

Integració digital de continguts

Xavier Bonet Peitx
Llogari Casas Torres
Javier Melenchón Maldonado
Francesc Tarrés Ruiz

PID_00186381

Material docent de la UOC

Xavier Bonet Peitx**Llogari Casas Torres****Javier Melenchón Maldonado****Francesc Tarrés Ruiz**

L'encàrrec i la creació d'aquest material docent han estat coordinats pel professor: Javier Melenchón Maldonado (2012)

Segona edició: febrer 2012

© Xavier Bonet Peitx, Llogari Casas Torres, Javier Melenchón Maldonado, Francesc Tarrés Ruiz

Tots els drets reservats

© d'aquesta edició, FUOC, 2012

Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona

Disseny: Manel Andreu

Realització editorial: Eureka Media, SL

Dipòsit legal: B-1.437-2012



Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Continguts

Mòdul didàctic 1

Àudio digital

Francesc Tarrés Ruiz i Javier Melenchón Maldonado

1. Activitat 1. Representació en temps i freqüència de senyals d'àudio
2. Activitat 2. Digitalització de senyals d'àudio: mostreig
3. Activitat 3. Digitalització de senyals d'àudio: quantificació
4. Activitat 4. Filtratge de senyals d'àudio
5. Activitat 5. Equalització de senyals d'àudio

Mòdul didàctic 2

Imatge digital

Xavier Bonet Peitx

1. Activitat 1. Captura digital de la imatge
2. Activitat 2. Digitalització de la imatge: mostreig, resolució i mida
3. Activitat 3. Digitalització de la imatge: quantificació i profunditat de color

Mòdul didàctic 3

Programació amb contingut digital

Llogari Casas Torres

1. Introducció
2. Programació orientada a objectes: creant la nostra primera classe
3. Afegir funcionalitats a la nostra classe
4. La classe BitmapData
5. Las classes Rectangle i Point
6. Els mètodes getPixel i setPixel
7. El mètode copyChannel de BitmapData
8. La propietat blendMode de MovieClip
9. La classe DisplacementMapFilter de BitmapFilter
10. Observant la paral·laxi de les imatges
11. Simular vent
12. Algunes diferències en les classes d'AS 3.0

