

# Introducción a Pure Data

Introducción, bloques básicos y visualización.

---



FACULTAD DE  
INGENIERÍA

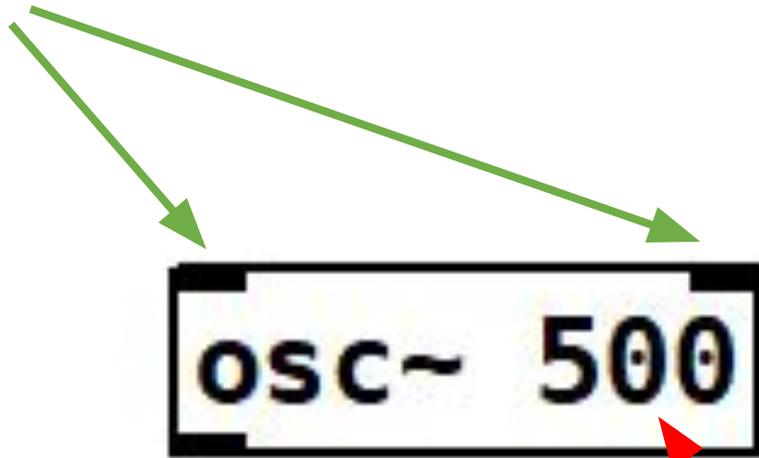


UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY

Taller de Procesamiento de Audio y Video con Pure Data/Gem

# Composición de los objetos

**Inlets**



**Outlets**

**Parámetros**

**Nota:**

La conexión entre objetos se hace haciendo click sobre el outlet del primer objeto y arrastrando hasta el inlet del siguiente.

# Composición de los objetos

Hot Inlet

Cold Inlet



**Nota:**

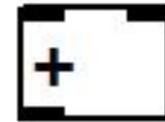
El **Hot Inlet** es el que activa el objeto, ya sea con un *bang* o actualizando su valor.

Si se modifica el valor en el **Cold Inlet**, el objeto no se activará.

## Objetos de datos numéricos y comunes



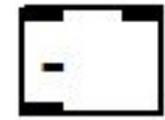
Número



Suma



Multiplicación



Resta

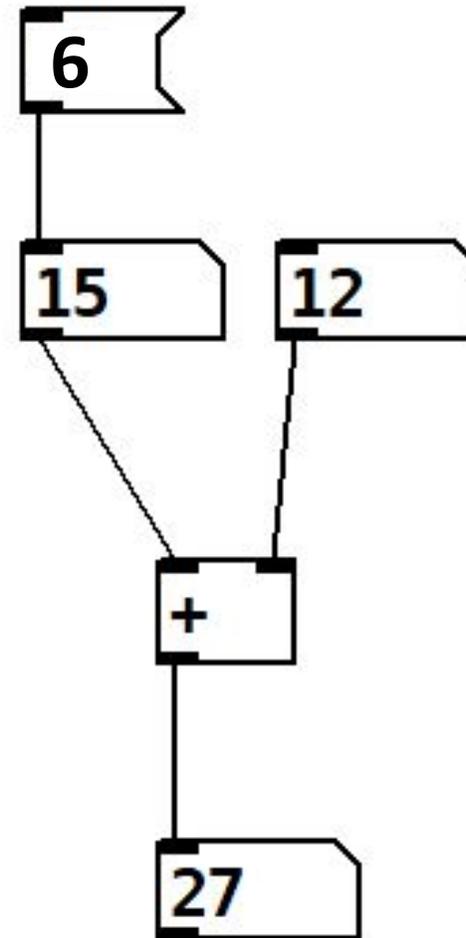


División



Mensaje

# Ejemplo



## Objetos de señales de audio



Oscilador (generador de tonos)



Generador de ruido



Multiplicador (modifica amplitud)



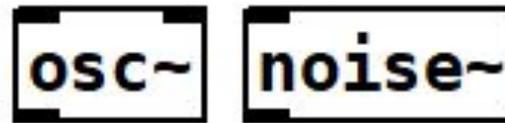
**DAC** - Conversor digital a analógico  
- Salida de audio (parlantes)



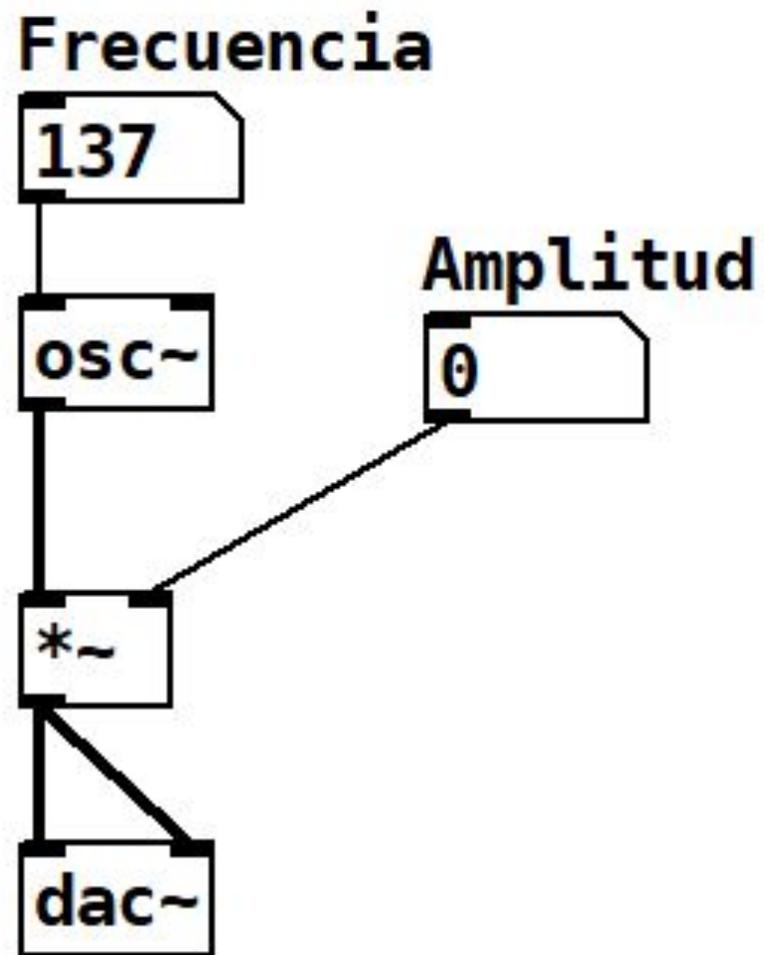
**ADC** - Conversor analógico a digital  
- Entrada de audio (micrófono)

# Objetos de datos numéricos VS señales de audio

Los bloques de señales siempre incluyen ~

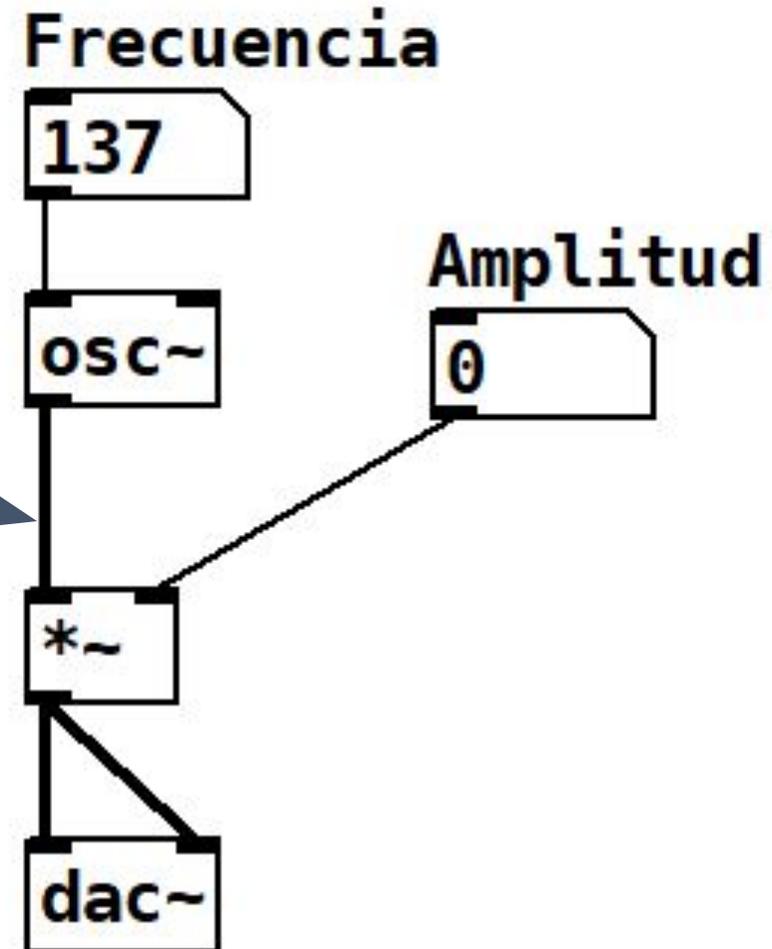


# Ejemplo



# Mas diferencias entre datos numéricos y señales de audio

Los enlaces por donde “viajan” señales de audio, se marcan con un **enlace grueso**.



# Bloques controladores



**Bang**



**Toggle**

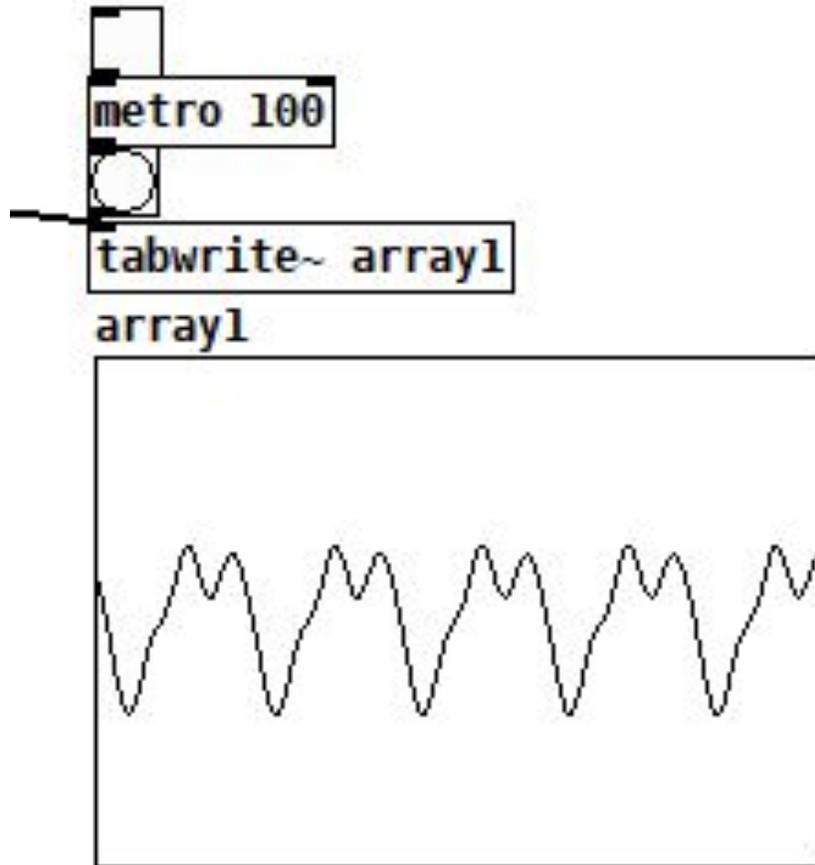


**Select**

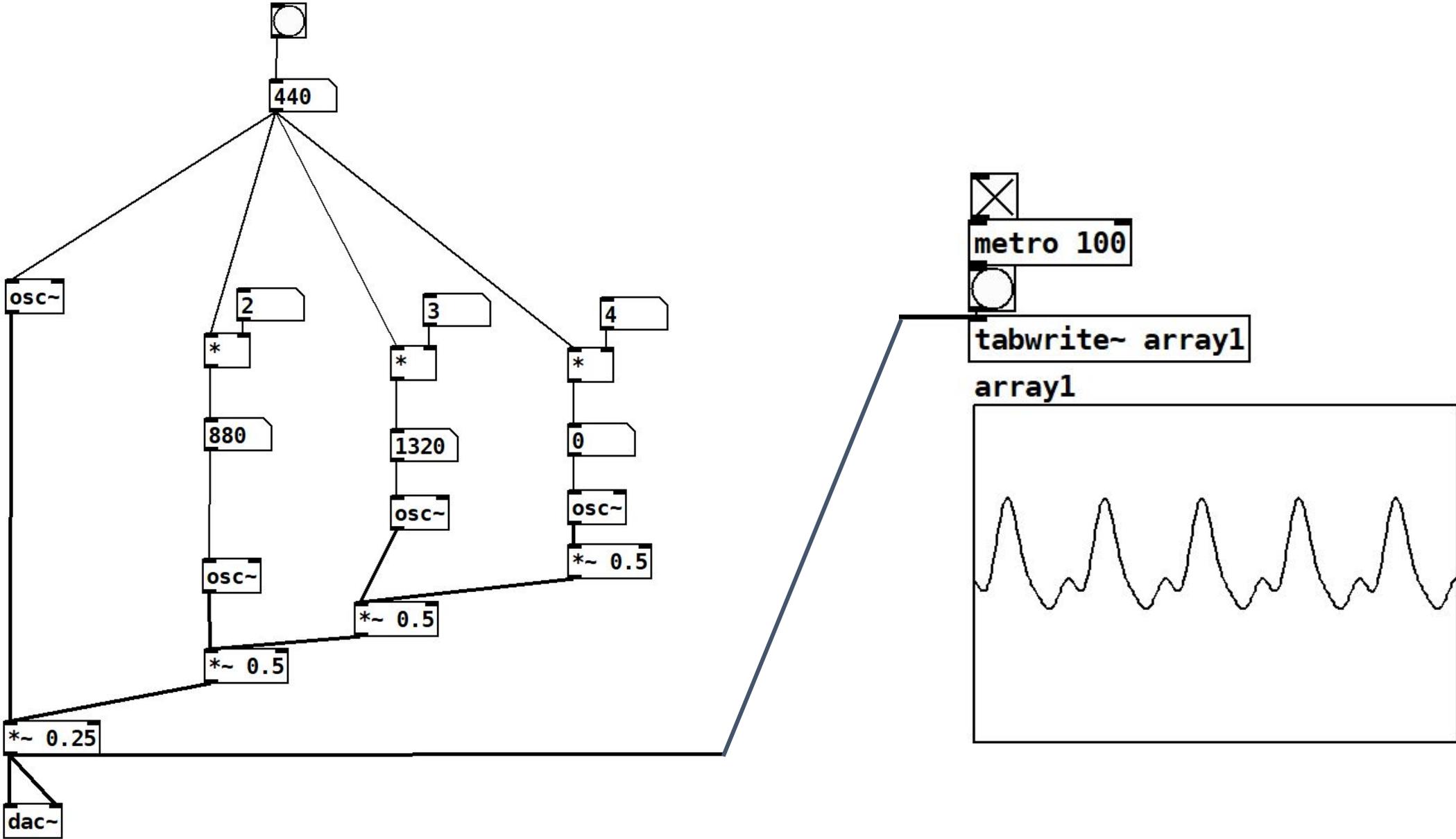


**Slider**

# Visualización



# Ejemplo



# Gracias



FACULTAD DE  
INGENIERÍA



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY