

Liceo Classico Scientifico "Isaac Newton" - Chivasso
 Anno scolastico 2009-2010
 Classe I C 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
definizione dell'architettura	mappa dei percorsi possibili
	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