

Le navigateur web Chrome se lance dans l'acquisition audio et vidéo

Un des derniers avantages technologiques de Flash et Silverlight est en passe de tomber. La nouvelle version bêta du navigateur web **Google Chrome** propose en effet un support du **WebRTC**, lequel permet de capturer image et son sur le PC d'un utilisateur.

Objectif : proposer des applications de communication en temps réel (RTC = Real Time Communication). Notez que les navigateurs web des internautes sont directement reliés, via une connexion point à point (P2P), le serveur ne servant que d'initiateur à cette connexion, ou de relai éventuel.

Le multimédia à portée de main

La partie acquisition peut être utilisée indépendamment de la branche transport. Le navigateur se transforme alors en un véritable produit multimédia, avec de la capture audio ou vidéo associée à d'éventuels traitements temps réel.

Nous pouvons ainsi trouver des solutions parfois très originales, tel [un xylophone](#) contrôlé par le mouvement. Notons également la présence [d'un client SIP](#) complet, qui utilise à la fois le WebRTC et les WebSockets.

Des technologies ouvertes

À ce jour, le WebRTC utilise deux codecs pour la voix : un faible bande passante (iLBC) et un large bande passante (iSAC). Côté vidéo, c'est le VP8 de Google qui est utilisé. Pour le réseau, le protocole RTP et des serveurs STUN ou ICE sont de la partie. Des technologies éprouvées.

Google Chrome 21 n'est pas le seul navigateur du marché à supporter le WebRTC. C'est aussi le cas [d'Opera 12](#) (et Opera Mobile 12). Microsoft, Mozilla et RIM travaillent eux aussi à l'intégration du WebRTC dans leurs offres respectives. Ce standard pourrait donc rapidement s'imposer.