



MÍDIAS DIGITAIS

- É uma área do campo da Comunicação dedicada aos processos sociais emergentes e convergentes decorrentes do acúmulo e proliferação das mídias digitais na sociedade da informação.



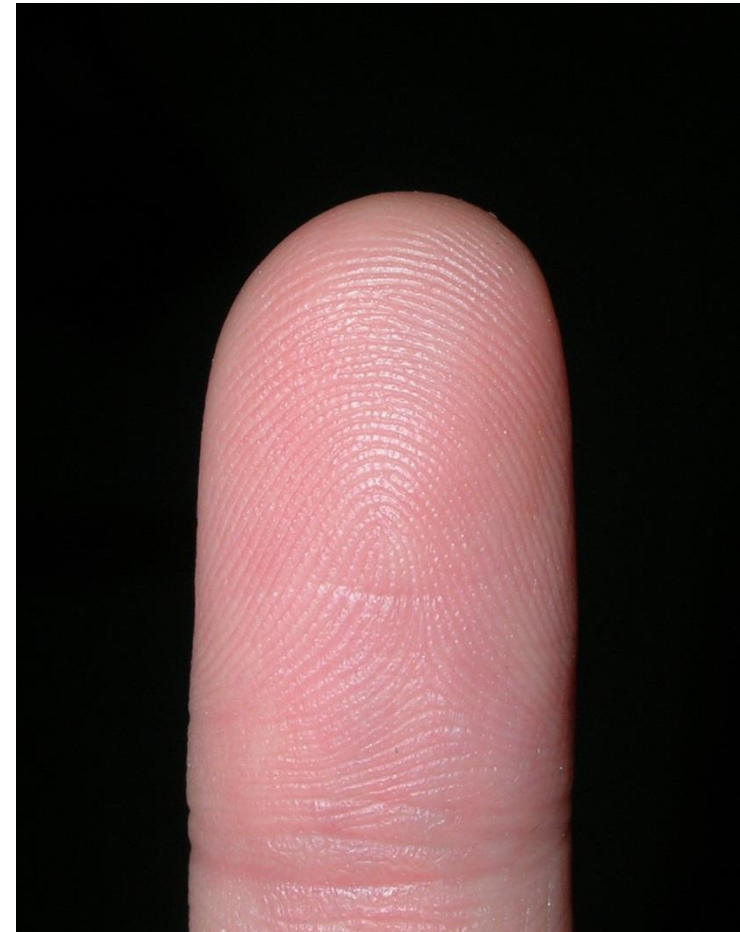
Sadi Reckziegel sadi@sadi.jor.br

Conceitos

- **MÍDIA:** conjunto dos meios de comunicação de massa (jornal, televisão, rádio, etc.).
- Do latim media (plural de medium). Suporte tecnológico de comunicação. Produção de informação/conteúdo. Possui dimensão social, tecnológica, cultural, política e econômica.
- **DIGITAL:** 2. Relativo a dígito; 3. INF que opera com quantidades numéricas ou informações expressas por algarismos.
- **SOCIAL:** 1. que pertence a ou vive em sociedade; 4. O que pertence a todos, público, coletivo.

Conceitos

- **DIGITAL:** do latim *digitus* = dedo 2. Relativo a dígito; 3. INF que opera com quantidades numéricas ou informações expressas por algarismos.
- *O que está escrito aqui?*
- 0100110111101101011001000
1101001011000010111001100
1000000100010001101001011
0011101101001011101000110
00010110100101110011



Multimídia: conceitos e aplicações

- Por multimídia entenderemos **todos os programas e sistemas em que a comunicação entre homem e computador se dá através de múltiplos meios de representação de informação, como som e imagem animada, além da imagem estática já utilizada nos aplicativos gráficos.** A multimídia requer o computador como meio de apresentação, devido às suas características únicas. (*Livro texto*)

Recursos multimídias utilizados num sistema hipermídia

- Textos (estáticos, dinâmicos), imagens (matriciais, vetoriais 3D, vetoriais 2D), vídeo, áudio(narração, efeitos, trilha sonora) e animação(animações 2D, animações 3D).

Recursos multimídias utilizados num sistema hipermídia

- Texto: manipular caracteres, strings, edição, formatação, ordenação, indexação, compressão, busca e criptografia.
- Áudio: manipulação de amostra, ondas sonoras, edição, sincronização, conversação, busca, indexação.
- Gráfico: manipular edição primitiva, estrutural, sombreamento, mapeamento, iluminação, visualização, renderização, busca e indexação.

Recursos multimídias utilizados num sistema hipermídia

- Imagens: operações com pixels, manipulação geométrica, filtros, composição, conversão, indexação, compressão e busca.
- Animação: manipulação de edição primitiva, estrutural, renderização, sincronização, busca e indexação
- Vídeo: manipulação de pixels, frames, edição, sincronização, conversão, mixagem, indexação, busca e efeitos especiais.

Processamento digital do som

- **Editores de áudio**
- Os editores de áudio são programas que permitem realizar operações simples de processamento no domínio do tempo sobre arquivos de áudio. Isso inclui operações de recorte, cópia e colagem, visualização gráfica, conversão de arquivos e efeitos simples, como amplificação e eco.

Processamento digital do vídeo

- **Vídeo digital**
- Arquivo de vídeo com dados binários de computador
- **Videoconferência**
- A teleconferência é a realização de comunicação simultânea entre mais de dois participantes, através de meios adequados de comunicação. A videoconferência é a modalidade de teleconferência na qual imagens de alguns ou de todos os participantes, captadas por câmeras de vídeo, são distribuídas aos demais.

Processamento digital do vídeo

- **Editores de vídeo** como KDENLIVE e outros trabalham o áudio na mesma linha do tempo, porém em trilhas separadas.
- A separação da trilha de áudio e vídeo pelos editores facilita o trabalho de edição, pois pode-se aplicar diversos áudios e ainda mixar com o áudio original na linha do tempo do vídeo.

Processamento digital da imagem

Formatos de imagens mais comuns

- JPG, PNG e GIF.

Padrão dominante de formato de **imagem** com compressão utilizado pelas câmeras digitais

- O padrão dominante de imagem é o JPG, pois tem alta taxa de compressão sem grandes perdas de qualidade perceptíveis a visão humana.

Processamento digital

- **Mídia discreta**
- É independente do tempo (imagens fixas, textos, gráficos).
- **Mídia contínua**
- O tempo faz parte da semântica da informação (imagens em movimento, sons, animações).