

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

Teoria della comunicazione

Ripasso degli argomenti dell'anno precedente

Nuovi argomenti:

Iper testo e ipermedia
Iper testo e ipermedia: interattività, molteplicità di accessi e percorsi, la maieutica nel rapporto autore-utente, la progettualità dell'autore e la libertà dell'utente, la navigazione non sequenziale e reticolare, il valore informativo e formativo del collegamento, le problematiche dell'interfaccia, il sapere aperto e l'interdisciplinarietà, la sinergia dei codici audio e video.
Introduzione alla progettazione di un ipermedia: brain storming, mappe concettuali, storyboard, storyline.
Elementi di retorica del testo e dell'immagine
Il segno iconico, il "discorso" per immagini, immagini e retorica, retorica visivo-verbale, le manipolazioni retoriche nel linguaggio fotografico.
Le figure retoriche di significato: definizione, perifrasi, similitudine, sineddoche, metonimia, metafora, antonomasia, sinestesia, metalepsi
Le figure retoriche di pensiero: luogo comune, epifonema, paradosso, paralogismo, enfasi, iperbole, climax, ipotiposi, antitesi, ossimoro, allusione, ironia, umorismo, sarcasmo, eufemismo, preterizione, reticenza, litote, allegoria, prosopopea, simbolo.

Tecnica della comunicazione

Ripasso degli argomenti dell'anno precedente

Nuovi argomenti:

Photoshop	
Selezione	modalità maschera veloce sfumare i bordi della selezione
Dimensioni	aumentare con l'interpolazione la risoluzione di un'immagine
Tracciati	il comando traccia tracciato con le varie tipologie di strumenti il comando riempi tracciato
Livelli	unificare i livelli gli stili di livello (ombra, bagliore, smusso, sovrapposizioni, traccia)
Testo	strumento maschera testo orizzontale e verticale
Regolazioni	curve e livelli inverti, posterizza comando ruota quadro
Disegno	dinamica del pennello: forme, dispersione, texture, opacità, colore definizione di un pennello predefinito definizione di un pattern uso del comando riempi (colore e pattern) uso del comando traccia il pennello storia
Storia	la storia delle modifiche applicate al file sospendere o eliminare le modifiche salvare le istantanee del documento o di un livello utilizzare un'istantanea come sorgente del pennello storia utilizzare una modifica registrata nella storia come sorgente del pennello storia
Colore	i metodi di fusione usare i metodi di fusione con pennello, comando riempi e con i livelli
Filtri	utilizzo del filtro rendering: effetti di luce (luci omni e faretto) filtri artistici, contrasto, sfocatura
Salvataggio	formati di salvataggio per la stampa (JPEG, TIFF)

Illustrator	
Tracciati	usare la matita per modificare la forma di un tracciato
	regolazione dei parametri dei pennelli calligrafico, artistico, pattern, diffusione
	gli strumenti forbici e cutter
	il comando unisci tracciato
	il comando semplifica tracciato
Gestione oggetti	gestione degli effetti di alterazione, distorsione e stilizzazione degli oggetti
	effetti di estrusione, rivoluzione e rotazione
	effetto trasforma per la duplicazione in scala e nello spazio degli oggetti
	aggiunta di frecce alle estremità dei segmenti
	gestione degli effetti nella palette aspetto
	ridimensionare le componenti degli oggetti (traccia, pattern)
	i comandi espandi ed espandi aspetto
	il comando rilascia a livelli
Testo	lo strumento testo in area
	lo strumento testo su tracciato
	applicare effetti a testo mantenendolo editabile
Selezione	selezionare oggetti
	selezionare singoli oggetti in forme composte e punti di ancoraggio
	uso dello strumento lazo
Esportazione e salvataggio	formati di interscambio e per la stampa (PDF)
	esportare livelli di Illustrator in unico file SWF
	esportare livelli di Illustrator in fotogrammi chiave di un file SWF
	esportare livelli di Illustrator in singoli file SWF
Flash	
Tipologie di file grafici	bitmap, forma, gruppo, grafica bitmap e vettoriale
	inserimento di file da Illustrator
	salvataggio file in Illustrator per Flash
	uso del comando dividi con i file grafici
Fotogrammi	la tecnica onion skin e contorni onion skin
	modificare contemporaneamente più fotogrammi
	regolare la velocità di esecuzione inserendo/eliminando fotogrammi
	inserimento del suono in un fotogramma
Riempimento	riempimento bitmap: inserimento e modifica
	strumento trasformazione riempimento
Simboli	inserire istanze di simboli all'interno di simboli clip filmato e pulsante
	denominare le istanze dei simboli
	simboli grafici e clip filmato nell'importazione da Illustrator
Animazioni	animazioni combinate: interpolazione forma più interpolazione movimento
	utilizzo dei fotogrammi chiave e chiave vuoto per animazioni sulla timeline
	andamento personalizzato per settori dell'interpolazione movimento
	andamento dell'interpolazione forma
	utilizzo dei suggerimenti forma
	creare un'interpolazione forma fra forme con riempimento bitmap
	uso dell'editor di movimento
	uso dei fotogrammi chiave nell'interpolazione movimento
la rotazione tridimensionale nell'interpolazione movimento	
Livelli	creare una maschera tra due o più livelli
	passare da un livello normale a un livello maschera e viceversa
	usare il livello maschera in un simbolo clip filmato
	gestire un'animazione con i livelli maschera
Action script	che cos'è il linguaggio action script
	quali elementi di Flash accettano il codice action script
	la finestra action script e il suo utilizzo
	inserire codice action script
	action script 2.0: navigazione
	action script 2.0: testo dinamico

	action script 2.0: proprietà oggetti
	action script 2.0: eventi del mouse
	introduzione a action script 3.0
	uso degli snippet di codice
	modifica degli snippet di codice
Dreamweaver	
Area di lavoro	finestra degli stili CSS
	finestra dei comportamenti
	finestra del codice
Sito e pagine	nidificare pagine e file all'interno di sottocartelle del sito
	i percorsi di identificazione di pagine e file
Tabella	inserimento di una tabella all'interno di una cella
	bordo delle celle, spazio fra le celle e margine interno della cella
	immagini di sfondo per celle e tabelle
Inserimento	aggiornamento delle origini dei file
	inserimento di un file audio
Testo	utilizzo del testo Flash
	colore di sfondo del testo, del tag DIV o della cella che lo ospita
	problemi con l'inserimento di testo da un file di Word
Collegamenti	collegamenti a punti specifici della pagina (ancoraggio)
	utilizzare un menù di collegamento per link_blank e _self a diverse pagine
	creare collegamenti tra pagine presenti in diverse cartelle
	aggiornare i collegamenti
Stili (CSS)	duplicare una regola di stile
	parametri delle regole di stile relative a elementi di pagina, posizione, elenco
	regolare le dimensioni e l'area visibile con barra di scorrimento di un tag DIV
	anteprima e modifica di una regola di stile
	creare regole di stile diverse per uno stesso tag
Soundtrack	
Area di lavoro	le finestre browser e search
	la timeline e le tracce
	la finestra degli effetti
Lavorare con le tracce	inserire file audio nelle tracce
	selezionare e spostare le clip audio sulle tracce
	regolare le dimensioni delle clip audio
	usare gli envelopes per regolare il volume
	inserire e spostare i keyframe degli envelopes per effetti di fade in/out
Lavorare con i loop	selezionare un loop nella finestra search
	selezionare e trascinare un loop sulla timeline
	regolare dimensioni e ripetizioni di loop
Salvataggio ed esportazione	salvare file editabili nelle singole tracce
	esportare file di interscambio con altri programmi
	formati di file audio
Director	
Area di lavoro	le finestre stage, score e cast
	la finestra property inspector
	la palette degli strumenti
Impostare il progetto	regolare la dimensione del movie
	applicare un colore di sfondo al movie
Inserire file nella finestra cast	compatibilità dei file con Director
	inserire file con il comando importa
	la differenza tra standard import e link to external file
	i collegamenti con i file esterni e la loro collocazione sull'hard disk
Realizzare file in Director	usare la finestra vector shape per realizzare file vettoriali
	usare la finestra text per realizzare testi
	la formattazione del testo nella finestra text
	usare lo strumento shape per creare forme vettoriali nello stage
	la collocazione degli oggetti realizzati nella finestra cast

	la denominazione degli oggetti realizzati
Collocare file del cast in stage e in score	la scelta del fotogramma e del livello (sprite) dello score
	la scelta della posizione nello stage
	le modalità per controllare insieme il posizionamento in stage e score
La finestra score	la suddivisione orizzontale in fotogrammi
	la suddivisione verticale in sprite
	la linea dei marker
	inserire, denominare e spostare i marker
	spostare gli sprite sulla timeline e nella scala dei livelli
Behavior	il concetto di behavior
	l'evento del mouse che innesca l'azione del behavior
	behavior assegnabile al fotogramma e behavior assegnabile all'oggetto
	alcuni esempi di behavior di navigazione
	alcuni esempi di behavior di modifica degli oggetti

Chivasso 18 giugno 2010