRA

PARA VER LA OBRA COMPLETA
INGRESA A LA SECCIÓN ENCICLOPEDIAS
DE NUESTRO SITIO.

Se han lanzado varias versiones del reproductor. La versión 11 es la última existente, que se incluye con Windows Vista, pudiendo ser instalada también para Windows XP. La versión 12 del esperado reproductor por ahora solo está disponibles en la versión Beta del nuevo Windows Seven, según algunos rumores, el Windows Media Player 12 sólo estará disponible para Windows Seven y posteriormente para Windows Vista, las versiones de WMP 12 que andan circulando por la red y que funcionan sobre Windows XP, no son otra cosa que versiones modificadas del WMP 11.

El WMP permite reproducir diversos formatos digitales: Audio CD, DVD-Video, DVD-Audio, WMA (Windows Media Audio), WMV (Windows Media Video), MP3, MPG y AVI, aunque el programa depende de códecs de terceros para estos formatos y muchos más.

Incluye acceso a video en formato digital en servidores de pago. También da la posibilidad de traspasar canciones de un CD al disco duro de la computadora y viceversa. Además, busca en Internet los nombres de las canciones y álbumes, además muestra la carátula del disco del cual provienen dichas canciones. Otra función que potencia su uso es la Biblioteca de Windows Media, que permite la creación de listas de reproducción, administración de la música y edición de las etiquetas avanzadas, por ejemplo, se puede incluir la letra de la canción sincronizada para que se vea cuando se reproduzca.

Características

- Modo de máscara, que permite utilizar pieles o máscaras (del inglés skins) para cambiar la apariencia del programa.
- Permite incrustarse en la barra de tareas de Windows, mostrando los botones de reproducción más comunes. Las ventanas pueden exhibir información, visualización o el vídeo.
- Compatibilidad con la versión más reciente de DirectX.
- Soporte para todo tipo de codecs usando filtros específicos de DirectX.
- Ecualizador gráfico de 10 bandas.
- Compatibilidad con Efectos SRS WOW
- Uso de plug-ins que procesan la salida audio o vídeo.
- URGE - Tienda musical propiedad Microsoft y MTV networks integrados (disponible solo en algunos países).

Windows Media Player 9.x puede ser instalado en Windows 98 SE, Windows 2000, Windows ME, así como en cualquier versión de Windows XP. Sin embargo, para instalar Windows Media Player 10 y superiores es necesario tener instalado Windows XP.

La versión para Mac OS X ha perdido el soporte oficial recientemente al igual que muchos otros productos de Microsoft.

Windows Media Player 11 y actualmente el resto de las versiones a partir de la 6.0 requieren una validación previa de Microsoft Windows original para poder ser instaladas.

Windows Media Player 11

La versión 11 es la más reciente de este reproductor, la cual está disponible tanto para Windows XP (solo SP2 y SP3) así como Windows Vista; pero en este sistema, es algo diferente. Esta versión ofrece muchos cambios. Oculta el "Abrir archivo..." ya que el maneja mayormente por drag & drop (para añadir elementos a la lista se arrastran directamente desde el explorador o la biblioteca).

- Soporte para listas dinámicas y accesibles.
- Es muy estable en Windows Vista.

Existe actualmente una gran variedad de estos programas, tanto para Windows como para Macintosh. A continuación encontrará una lista de los más populares:

Real Player

Programa creado por la compañía Real Networks; se especializa principalmente en archivos de audio y video de tipo .wav, .ram o rm. Fue uno de los primeros reproductores (players) conocidos en Internet, siendo actualmente uno de los más populares. Su resolución es regular en cuanto a reproducción de ambos formatos. Este programa funciona como un accesorio (o en inglés, plug-in) con su navegador y su conexión a Internet, es decir, aparece automáticamente cuando se requiere. Funciona mejor si la velocidad de conexión es alta, pues la información es transmitida más rápidamente a su computador y usted puede verla sin interrupciones. <http://www.real.com/index.html?tongo=es> (en español).

Winamp

Primer reproductor diseñado específicamente para archivos .mp3. Inicialmente solo era compatible con sistemas Windows pero actualmente está disponible también para sistemas Macintosh. Winamp funciona además como lector de CD de audio y puede ejecutar archivos .wma el cual fue diseñado exclusivamente para uso del reproductor Windows Media Player. Este reproductor ofrece también la posibilidad de cambiar modificar su apariencia del programa mediante el uso de pieles (o en inglés, skins) que pueden obtenerse navegando el sitio web. <http://www.winamp.com> (solo en inglés).

Quicktime

Reproductor (player) de audio, video e imagen de excelente fidelidad. Permite dar vida al diseño de páginas web mediante la inserción de archivos de sonido que funcionan como parte de la página web; otra de sus bondades es la interacción con ambientes tridimensionales.