

**PROGRAMMA FINALE LABORATORI TECNICI**  
**CLASSE TERZA AGC - A.S. 2020/21**  
**prof.sse LA MANNA CARMELINA - DE CUPIS ANTONELLA (ITP)**

**1- Principi di graphic design**

- Il colore
- La risoluzione
- La differenza tra grafica bitmap e vettoriale

**2 - Composizione inquadratura**

- L'inquadratura
- Il punto di vista
- La Composizione (regola dei terzi e sezione aurea)
- La Profondità di campo (introduzione all'obiettivo e al diaframma)

**3 - Il colore**

- Il colore digitale
- La quadricromia
- La tricromia
- La scala pantone

**4 - Breve storia della fotografia**

- Le origini
- La fotografia
- I pionieri
- I sistemi
- Gli apparecchi fotografici
- Le innovazioni

**5 - I software di progettazione**

Introduzione generale ai software del pacchetto adobe

- Illustrator
- Photoshop
- Indesign

**6 - Educazione civica - UDA di Dipartimento**

- Obiettivo 11 Agenda 2030 "Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e Sostenibili"
- Fotografare la bellezza contro l'omologazione del trash. (Gli eroi della terra)

## **7 - I generi fotografici**

- Il ritratto
- Schemi di illuminazione

## **8 - Photoshop**

- Interfaccia e strumenti
- Elaborazioni delle immagini e principi di fotoritocco
- Esportazione di immagini per la stampa e/o per il web

## **9 - L'annuncio pubblicitario**

- Gli elementi dell'annuncio
- Composizioni e funzioni comunicative
- La composizione del messaggio
- Le funzioni del messaggio visivo

## **10 - Breve storia del cinema**

- Il periodo del precinema
- Fotografia & cinematografo
- Il cinema digitale
- Generi video-cinematografici

## **11 - Le tecniche di stop-motion**

- Esercitazioni pratiche

## **12 - I layout**

- L'organizzazione percettiva
- Le regole compositive
- Composizione e immagine

## **13 - Le inquadrature - le grandezze scalari**

- Campi e Piani nell'audiovisivo

## **14 - Illustrator**

- Interfaccia e strumenti
- Elaborazioni di tracciati vettoriali
- Esercitazioni pratiche

## **15 - I movimenti di camera**

- Movimenti semplici e composti

## **16 - Il Marchio**

- Studio dei marchi pre-esistenti
- La progettazione: regole basilari
- Lo sviluppo del marchio

## **17 - Uda di DIPARTIMENTO - SPOT PUBBLICITARIO**

Realizzazione di uno spot pubblicitario dall'idea alla realizzazione con scene girate o realizzate in stop-motion

Fasi:

- BRIEF
- SCRIPT/SOGGETTO
- CLAIM/SLOGAN - PAY-OFF - HEADLINE - BODY-COPY (per il volantino/locandina)
- SCENEGGIATURA
- STORYBOARD
- LOGO
- PRODUZIONE (riprese, realizzazione disegni, locandina)
- POST - PRODUZIONE (montaggio, missaggio, trasposizione disegni su Adobe Illustrator)

Testo adottato: "Click & Net" di Ferrara, Ramina Ed. CLITT - Zanichelli

Testo adottato: "Competenze grafiche" di Silvia legnani, Catia Mastantuono, Tiziana Peraglie, Rita Soccio Editore: Zanichelli

Materiale aggiuntivo su Classroom