

# INDICE

**Prefazione, x**

## **SEZIONE 1 NOZIONI FONDAMENTALI SULLA PERSUASIONE, 2**

### **1 Il potere della persuasione, 5**

- Obiettivi del capitolo, 5
- Organizzazione del libro, 7
- Perché serve la persuasione?, 8
- Che cos'è la persuasione?, 10
- Che cos'è la persuasione visiva?, 12
- Definire i destinatari, 14
- “Perché”: una domanda fondamentale, 15
- La Call-to-Action, 17
- Punti fondamentali, 18
- Esercitarsi nella persuasione, 18
- Un punto di vista sulla persuasione, 19

### **2 Immagini persuasive, 23**

- Obiettivi del capitolo, 23
- Alfabetizzazione visiva, 25
- Le sei priorità che determinano il primo elemento osservato in un'immagine, 27
- Cosa rende avvincente un'immagine, 31
- Nozioni fondamentali sulla composizione visiva, 33
  - Cambiare l'angolazione della camera: ampia o stretta, 33
  - Cambiare la posizione della camera:
    - in alto, in basso e a livello degli occhi, 35
- Blocking: posizionare persone e camere, 37
  - La regola dei 180°, 39
  - Camminare verso la camera, 40
- Inquadratura e regola dei terzi, 41
  - Il contatto visivo non è banale, 43
  - Simmetria ed equilibrio, 44
  - Il vezzo dei destrorsi, 46
- Profondità di campo, 46
- Il sesso vende?, 47
- Punti fondamentali, 50

- Esercitarsi nella persuasione, 50
- Un punto di vista sulla persuasione, 51

### **3 Scrittura persuasiva, 55**

- Obiettivi del capitolo, 55
- Il messaggio giusto è il primo passo, 56
- Le immagini evocano storie, 57
- Organizzarsi con un flusso di lavoro, 59
- L'essenza della persuasione, 61
- Partire dalle basi: l'elevator pitch, 62
- Concentrarsi sempre di più, 64
- Essere brevi, 65
  - Pensare come un poeta, 66
  - Alla scoperta delle “parole potenti”, 68
- Guardare davanti a sé, 69
- Punti fondamentali, 70
- Esercitarsi nella persuasione, 71
- Un punto di vista sulla persuasione, 71

### **4 Font persuasivi, 73**

- Obiettivi del capitolo, 73
- Una breve storia della tipografia, 75
- Il design dei caratteri, 76
- Font serif: la voce della tradizione, 79
- Sans serif: la voce del futuro, 82
- Font script: scrittura a mano su computer, 84
- Blackletter: uno script estremo, 85
- Monospazio: il ritorno della macchina da scrivere, 86
- Speciali: la creatività ai massimi livelli, 88
- Tecniche per i font, 89
  - Evitare il TUTTO MAIUSCOLO, 90
  - Utilizzare le ombre esterne, 90
  - Crenare il testo dei titoli, 91
  - Ridurre l'interlinea nei titoli, 92
  - Evitare le “richieste di riscatto”, 93
- Scegliere i font giusti, 93
- Punti fondamentali, 94
- Esercitarsi nella persuasione, 94
- Un punto di vista sulla persuasione, 94

## 5 Colori persuasivi, 97

- Obiettivi del capitolo, 97
- Una breve storia del colore, 98
  - Colori preistorici, 99
  - E alla fine arrivò Isaac Newton, 99
  - Il colore ha anche una temperatura, 101
- Il significato del colore, 102
- Un semplice modello di colore, 105
- Terminologia del colore digitale, 105
- Scala di grigi, 108
- Colore e contrasto, 109
  - Di che colore è l'iguana?, 111
  - Il caso speciale del colore della pelle, 112
- Come misuriamo il colore, 113
- Punti fondamentali, 117
- Esercitarsi nella persuasione, 117
- Un punto di vista sulla persuasione, 117

---

## SEZIONE 2

### IMMAGINI STATICHE PERSUASIVE, 122

## 6 Presentazioni persuasive, 125

- Obiettivi del capitolo, 125
- Fare un respiro profondo, 126
- Pianificazione della presentazione, 129
- Sfondi e font, 130
- Grafici, 134
  - I grafici sottolineano i punti in modo visivo, 134
  - Scegliere il grafico giusto per i propri dati, 136
- Opinioni sul design, 137
- Lavorare con le immagini, 138
- Altri pareri sulle ombre esterne, 139
- Un valido suggerimento di design, 140
- Transizioni: meno è meglio. Davvero, 140
- Media. Con delicatezza, per favore, 141
- Punti fondamentali, 142
- Esercitarsi nella persuasione, 143
- Un punto di vista sulla persuasione, 143

## 7 Fotografie persuasive, 145

- Obiettivi del capitolo, 145
- Da dove cominciare?, 147
- Pianificare il servizio fotografico, 149
- Tutto ha inizio dalla luce, 150

- Gestire il sole, 156
- Blocking del talento, 158
- Inquadratura e composizione, 160
- Punti fondamentali, 165
- Esercitarsi nella persuasione, 165
- Un punto di vista sulla persuasione, 165

## 8 Editing e riparazione di immagini statiche, 169

- Obiettivi del capitolo, 169
- L'etica dell'editing, 170
- Introduzione a Photoshop, 171
  - Nozioni fondamentali sulle bitmap, 171
  - Ottimizzare le preferenze, 172
  - Esplorare l'interfaccia, 173
- Modificare le immagini, 174
  - Raddrizzare un'immagine, 174
  - Ridimensionare un'immagine, 175
  - Ritagliare un'immagine, 176
  - Salvare un'immagine, 178
- Riparare un'immagine, 179
  - Pennello correttivo al volo, 179
  - Strumento Timbro clone, 180
  - Strumento Toppa, 181
  - Regolare l'esposizione dell'immagine, 182
  - Regolare il colore, 184
  - Bilanciamento colore, 186
- Punti fondamentali, 187
- Esercitarsi nella persuasione, 187
- Un punto di vista sulla persuasione, 187

## 9 Creazione di immagini composite, 191

- Obiettivi del capitolo, 191
- Creazione di un nuovo documento, 192
- Aggiunta e formattazione del testo, 192
- Livelli e sfondo, 195
- Ridimensionamento e scala, 196
- Manipolazione con Trasformazione libera, 197
- Inserisci e Apri, 198
- Selezioni magiche, 199
- Filtri ed effetti, 205
- Scelta dei colori, 207
- Aggiunta di uno sfondo dietro un livello, 208
- Metodi di fusione, 209

Un ultimo effetto, 212  
Punti fondamentali, 213  
Esercitarsi nella persuasione, 214  
Un punto di vista sulla persuasione, 215

---

### SEZIONE 3

## IMMAGINI IN MOVIMENTO PERSUASIVE, 218

### 10 Pre-produzione di video, 221

Obiettivi del capitolo, 221  
Due concetti fondamentali sulle camere, 222  
Sentire il ritmo, 223  
Pianificazione di un video, 224  
    Gli storyboard: uno strumento per pensare, 224  
    Un flusso di lavoro è essenziale, 225  
Definizione dei termini di base per il video, 226  
Gestione dei media, 229  
    Uno storage rapido ed esteso è essenziale, 229  
    Lo spazio non è mai sufficiente, 232  
    Monitorare i media, 233  
    Una convenzione di denominazione delle cartelle, 234  
Punti fondamentali, 235  
Esercitarsi nella persuasione, 236  
Un punto di vista sulla persuasione, 236

### 11 Creazione di contenuti con le interviste, 239

Obiettivi del capitolo, 239  
Pianificazione dell'intervista, 240  
Conduzione di un'intervista, 242  
La struttura dell'intervista, 244  
Dieci semplici regole per essere un buon ospite, 246  
Punti fondamentali, 248  
Esercitarsi nella persuasione, 248  
Un punto di vista sulla persuasione, 249

### 12 L'audio migliora le immagini, 251

Obiettivi del capitolo, 251  
Glossario dei termini audio, 252  
    Terminologia dell'audio dal punto di vista creativo, 252  
    Terminologia del flusso di lavoro audio, 253  
    Terminologia dell'audio dal punto di vista tecnico, 253

Scelta della giusta attrezzatura, 255  
    Tipi di microfoni, 256  
    Scelta del cavo giusto, 259  
    Convertitori analogico-digitale, 260  
    Mixer e registratori multicanale, 261  
    Registrazione audio digitale, 262  
    Filtri antipop per la pulizia dell'audio, 265  
Editing dell'audio, 265  
Mixaggio dell'audio, 270  
    Impostare i livelli dell'audio, 270  
    Aggiungere gli effetti audio, 273  
Output e compressione, 278  
Punti fondamentali, 280  
Esercitarsi nella persuasione, 281  
Un punto di vista sulla persuasione, 281

### 13 Produzione di video, 285

Obiettivi del capitolo, 285  
Pianificazione della produzione, 287  
    Aiuto! Devo girare un video!, 287  
    La legge di Murphy, 288  
Attrezzatura di base per le riprese, 288  
    Dispositivi mobili, 289  
    Videocamere, 289  
    Camere DSLR, 290  
    Cineprese, 291  
    Droni, 292  
    Accessori per le camere, 293  
    Treppiedi, 293  
    Teste per treppiedi, 293  
    Slider, 294  
    Giunti cardanici, 294  
Il noleggio, un'alternativa all'acquisto, 294  
Messa in scena del talento, 295  
    Messa in posa, 295  
    Trovare il primo piano migliore, 296  
    Entrate in scena ad effetto, 299  
Oggetti di scena: qualcosa con cui il talento può lavorare, 299  
Lavorare con i talenti inesperti, 300  
Punti fondamentali, 301  
Esercitarsi nella persuasione, 302  
Un punto di vista sulla persuasione, 302

## **14 Post-produzione di video, 305**

- Obiettivi del capitolo, 305
- Che cos'è l'editing?, 306
- Trovare il ritmo, 307
- Il flusso di lavoro di editing, 308
- Terminologia, 309
- Passo 1: pianificare il progetto, 310
- Passo 2: raccogliere i media, 310
- Passo 3: organizzare i media, 311
  - Importare i media, 311
  - Configurare il browser, 315
  - Preferiti e parole chiave, 317
- Passo 4: costruire la storia, 318
  - Riesaminare e marcare i clip, 318
  - Creare un nuovo progetto, 319
  - Editing, 320
  - Regolare i livelli dell'audio, 323
- Passo 5: organizzare la storia, 324
- Passo 6: rifinire la storia, 325
  - Maniglie, 325
  - Taglio, 326
- Passo 7: aggiungere le transizioni, 327
- Passo 8: aggiungere testo ed effetti, 328
  - Aggiungere il testo, 329
  - Aggiungere gli effetti, 331
- Passo 9: creare il mixaggio audio finale, 338
- Passo 10: finalizzare aspetto e colori, 338
  - Correzione del colore semplice, 338
  - Color grading per creare effetti, 339
- Passo 11: generare l'output del progetto, 340
- Passo 12: archiviare il progetto, 341
- Punti fondamentali, 342
- Esercitarsi nella persuasione, 342
- Un punto di vista sulla persuasione, 343

## **15 Grafica in movimento, 345**

- Obiettivi del capitolo, 345
- Creare qualcosa di semplice, 347
  - Creazione di un nuovo progetto, 347
  - Aggiunta del testo, 350
  - Indicatore di riproduzione e Mini-Timeline, 350
  - Animazione del testo, 352
  - Riassunto parziale, 354

- Creazione di un semplice composito animato, 354
  - Prendersi il tempo per pianificare, 355
  - Organizzazione di un progetto con i gruppi, 356
  - Creazione dello sfondo, 357
  - Creazione della parte centrale, 359
  - Aggiunta del testo, 361
- Aggiunta dell'animazione, 362
  - Aggiunta di comportamenti, 362
  - Regolazione dei tempi, 363
  - Riassunto parziale, 364
- Aggiunta di media, 364
  - Aggiunta dell'audio, 364
  - Aggiunta del video, 366
- L'ultimo passo: salvare ed esportare il lavoro, 368
- Testo 3D, 369
- Punti fondamentali, 373
- Esercitarsi nella persuasione, 374
- Un punto di vista sulla persuasione, 374

## **16 Movimenti avanzati: particelle, tracciati e prospettive**

- Online: <http://bit.ly/apo-tpv>
- Include le scorciatoie da tastiera per un noto software.

### **Riflessioni conclusive, 377**

### **Bibliografia, 378**

### **Indice analitico, 381**