

Liceo Classico Scientifico "Isaac Newton" - Chivasso  
 Anno scolastico 2009-2010  
 Classe 4 A Liceo Classico della Comunicazione  
 Comunicazione multimediale  
 Docente: Carlo Fontana  
 Programma effettivamente svolto

**Teoria della comunicazione**

Elementi di retorica del testo e dell'immagine
La retorica nella comunicazione.
Le figure retoriche di morfologia: allitterazione, assonanza, onomatopea, paronomasia, calembour.
Le figure retoriche di sintassi: ipotassi, paratassi, asindeto, polisindeto, ellissi, anafora, anadiplosi, epanadiplosi, epanalessi, epifora, geminazione, enumerazione, accumulazione, endiadi, epiteto, anastrofe, usteron proteron, iperbato, chiasmo, enallage, anacoluto.
Le figure retoriche di significato: definizione, perifrasi, similitudine, sineddoche, metonimia, metafora.

**Tecnica della comunicazione**

<b>Argomenti di carattere generale:</b>	
la conoscenza di base del funzionamento dell'hardware	
il funzionamento di un sistema operativo	
la capacità di accedere a Internet	
gli strumenti informatici, hardware e software come mezzi creativi e strumenti di espressione.	
saper accendere, riavviare e spegnere il computer	
conoscere i più comuni dispositivi utilizzati per mostrare i risultati delle elaborazioni del computer	
distinguere i vari tipi di memoria di massa e di memoria veloce e conoscere le unità di misura	
saper quali sono i principali fattori che influiscono sulle prestazioni di un computer	
conoscere il significato dei termini software di sistema e software applicativo e capirne la differenza	
saper organizzare e gestire file e cartelle, lavorare con le icone e le finestre, usare i menu	
saper creare, registrare, organizzare, cercare, rinominare, aprire, rimuovere i documenti	
saper aprire le applicazioni e passare da un'applicazione aperta all'altra	
saper accedere ad una rete locale per spostare file e cartelle	
saper usare le funzioni di ogni applicazione per creare un documento vuoto, aprirne uno esistente, salvarlo, salvarne una copia con nome specifico, importare o esportare in un formato di interscambio, regolare i parametri del documento (dimensioni, risoluzione, campionatura, fotogrammi per secondo, numero di colori, formato testuale, grafico, audio, video)	
saper usare le funzioni e gli strumenti di ogni applicazione per effettuare selezioni singole e multiple	
saper usare le funzioni di ogni applicazione per rendere disponibili gli strumenti ed i pannelli per regolarne le opzioni ed il funzionamento	
saper usare le funzioni di ogni applicazione per gestire la visualizzazione del file	
saper aprire le finestre che in ogni applicazione permettono di elaborare vari aspetti e settori del documento.	

<b>Photoshop</b>	
Area di lavoro	finestra del documento, menù generali e di palette, strumenti, palette
	opzioni
	navigatore, zoom
Colore	metodi di colore RGB, CMYK, esadecimale, scala di grigi
	colori di primo piano e di sfondo
	scelta dei colori
	lo strumento contagocce
	la sfumatura e le interruzioni di colore
Selezione	strumenti di selezione base (rettangolare, ovale)
	strumenti di selezione a mano libera (lazo)
	selezionare in base al colore con lo strumento bacchetta magica
	modificare le selezioni
	trasformare una selezione in un tracciato
Dimensioni	cambiare dimensioni e risoluzione di un'immagine
	modificare il riquadro di un'immagine o ritagliare le immagini
	l'immagine bitmap e i pixel

Tracciati	creare tracciati usando gli strumenti penna
	selezionare e modificare i tracciati
	aggiungere, eliminare e convertire i punti di ancoraggio
	le maniglie di Bézier
Livelli	il concetto di livello
	aggiungere ed eliminare livelli
	convertire il livello sfondo in un livello modificabile
	rendere visibili/invisibili i livelli
	spostare il contenuto di un livello
	trasformazioni di scala, inclinazione, distorsione, prospettiva di un livello
Testo	inserire il testo
	formattare il carattere: stile, interlinea, crenatura, spaziatura, distanza linea di base
	formattare il paragrafo: allineamento, rientri, sillabazione, spaziatura
Regolazioni	saturazione, tonalità, luminosità
	luci/ombre
	filtro fotografico
Disegno	pennello e matita (dimensione, durezza)
	gomma
Ritocco	strumenti scherma, brucia e spugna
	strumenti sfoca, sfumino e contrasta
	strumenti toppa, pennello correttivo, timbro clone
Filtri	panoramica dei principali tipi di filtri
Salvataggio	formati di salvataggio per il Web (JPEG, GIF)
	formato proprietario PSD
<b>Illustrator</b>	
Area di lavoro	finestra del documento, menù generali e di palette, strumenti, palette
	opzioni
	navigatore, zoom
	visualizzazione anteprima e contorno
Traccia	il disegno vettoriale
	spessore e tipologia della traccia
	strumenti penna, aggiungi/elimina/converti punto di ancoraggio
	primitive geometriche (rettangolo, ellissi, poligono, stella, segmento, arco, spirale)
	strumenti pennello e matita (opzioni di tolleranza e modifica)
	strumenti altera, risucchio, gonfiamento, vortice, smerlo, ruga, cristallizza
	uso e creazione dei pennelli calligrafico, artistico, pattern, diffusione
Riempimento	tipologia riempimento: tinta piatta, sfumatura, pattern, trama sfumata
	creazione di un pattern
Colore	applicare il colore a traccia e riempimento
	creare e modificare i colori
	lo strumento contagocce
	creare e modificare i campioni colore
	creare, applicare e modificare le sfumature
	strumento trama e creazione di una trama sfumata
Gestione oggetti	distribuzione oggetti nei livelli
	allineamento e distribuzione degli oggetti
	ordinamento degli oggetti
	fusione degli oggetti
	aggiungere, sottrarre, intersecare, escludere oggetti per creare forme composte
	ruotare e ridimensionare gli oggetti
	trasparenza e opacità degli oggetti
	creazione, inserimento e modifica dei simboli
Testo	creare e utilizzare cornici di testo
	formattare il carattere: stile, interlinea, crenatura, spaziatura, distanza linea di base
	formattare il paragrafo: allineamento, rientri, sillabazione, spaziatura
	trasformare il testo in oggetto grafico (crea contorno)
Selezione	selezionare oggetti
	selezionare singoli oggetti in forme composte e punti di ancoraggio

	uso dello strumento lazo
Livelli	natura dei livelli e collocazione degli oggetti nei livelli
	selezione globale di oggetti su più livelli
Esportazione e salvataggio	formati di salvataggio per il Web (JPEG, GIF)
	esportare file SWF
	formato proprietario AI
<b>Flash</b>	
Area di lavoro	menù, strumenti, palette
	timeline, livelli, scena, libreria, proprietà
	zoom
Disegno	strumenti matita, pennello, penna
	primitive geometriche (rettangolo, ovale, polystar, linea)
Testo	inserire il testo
	formattazione del testo
	dividere il testo per trasformarlo in forma
Selezionare e modificare forme	strumenti freccia, sottoseleziona, lazo
	modificare la forma con il mouse
	strumento trasformazione libera (ruota, scala, inclina, distorci, involucro)
	modificare o aggiungere il riempimento e il contorno
Colore	strumento gomma
	applicare colore a riempimenti e tracciati
	impostare il colore dello sfondo
	il mixer colori e campioni colore
	creare e modificare gradienti di colore
Fotogrammi	strumenti contagocce, bottiglia di inchiostro e secchio di vernice
	fotogrammi semplici, chiave e chiave vuoto
	aggiungere, selezionare, spostare, copiare, eliminare fotogrammi sulla timeline
	convertire fotogrammi semplici in fotogrammi chiave e viceversa
Simboli	invertire l'ordine dei fotogrammi
	concetto di simbolo e di istanza del simbolo
	simboli immagine, pulsante, clip filmato
	trasformare una forma in un simbolo
	gli stati del pulsante (sopra, su, giù, premuto)
	animazioni su più fotogrammi e livelli nel simbolo clip filmato
	inserire e modificare istanze di simboli sulla scena
modificare la proprietà colore dell'istanza del simbolo (tinta, alfa, opacità)	
Animazioni	tipologia: frame by frame, interpolazione forma e movimento
	utilizzo dei fotogrammi chiave e chiave vuoto per animazioni sulla timeline
	utilizzo di istanze di simboli per interpolazione movimento
	interpolazione movimento: variare scala, colore, inclinazione, posizione, opacità
	utilizzo della guida movimento nell'interpolazione movimento
	necessità di coerenza delle forma per interpolazione forma
	animazioni all'interno di simboli clip filmato
	regolare la durata complessiva dell'animazione
gestione corretta delle animazioni sui livelli	
Dimensioni e allineamento	impostare le dimensioni dello stage
	allineare e distribuire forme e istanze fra di loro e rispetto allo stage
	collocare forme e istanze secondo le coordinate x e y
Importazione salvataggio esportazione	importare grafica da Illustrator e Photoshop
	salvare nel formato proprietario FLA esportare nel formato SWF
<b>Dreamweaver</b>	
Area di lavoro	finestra del documento, menù generali e di palette, strumenti, palette
	finestra del sito, finestra proprietà
	finestra progettazione
Sito e pagine	creare un nuovo sito e definire la cartella che lo ospita
	creare nuove pagine HTML
	precauzioni nella denominazione e collocazione dei file

Tabella	inserimento di una tabella: numero di righe e colonne
	dimensioni della tabella: misure in pixel e percentuale
	selezionare celle, righe, colonne, la tabella
	dimensioni di righe e colonne: misure in pixel e percentuale
	unione e divisione di celle
	usare un segnaposto per mantenere larghezza e altezza minime di colonne e righe
Inserimento	inserire testo, immagini
	dimensionare le celle per testo, immagini
	gestire l'allineamento nella cella dell'oggetto inserito
	origine e percorso (path) nella cartella del sito dei file importati nella pagina
	modulo: menù di collegamento
Testo	tipologia dei caratteri ammessi: serif, sans serif, monospace
	allineamento del testo (tag DIV)
	utilizzo degli stili per formattare il testo
	a capo con interruzione di riga manuale e con segno di paragrafo
	elenchi ordinati e non ordinati
Collegamenti	assegnare un collegamento a testo e immagine
	il percorso (path) indicato nella casella del collegamento
	utilizzo degli stili per il testo-collegamento
Stili (CSS)	creazione di uno stile e di un foglio di stile
	collegare una pagina ad un foglio di stile
	regole di stile di tipo classe, tag e avanzata
	denominazione delle regole di stile applicate a varianti di tag
	parametri delle regole di stile (tipo, sfondo, bordo)
	applicazione di una regola di stile agli elementi e ai tag di una pagina
Anteprima	visualizzare l'anteprima della pagina in un browser
	salvare i file per l'anteprima
Tag	significato e uso dei tag
	tag body, div, table, tr, td, img, a, p, ul, li, ol
Colore	il metodo colore esadecimale e selettore del colore
	colore di sfondo della tabella, di una cella, di un testo

Chivasso, 18 giugno 2010