Si bien, existen ciertos procesos que ejecutan loops infinitos o activan procesos continuos, es más adecuado utilizar las mismas funciones que posee la librería de Visión Computacional para leer videos en tiempo real.

Para leer un video en línea, se crea un objeto para la clase VideoCapture. Para obtener el Video de la cámara, debemos crear un objeto de la clase VideoCapture. Como entrada, el constructor de la clase VideoCapture recibe un índice del dispositivo que queremos usar.

Si tenemos una sola cámara conectada al pc, **podemos pasar un valor de 0**.

Entonces se puede pasar uno de los siguientes valores según sus requisitos:

**cv2.VideoCapture(0): Significa primera cámara o cámara web.**

**cv2.VideoCapture(1): significa segunda cámara o cámara web.**

**cv2.VideoCapture("nombre de archivo.mp4"): Significa archivo de video**

Después de esto, podemos comenzar a leer un video de la cámara cuadro por cuadro como lo hemos visto en el curso, mediante el loop While.

Entonces, como podemos ver, usamos la función VideoCapture de OpenCV para crear el objeto de captura de video. Una vez que se crea, comenzamos un bucle infinito y seguimos leyendo frames de la cámara web hasta que encontramos una interrupción en el teclado.