

Liceo Classico Scientifico "Isaac Newton" - Chivasso
 Anno scolastico 2009-2010
 Classe I A Liceo Classico della Comunicazione
 Comunicazione multimediale
 Docente: Carlo Fontana
 Programma effettivamente svolto

Teoria della comunicazione

Ripasso degli argomenti degli anni precedenti

Nuovi argomenti:

Progettazione dell'ipermedia	
definizione degli obiettivi della comunicazione	obiettivi, contenuto e punto di vista della comunicazione interpretazione del contenuto operativo utenza, referente e funzione dell'ipermedia
definizione dei contenuti	le variabili della comunicazione contenuti in funzione degli obiettivi differenti livelli informativi struttura dei livelli e delle sezioni
definizione dei percorsi e degli attrattori	sceneggiatura dell'ipermedia organizzazione spaziale degli argomenti percorso conoscitivo dell'utente-navigatore la struttura spaziale dell'ipermedia percorribilità/navigabilità nell'ipermedia gerarchia dei contenuti mappa dei percorsi possibili
definizione dell'architettura	definizione di volumi e posizioni spaziali modello a cascata o ad albero modello combinato albero più rete modello circolare modello circolare complesso a più livelli
definizione dell'aspetto grafico	ritmo della composizione grafica ergonomia visiva percezione cinestetica e multimodale immagini statiche e dinamiche testo statico e dinamico elementi grafici statici e dinamici elementi audio-video variabili: forma, dimensione, colore, orientamento, movimento regia del meccanismo compositivo sintesi nei contributi testuali movimenti di lettura della videata
definizione della funzione interattiva	spostamento nello spazio dell'ipermedia reperimento di informazioni disponibilità di opzioni condizioni di feedback mappe di orientamento metafora di pulsanti, puntatori, icone comandi-funzione e collegamenti percezione del meccanismo dell'ipermedia
Progettazione di prodotti multimediali interattivi	

Tecnica della comunicazione

Ripasso degli argomenti degli anni precedenti di Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, Final Cut, LiveType e Soundtrack

Nuovi argomenti:

Flash	
Testo	le diverse tipologie di box di testo: statico, dinamico, di input assegnazione di una variabile al testo dinamico e di input accorgimenti per utilizzare il testo nell'interpolazione forma
Fotogrammi e livelli	applicare action script ai fotogrammi chiave della scena e del clip filmato utilizzo di un livello dedicato agli action script uso delle etichette per denominare fotogrammi chiave
Simboli	applicare ai simboli i filtri ombra e sfocatura e gestirne i parametri applicare filtri ai pulsanti definire l'area attiva di un pulsante
Disegno	forma e disegno oggetto le nuove caratteristiche dello strumento penna
Animazioni	uso dell'editor di movimento controllo della rotazione sugli assi x e y controllo della linea di movimento con punti di ancoraggio e maniglie di Bézier controllo del canale alpha controllo della dominante della tinta inserimento e spostamento dei fotogrammi chiave nell'interpolazione movimento la rotazione tridimensionale nell'interpolazione movimento
Action script 2.0	gli eventi del mouse: pressione, rilascio, passaggio in entrata e in uscita action script per regolare le proprietà dei simboli clip filmato action script per navigare lungo la timeline utilizzare le condizioni (if, else if, else) utilizzare le variabili utilizzare le condizioni dei componenti action script per comandare l'esecuzione dei simboli clip filmato produrre testi determinati dall'inserimento di testo di input produrre testi come effetto di azioni con il mouse
Action script 3.0	differenze rispetto a action script 2.0 uso degli snippet di codice assegnazione degli snippet a pulsanti e clip filmato controllo del codice nel fotogramma chiave modifica e adattamento del codice degli snippet gli eventi del mouse: pressione, rilascio, passaggio in entrata e in uscita modifica interattiva delle proprietà delle istanze navigazione nella timeline della scena e dei clip filmato gestione dell'audio gestione delle condizioni (if, else if, else) uso delle variabili
Dreamweaver	
Origine	modifica e ripristino del rimando ad un file inserito come link esterno aggiornamento del file inserito come link esterno e modificato
Tabella	utilizzare l'accorpamento di righe e di colonne per gestire lo spazio nella pagina verificare lo spazio effettivo richiesto dall'inserimento di elementi in una cella
Stili (CSS)	regolare con lo stile la disposizione di un blocco di testo in una cella creare più stili per i collegamenti ipertestuali: tag a del testo evitare conflitti di stili CSS gerarchia dei tag e degli stili CSS
Director	
La finestra score	inserire e rimuovere fotogrammi e fotogrammi chiave

	regolare il numero di fotogrammi occupati da uno sprite
	disposizione e ordine degli sprite
Inserire media	inserire font non comuni per la riproduzione su computer che non li possiedono
	l'identificazione dei font caricati nel cast per la presenza dell'asterisco
Finestra property inspector	regolare la visibilità dell'oggetto (ink, blend, background trasparente)
	regolare la modalità di esecuzione di un filmato Flash (loop, paused)
	regolare la modalità di esecuzione di un filmato QuickTime (loop, paused, DTS)
La finestra text inspector	selezione del testo
	formattazione del testo
	attribuzione di hyperlink data
Behavior	i parametri dei behavior
	il riferimento nei behavior allo sprite e al nome del file nel cast
	navigazione: sosta su un fotogramma, passaggio ad un nuovo marker, uscita
	passaggio ad un marker o uscita al termine di un filmato Flash o QuickTime
	link assegnato ad una parola di un testo (hypertext/hyperlink)
	modifica della visibilità degli oggetti
	gestione dei media: Flash, QuickTime, audio
	apparizione di un testo esplicativo o di aiuto (tooltip)
	modifica degli attributi del testo (colore e dimensione del font e dello sfondo)
	controllo del modo di apparire del mouse (rollover cursor change)
Gestione dei file su hard disk	creazione di cartella generale per l'ipermedia
	salvataggio del progetto di Director nella cartella generale per l'ipermedia
	all'interno della cartella generale creazione di sottocartelle per i vari media
	collocazione dei file di lavoro (non inseriti nel progetto) in cartelle esterne
Pubblicazione del projector autoeseguibile	publish settings
	collocazione dei projector per Macintosh e Windows
	pubblicazione del projector
Compressione video	i formati video
	uso della compressione QuickTime per il video da inserire nell'ipermedia
Realizzazione tecnica di prodotti comunicativi multimediali interattivi	

Chivasso, 18 giugno 2010