

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

Teoria della comunicazione

Ripasso degli argomenti degli anni precedenti

Nuovi argomenti:

Elementi di storia della comunicazione	comunicare ed esprimere
	invenzione ed evoluzione della scrittura
	stampa e cultura tipografica
	cultura dei mass-media e rivoluzioni della comunicazione
	dal segno al simbolo
	il segno come scrittura
	recupero del segno come significante
	ritorno al simbolo
La grafica commerciale: il marchio	definizione del marchio
	funzioni del marchio
	classificazione tipologica e formale del marchio
	requisiti del marchio
	aspetto sintattico del marchio: coerenza formale
	dal metaprogetto al prodotto del marchio
	classificazione del marchio per aree merceologiche
La comunicazione attraverso la stampa	caratteristiche dello spazio tipografico
	pagina e impaginazione
	funzionalità percettiva e semplicità formale
	regolarità e funzionalità del testo
	fattori di leggibilità
	tempi di lettura del testo
	requisiti di leggibilità del testo
	organizzazione delle informazioni visive
	priorità attentive del lettore
	tasso di lettura
	forma e funzione del carattere tipografico
	valori percettivi del carattere
	qualità formali del carattere tipografico
	leggibilità del testo a monitor
lettering: classificazione, stili, famiglie dei caratteri	
aspetto semantico: rapporto fra segno calligrafico e referente	
Progettazione di prodotti multimediali interattivi	

Tecnica della comunicazione

Ripasso degli argomenti degli anni precedenti

Nuovi argomenti:

Flash	
Simboli	assegnazione e modifica del punto di registro di un simbolo
	utilizzare action script all'interno di un simbolo clip filmato
	controllare con action script la linea temporale della scena e del clip filmato
	controllare il trascinarsi di un clip filmato con action script
Componenti	utilizzare alcuni componenti (checkbox)
	regolare i parametri dei componenti
	utilizzare le condizioni dei componenti in action script
	intercettare e attribuire parametri dei componenti con action script

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	
Stili CSS	le tipologie di regole di stile CSS
	creare più regole di stile per i collegamenti ipertestuali: tag a del testo
	evitare conflitti di stili CSS
	gerarchia dei tag e degli stili CSS
Director	
Audio	gestione dei canali audio
	transizione da un canale audio ad un altro
Behavior	eventi e comandi relativi alle collisioni
	behavior attivi se lo sprite cui sono assegnati è visibile
	gestione personalizzata degli hypertext/hyperlink
	effetti automatici ed interattivi
	ingrandimento e riduzione degli sprite sullo stage
Inserire media	creare un file grafico per un cursore personalizzato
	importare nel cast la grafica per il cursore
	trasformare un membro del cast in cursore semplice
	trasformare più membri del cast in cursore animato
InDesign	
Area di lavoro	finestra del documento, menù generali e di palette, strumenti, palette
	barra della formattazione
Creazione di un documento	impostare le dimensioni della pagina
	impostare i margini della pagina
	impostare l'orientamento della pagina
	impostare numero e spaziatura delle colonne
	impostare numero delle pagine
Lavorare nelle pagine	visualizzare la pagina attiva
	aggiungere ed eliminare pagine
	inserire cornici di testo con lo strumento testo
	spostare e ridimensionare le cornici di testo con lo strumento selezione

Formattazione del testo	formattare il carattere: stile, interlinea, crenatura, spaziatura, distanza linea di base
	formattare il paragrafo: allineamento, rientri, sillabazione, spaziatura
Utilizzo delle tabelle	inserimento di una tabella in una cornice di testo
	numero delle righe e delle colonne
	selezionare celle, righe e colonne
	ridimensionare righe e colonne
	inserire il testo in una cella
	formattare il testo in una cella
	allineamento orizzontale e verticale e rotazione del testo nella cella
Inserimento di grafica	bordi, tracce e riempimenti delle celle
	tipologia di file inseribili in InDesign
	inserire un file grafico nella pagina
	inserimento di un file importato in una cornice della pagine
	spostamento e ridimensionamento della cornice in cui è contenuta la grafica
	spostamento e ridimensionamento della grafica nella cornice in cui è inserita
Salvataggio ed esportazione	il concetto di inserimento come collegamento al file esterno
	salvataggio del file di lavoro in posizione fissa rispetto ai file collegati
	esportazione del documento nel formato di interscambio PDF
Realizzazione tecnica di prodotti comunicativi multimediali interattivi	

Chivasso, 18 giugno 2010