

**VIRTUALITY CONFERENCE 7**  
**REAL DREAMS 2006**  
**TURIN, ITALY**  
**17-20 October 2006**

**INFO**

*Virtuality will take place in different places in the city*  
*Virtuality si svolge in diversi luoghi della città:*

**CENTRO CONGRESSI TORINO INCONTRA** - via Nino Costa, 8  
**CINEMA MASSIMO** - via Verdi, 18  
**AB+** - via Egidi angolo via della Basilica, 13

# Virtuality Conference 7| Real Dreams| 2006

## **REALIZED BY / REALIZZATO DA COMITATO ORGANIZZATORE VIRTUALITY**

Prof. Gianfranco Balbo (Presidente)

Adriano Andruetto

Nello Balossino

Bruno Gambarotta

Angelo Raffaele Meo

## **PRESIDENT / PRESIDENTE VIRTUALITY CONFERENCE**

Prof. Gianfranco Balbo

## **DIRECTOR / DIRETTRICE**

Prof. María Elena Gutiérrez

## **SCIENTIFIC COMMITTEE / COMITATO SCIENTIFICO**

Gianfranco Balbo, Erik Balzaretti, Bruno Bozzetto, María Elena Gutiérrez,  
Paul Debevec, Guido Guaschino, Vincenzo Lombardo, Lorenza Pininfarina,  
Luca Prasso, Nadia Prasso, Flavia Sparacino, Sebastian Sylwan, Jonathan Wells,  
Habib Zargarpour

## **ADMINISTRATIVE ASSISTANT / ASSISTENTE AMMINISTRATIVA**

Antonella Meloni

## **ASSISTANTS TO THE ORGANIZATION / ASSISTENTI ALL'ORGANIZZAZIONE**

Niccolò Barbero, Davide Vito Parisi, Roberta Nardoza, Antonella Meloni

## **GRAPHIC DESIGN & NOVA PROJECT / GRAPHIC DESIGN E PROGETTO NOVA**

Livio Milanesio

## **COMMUNICATION & PR**

Niccolò Barbero & Roberta Nardoza

## **WEBMASTERS**

Livio Milanesio, Davide Vito Parisi & Marco Manzini

## **ORGANISATIONAL SECRETARY / SEGRETERIA ORGANIZZATIVA**

Cristiano Delmastro, Ellise Fuchs & Marco Manzini

## **INTERPRETERS / INTERPRETI**

Giliola Viglietti, Viviana Pozzolini

## **HOSTESS**

Adele Pasquariello, Mariella Albarello,  
Laura De Cristofaro & Stefania Castiglioni

**LIVE RECORDING & PHOTOGRAPHY / RIPRESE DAL VIVO E FOTOGRAFIA**

Cerebro Labs: Federico Torres  
(federico@cerebro labs.com)  
Tel. +39 3336907399

**TECHNICAL SUPPORTE / RESPONSABILE IMPIANTI TECNICI E TECNOLOGIA**

Franco Bevione

**PRESS OFFICE / UFFICIO STAMPA**

Ex Libris di Carmen Novella  
Tel. +39 011 5216419; fax. +39 0114358610  
Email: ufficiostampa@exlibris.it

**SPECIAL THANKS / RINGRAZIAMENTI:**

Laura Balbo, Cristiana Moretti, Samuele Rocca, Elisabetta Bergamasco, Gianni Rossetti, Marco Grimaldi, Bruno Bozzetto, Alessandra C, Alyn Rockwood, Mike Springer, Andrea Carignano, Daniela Casalino, Paul Debevec, Sebastian Sylwan, Stefano Della Casa, Fabrizio Gargarone, Fabrizia Pironti, Fulvio Gianaria, Matteo Gualano, Giuliana Martinat, Salvatore Palillo, Luca Prasso, Enrico Saroldi, Carlos Scolari, Michael Shantzis, Daniele Tinti, Riccardo e Mia Vallinotto, Andrea Vico, Paolo Emilio Selva, Lorenza Pininfarina, Nadia Prasso, Mauro Allietta, Francesco De Biase, Fabiana Novarese, Alberto Pian, Sophie Trainor, Don Levy, Massimo Curatella, Mirco Sorgato, Megan Corbet, Luca De Biase, Luca Tremolada, Nino Ciravegna, Gian Alberto Farinella, Andrea Maiolo, Daniela Calafatello, Guido Curto, Sebastiano Carta, Lucia Di Battista, Gianluigi Angelini, Anna Sciascia, Chiara Ventura, Luigi Sommensari, Nicoletta Marchiandi, Milly Casale, Maria Bruna Pocaterra, Marco Chirotti, Sergio Schiavi, Guido Bolatto, Mario Serenellini, Fabrizio Pecori, Roberto Davide Papini, Antonella Agnoloni, Thomas Martinelli, Ezio Carnazza, Michele Dell'Utri, Flavia Sparacino, Renato Marelo, Federico Degiuli, Maya Martinez, Federico Torres.

**VIRTUALITY CONFERENCE**

C.so Marconi, 38 – 10125 Torino  
Tel. +39 0116680948; fax. +39 0116501214

**WWW.VIRTUALITYCONFERENCE.IT**

## TURIN: THE DIGITAL CAPITAL OF ITALY

*The seventh edition of 'Virtuality,' 17-20 October: Oscar winners, premieres and above all, 'Real Dreams' . . .*

The incredible evolution of computer graphics has revolutionized our relationship with images. Even the most complex dreams can now be made lifelike, concrete and “real.” At the same time the interactions between people and these “real dreams” are becoming increasingly easier and more omnipresent. They are multiplying the channels of communication that they are exploiting: cell phones, video games, cinema, advertising. The expressive power that is obtained is such that no field can renounce availing itself and thus computers have also become central to the innovative running of our cultural heritage. These are the themes of Virtuality 2006 and these are the ideas behind this year’s motto: Real Dreams. For four days Turin will be invaded by extraordinary dreams, accompanied and presented by their creators, themselves extraordinary dreamers. Virtual universe, real dreams. From October 17-20, Turin will act as a showcase and an ongoing project of the other half of our visual and perceptive world: present dreams made from digital “reality,” future dreams lit up by the computer. “VIRTUALITY CONFERENCE – REAL DREAMS,” as the 7th edition is entitled, is a new passionate immersion in the universe of innumerable dimensions for which we are prepared and accompanied to, or if one prefers, the simulation of the unknown. Even more rich than before in its offerings and well known names, the Virtuality week, which was expanded last year to a four day format, extends the two sections that were

introduced in 2005 – Automotive Design and Video Games – coordinated respectively by Lorenza Pininfarina and Fabrizio Vagliasindi. Furthermore the novelty will be doubled by the introduction of two new “digital” sections. The first explores the new frontiers of advertising in a first-time forum in which MK12 of Kansas City will participate. The studio was chosen from among the “Magnificent 5” by Coca-Cola for its new image campaign. Representing the group will be co-founder and Creative Director Ben Radatz along with one of the collective’s other co-founders, Shaun Hamontree. The second section, jointly organized with the annual MIMOS convention, is about the new technologies aimed at directing and utilizing cultural heritage. These will be illustrated by Italian experts including Flavia Sparacino, the founder of the interactive design studio, ‘Sensing Places’ and a researcher at the MIT Media Lab in Cambridge, Massachusetts. The by now customary section on digital technologies for cinema will be represented by some major American and European studios. This year the Director of Rendering for the box office hit Cars, Jessica Giampietro McMackin of Pixar, will share some “shop” secrets from the film. There will also be some behind the scenes from X-Men III as recounted by the (MPC) Moving Picture Company’s Development Executive, Lucy Ainsworth-Taylor. At the Turin Congress Center Incontra, the heart of the venue, one can take part in workshops run by 2006 Oscar winner Michael Kass of Pixar, Mark Sagar of WETA, the big puppeteer of digital actors including King Kong, Luca Prasso of PDI Dreamworks, father of the character Shrek, Sebastian Sylwan, Technical Director of Digital Domain, the post production house made famous by the film Titanic, An-

drea Maiolo of Industrial Light & Magic (ILM, George Lucas's famous production company) who worked on Pirates of the Caribbean-The Deadman's Chest, Parag Havaladar, Software Architect for Monster House (soon to be released in Italy), and Henry LaBounta, chief Visual Officer for the video game company EA Sports who is an Oscar nominee and worked on special effects for such films as Mission Impossible II, Minority Report. Our guests help Turin to reconfirm itself this year as the "digital capital" of virtual Italy and to become the national event and a national reference point. Thanks also to a network of prestigious collaborations: the American ACM/Siggraph (which this year has awarded Takeo Igarashi, the interactive magician, who is part of the program this year at Virtuality 2006), Imagina of Montecarlo, the Festival International du film d'Animation of Annecy, the FMX of Stuttgart and Mundos Digitales of Coruna. Virtuality 2006 also reinforces its job as a professional training grounds at the highest level by offering various opportunities to hear from working professionals. Aside from the session on facial expressions there will be a workshop on the first day conducted by Andrea Maiolo and Luca Prasso which discusses "character rigging." Other workshops will be offered at the sessions from Softimage, Blender, Glocal Map and also Google who will present its SketchUp program for architecture. For those future dreamers there will also be a section dedicated to the world's best animation schools that one can compare to the most important Italian learning institutions. In this way a picture of the methods and the prospects in the teaching of animation will be offered. The professors will alternate on the stage at Virtuality from such schools as Gnomon from America, Gobelins and Supinfocom both from France, the Vancouver Film School from Canada and the Filmakademie from Germany, along with the Italian schools of BigRock, European Institute of Design (IED),

DarkSide, the Centro Sperimentale di Cinematografia (CSC) and Virtual Reality & MultiMedia Park. Virtuality 2006 takes another step this year by introducing the section of national and international cinematic premieres. Mario Serenellini, as the Premiere Section Director, has created a new space that completes Virtuality's ambitions of becoming a meeting place for the exchange and growth within the entire spectrum of the digital revolution, documenting and confronting the diverse conquests of culture, industry, science and, now, performance, united by the common electronic flow of new technology. Besides raising and intensifying the articulated ping pong of Virtuality between real and virtual, the 7th edition proposes a true tracking shot of "real dreams" that are and have always been: films. The big screen selection, with the magnifying effect of cinema, truly has the intention of opening the event to a wider public. Furthermore there is particular attention being paid to young people, who during the four days at the Congress Center, will find it possible to expand their knowledge and confront themselves with protagonists of Virtuality about the unknown in film of tomorrow's "dreams". Virtuality, therefore, is opening up to the Turin public but also to new international collaborations with organizations including the Festa del Cinema of Rome (with whom Torino will share the premiere of Renaissance - the Grand Prize winner of Annecy and also candidate for the 2007 Oscar Nominations) and the Forum Cartoon organized this year at Pau-Pyrénées by the Association Européenne du film d'Animation. From the Forum we will have a sneak peak of some animated series in an original edited version to be presented by the curator, thus a production that is still virtual but real, illustrating a creative belief that is really real.

***Maria Elena Gutierrez***  
***Director Virtuality Conference***

Time/Orario	GIOLITTI HALL	SALA GIOLITTI
8.30-9.00	REGISTRATION	REGISTRAZIONE
9.30-11.00	<p><b>WORKSHOP ON CHARACTER RIGGING: PRASSO &amp; MAIOLO PART 1</b>  <i>The Technical Director: The lightest work of the transport branch or, in other words: The techniques and algorithms that move joints, matrixes and vertexes</i>  <b>LUCA PRASSO - PDI-DREAMWORKS</b></p> <p><i>Outline</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A discussion of the techniques and algorithms that make up the basis of the daily work of a Character Technical Director.</li> <li>- What is hidden behind the instruments, the menu and the functions that we use in our favorite software?</li> <li>- What are the positive and negative aspects of the various algorithms?</li> </ul> <p><i>Coordinate Space Basic Transformations - Under The Hood</i>  <b>ANDREA MAIOLO - ILM</b></p>	<p><b>WORKSHOP SU CHARACTER RIGGING: PRASSO &amp; MAIOLO PART 1</b>  <i>Il Direttore tecnico: il lavoro più leggero del settore dei trasporti o, in altre parole, le tecniche, gli algoritmi che muovono le giunture, le matrici e i vertici.</i>  <b>LUCA PRASSO - PDI-DREAMWORKS</b></p> <p><i>Argomenti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Una discussione sulle tecniche degli algoritmi che costituiscono le basi del lavoro quotidiano di un direttore tecnico specializzato nella creazione dei personaggi (Character Technical Director)</li> <li>- Cosa si cela dietro gli strumenti, i menu e le funzioni che utilizziamo nel nostro software preferito?</li> <li>- Quali sono gli aspetti positivi e quelli negativi dei diversi algoritmi?</li> </ul> <p><i>Le basi delle trasformazioni coordinate dello spazio – Dietro le quinte</i>  <b>ANDREA MAIOLO - ILM</b></p>

	<p><b>Outline</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Understanding Transformation Concatenation</li> <li>- Manipulating Coordinate Spaces With Vectors &amp; Matrices</li> <li>- Examples of Manipulating Objects With Vectors &amp; Matrices</li> </ul> <p>Moderator: <b>FABRIZIO PECORI - DIRECTOR MYMEDIA</b></p>	<p><b>Argomenti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La comprensione della concatenazione delle trasformazioni.</li> <li>- Le manipolazioni delle coordinate spaziali con vettori e matrici.</li> <li>- Esempi di manipolazione di oggetti con vettori e matrici.</li> </ul> <p>Moderatore: <b>FABRIZIO PECORI - DIRETTORE DI MYMEDIA</b></p>
11.00-11.15	<b>Coffee Break</b>	
11.15-12.45	<p><b>WORKSHOP ON CHARACTER RIGGING PART 2</b></p> <p><i>The lightest work of the transport branch or, in other words: The techniques and algorithms that move joints, matrixes and vertexes</i></p> <p><b>LUCA PRASSO - PDI-DREAMWORKS</b></p> <p><b>&amp;</b></p> <p><i>Coordinate Space Basic Transformations - Under The Hood</i></p> <p><b>ANDREA MAIOLO - ILM</b></p> <p>Moderator: <b>FABRIZIO PECORI - DIRECTOR MYMEDIA</b></p>	<p><b>WORKSHOP SU CHARACTER RIGGING PART 2</b></p> <p><i>Il Direttore tecnico: il lavoro più leggero del settore dei trasporti o, in altre parole, le tecniche, gli algoritmi che muovono le giunture, le matrici e i vertici</i></p> <p><b>LUCA PRASSO - PDI-DREAMWORKS</b></p> <p><b>&amp;</b></p> <p><i>Le basi delle trasformazioni delle coordinate spaziali – Dietro le quinte.</i></p> <p><b>ANDREA MAIOLO - ILM</b></p> <p>Moderatore: <b>FABRIZIO PECORI - DIRETTORE DI MYMEDIA</b></p>
12.45-13.45	<b>Lunch</b>	

	<b>CAVOUR HALL</b>	<b>SALA CAVOUR</b>
13.45 -14.45	<p><i>Portfolio Exhibit Review Live With</i>  <b>LUCA PRASSO PDI - DREAMWORKS &amp; ANDREA MAIOLO - ILM</b></p> <p>Moderator: <b>PAOLO EMILIO SELVA - COORDINATOR OF 3D-DAY, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA TOR VERGATA</b></p>	<p><i>Portfolio Exhibit Review Live con</i>  <b>LUCA PRASSO PDI - DREAMWORKS &amp; ANDREA MAIOLO - ILM</b></p> <p>Moderatore: <b>PAOLO EMILIO SELVA - COORDINATORE DEL 3D-DAY, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA TOR VERGATA</b></p>
14.45-15.55	<p><i>Building The Future: A World of Teaching VFX and Animation Part 1</i></p> <p><i>Supinfocom: A Reference in Teaching Animation</i>  <b>ANNE BROTOT - DIRECTOR SUPINFOCOM ARLES, FRANCE</b></p> <p><i>Studying Animation at CSC</i>  <b>CHIARA MAGRI - EDUCATIONAL COORDINATOR CSC CHIERI, ITALY</b></p>	<p><i>Costruire il futuro: Il mondo delle scuole degli effetti speciali e dell'animazione. Parte 1</i></p> <p><i>Supinfocom: Un punto di riferimento per l'insegnamento dell'animazione</i>  <b>ANNE BROTOT - DIRETTORE SUPINFOCOM ARLES, FRANCE</b></p> <p><i>Studiare animazione al CSC</i>  <b>CHIARA MAGRI - COORDINATORE DIDATTICO CSC CHIERI, ITALY</b></p>

<p>15.55 -17.05</p>	<p><i>Building The Future: A World of Teaching VFX and Animation Part 1</i></p> <p><i>15 years of Animation Filmakademie Baden-Wuerttemberg</i>  <b>SABINE HIRTES, STUDIES COORDINATOR AND 2D/3D SOFTWARE SUPPORT FILMAKADEMIE BADEN-WUERTTENBERG, GERMANY</b></p> <p><i>Videoclip, between spot and short films</i>  <b>ERNESTO PAGANONI, LECTURER OF ANIMATION IED MILANO, ITALY</b></p> <p>Moderator: <b>PROF. VINCENZO LOMBARDO - UNIVERSITY OF TURIN</b></p>	<p><i>Costruire il futuro: Il mondo delle scuole degli effetti speciali e dell'animazione. Parte 1</i></p> <p><i>15 anni di animazione Filmakademie Baden-Wuerttemberg,</i>  <b>SABINE HIRTES, COORDINATORE DIDATTICO E 2D/3D SOFTWARE SUPPORT FILMAKADEMIE BADEN-WUERTTENBERG, GERMANY</b></p> <p><i>Videoclip, tra gli spot e i cortometraggi</i>  <b>ERNESTO PAGANONI, INSEGNANTE DI ANIMAZIONE IED MILANO, ITALY</b></p> <p>Moderatore: <b>PROF. VINCENZO LOMBARDO - UNIVERSITA' DI TORINO</b></p>
<p>17.05-17.20</p>	<p><b>Coffee Break</b></p>	
<p>17.20 -18.05</p>	<p><i>Building The Future: A World of Teaching VFX and Animation Part 2</i></p> <p><i>The Place of Gnomon School of Visual Effects in the Digital Production Community in the USA</i>  <b>PAM HOGARTH, DIRECTOR OF INDUSTRY RELATIONS GNOMON SCHOOL OF VISUAL EFFECTS, HOLLYWOOD CALIFORNIA, USA</b></p> <p>Moderator: <b>PROF. CARLO INFANTE - PERFORMING MEDIA LAB</b></p>	<p><i>Costruire il futuro: Il mondo delle scuole degli effetti speciali e dell'animazione. Parte 2</i></p> <p><i>Il ruolo di Gnomon , scuola di effetti speciali nella comunità delle produzioni digitali negli Stati Uniti</i>  <b>PAM HOGARTH, DIRETTORE DELLE RELAZIONI INDUSTRIALI GNOMON SCHOOL OF VISUAL EFFECTS, HOLLYWOOD CALIFORNIA, USA</b></p> <p>Moderatore: <b>PROF. CARLO INFANTE - PERFORMING MEDIA LAB</b></p>

18.05 -19.30	Screening of Finalists Works of the International Student Competition Part 1	Proiezione dei lavori finalisti del concorso internazionale per gli studenti Virtuality Award Parte 1
20.30 CINEMA MASSIMO	The making of and backstage of ASTERIX AND THE VIKINGS, a discussion with STEFAN FJELDMARK CO-DIRECTOR, SFEFANIA RAIMONDI MANAGING DIRECTOR AND FEDERICA MAGGIO BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER ENARMONIA, FLORENT MOUNIER CO-FOUNDER 2D3D ANIMATIONS preview organized by MARIO SERENELLINI	The making of e estratti di Asterix et les vikings, un colloquio con STEFAN FJELDMARK CO-REGISTA, SFEFANIA RAIMONDI MANAGING DIRECTOR E FEDERICA MAGGIO BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER DI ENARMONIA, FLORENT MOUNIER CO-FONDATORE DELLE ANIMAZIONI 2D3D  anticipazione a cura di MARIO SERENELLINI
22:00 CINEMA MASSIMO	RENAISSANCE  PREMIERE ORGANIZED & PRESENTED by MARIO SERENELLINI	RENAISSANCE  ANTEPRIMA ORGANIZZATA & PRESENTATA da MARIO SERENELLINI

**WEDNESDAY OCTOBER 18<sup>TH</sup>**  
mercoledì 18 ottobre

Time/Orario	CAVOUR HALL	SALA CAVOUR
8.30-9.00	<b>REGISTRATION</b>	<b>REGISTRAZIONE</b>
9.00-9.30	<b>Introduction</b> Prof. Gianfranco Balbo, President Comitato Organizzatore Virtuality	<b>Introduzione</b> Prof. Gianfranco Balbo, Presidente Comitato Organizzatore Virtuality
9.30-10.30	INVITED TALK  <i>Pixar Animation Studios presents technical Achievements in the Complex World of Cars</i> <b>JESSICA GIAMPIETRO MCMACKIN, RENDERING SUPERVISOR OF CARS, PIXAR ANIMATION STUDIOS, CALIFORNIA, USA</b>  Moderator: <b>ALESSANDRA C - JOURNALIST, LA STAMPA</b>	INVITED TALK  <i>Pixar Animation Studios presenta I successi ottenuti nel complesso mondo di Cars</i> <b>JESSICA GIAMPIETRO MCMACKIN, RENDERING SUPERVISOR DI CARS, PIXAR ANIMATION STUDIOS, CALIFORNIA, USA</b>  Moderatore: <b>ALESSANDRA C - GIORNALISTA, LA STAMPA</b>
10.30-10.55	<i>Building The Future: A World of Teaching VFX and Animation Part 3</i>  <i>At the end of the day using 3d is like using a pencil...</i> <b>MARCO SAVINI - CO-FOUNDER BIG ROCK, VERONA, ITALY</b>	<i>Costruire il futuro: Il mondo delle scuole degli effetti speciali e dell'animazione. Parte 3</i>  <i>...alla fine usare il 3d è come usare una matita...</i> <b>MARCO SAVINI - CO-FONDATORE BIG ROCK, VERONA, ITALIA</b>
10.55-11.10		<i>Coffee Break</i>

<p>11:10-11:55</p>	<p><i>Building The Future: A World of Teaching VFX and Animation Part 3</i></p> <p><i>Training in Film and Animation</i>  <b>LARRY BAFIA - HEAD OF ANIMATION, VANCOUVER FILM SCHOOL VANCOUVER, CANADA</b></p>	<p><i>Costruire il futuro: Il mondo delle scuole degli effetti speciali e dell'animazione. Parte 3</i></p> <p><i>La formazione nel cinema e nell'animazione</i>  <b>LARRY BAFIA - CAPO DEL SETTORE ANIMAZIONE, VANCOUVER FILM SCHOOL VANCOUVER, CANADA</b></p>
<p>11:55-13.05</p>	<p><i>Building The Future: A World of Teaching VFX and Animation Part 3</i></p> <p><i>A tapestry of talent &amp; skills</i>  <b>ERIC RIEWER - MANAGER OF INTERNATIONAL RELATIONS Gobelins, Paris, France</b></p> <p><i>The School of Virtual Reality &amp; Multi Media Park - Area Formazione</i>  <b>VINCENZO LOMBARDO - DIRECTOR VRMMP SCHOOL, TURIN, ITALY</b></p> <p><i>Darkside: training and design centre for production and post-production in new audiovisual technologies</i>  <b>THOMAS TINKER - FOUNDER DARKSIDE</b></p> <p>Moderator: <b>VALENTINA ROMANZI - JOURNALIST, NEXT EXIT</b></p>	<p><i>Costruire il futuro: Il mondo delle scuole degli effetti speciali e dell'animazione. Parte 3</i></p> <p><i>Un tessuto di talento e abilità</i>  <b>ERIC RIEWER - MANAGER OF INTERNATIONAL RELATIONS Gobelins, Paris, France</b></p> <p><i>La scuola del Virtual Reality &amp; Multi Media Park - Area Formazione</i>  <b>VINCENZO LOMBARDO - DIRETTORE DELLA SCUOLA VRMMP, TORINO, ITALY</b></p> <p><i>Darkside: centro di formazione e design per la produzione e la post-produzione nelle nuove tecnologie audiovisive</i>  <b>THOMAS TINKER - FONDATORE DARKSIDE</b></p> <p>Moderatore: <b>VALENTINA ROMANZI - GIORNALISTA, NEXT EXIT</b></p>

13:05-14.15	<p><i>Screening of Finalists Works of the International Student Competition Part 2 - during the lunch break - in Cavour Hall Lunch</i></p>	<p><i>Proiezione dei lavori finalisti del concorso internazionale per gli studenti Virtuality Award Parte 2- durante la pausa pranzo - in Sala Cavour</i></p>
14.15 -17.15	<p><b>TECHNOLOGIES FOR ADVERTISING</b></p> <p><i>MK12: Our Portfolio and Ideology</i>  <b>BEN RADATZ - CREATIVE DIRECTOR &amp; SHAUN HAMONTREE CO-FOUNDER MK12</b></p> <p><i>From cartoon to photo-real...Examples and production strategies for TV commercials in Italy</i>  <b>DIEGO VIEZZOLI - CO-FOUNDER JUSTELEVEN</b></p> <p><i>"Virtool", virtual tools in corporate communication</i>  <b>LUCA LONARDI - WMEDIA</b></p> <p><i>VFX and Animation for Advertising in Education</i>  <b>SABINE HIRTES - STUDIES COORDINATOR AND 2D/3D SOFTWARE SUPPORT FILMAKADEMIE BADEN-WUERTEMBERG</b></p> <p>Moderator: <b>ANDREA VICO - SCIENTIFIC JOURNALIST</b></p>	<p><b>TECNOLOGIE PER LA PUBBLICITÀ</b></p> <p><i>MK12 il nostro portfolio e la nostra ideologia</i>  <b>BEN RADATZ - DIRETTORE CREATIVO &amp; SHAUN HAMONTREE CO-FONDATORE MK12</b></p> <p><i>Dal cartoon al fotorealismo... Esempi e strategie produttive per spot pubblicitari in Italia</i>  <b>DIEGO VIEZZOLI - CO-FONDATORE JUSTELEVEN</b></p> <p><i>"Virtool", strumenti virtuali nella comunicazione d'impresa</i>  <b>LUCA LONARDI - WMEDIA</b></p> <p><i>La formazione per effetti speciali e animazione nella pubblicità</i>  <b>SABINE HIRTES - STUDIES COORDINATORE AND 2D/3D SOFTWARE SUPPORT FILMAKADEMIE BADEN-WUERTEMBERG</b></p> <p>Moderatore: <b>ANDREA VICO - GIORNALISTA SCIENTIFICO</b></p>
17.15-17.30	<b>Coffee Break</b>	

<p>17.30-18.30</p>	<p><b>VFX &amp; ANIMATION IN ITALY</b></p> <p><i>Visual Effects in UBIK</i>  <b>FRANCO VALENZIANO - VFX SUPERVISOR UBIK</b></p> <p><i>Digital backlot extensions: "Viva Franconi" a new challenge</i>  <b>GIANLUCA DENTICI - VISUAL EFFECTS SUPERVISOR VIDEA VFX</b></p> <p>Moderator: <b>ERIK BALZARETTI - DIRECTOR VISUAL ARTS SCHOOL IED TORINO</b></p>	<p><b>EFFETTI SPECIALI E ANIMAZIONE IN ITALIA</b></p> <p><i>Effetti speciali in UBIK</i>  <b>FRANCO VALENZIANO - VFX SUPERVISORE UBIK</b></p> <p><i>L'estensione dello sfondo digitale : "Viva Franconi" una nuova sfida</i>  <b>GIANLUCA DENTICI - VISUAL EFFECTS SUPERVISOR VIDEA VFX</b></p> <p>Moderator: <b>ERIK BALZARETTI - DIRETTORE SCUOLA ARTI VISIVE IED TORINO</b></p>
<p>18.30-19.30</p>	<p>INVITED TALK</p> <p><i>The Making of Pirates of the Caribbean</i>  <b>ANDREA MAIOLO - ILM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Making Davy Jones beard</li> <li>- Creating Davy Jones</li> <li>- The Kraken,</li> <li>- Pirates2 motion capture</li> <li>- Creating the crew of the Flying Dutchman.</li> </ul> <p>Moderator: <b>STEFANO DELLA CASA - CRITIC OF CINEMATOGRAPHY AND JOURNALIST</b></p>	<p>INVITED TALK</p> <p><i>Making of I Pirati dei Caraibi</i>  <b>ANDREA MAIOLO - ILM</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La creazione della barba di Davy Jones</li> <li>- La creazione Davy Jones.</li> <li>- The Kraken.</li> <li>- Pirates2 motion capture.</li> <li>- La creazione dell'equipaggio dell'Olandese Volante.</li> </ul> <p>Moderatore: <b>STEFANO DELLA CASA - CRITICO CINEMATOGRAFICO E GIORNALISTA</b></p>

**THURSDAY OCTOBER 19<sup>TH</sup>**  
**giovedì 19 ottobre**

Time/Orario	CAVOUR HALL	SALA CAVOUR
8.30-9.00	<b>REGISTRATION</b>	<b>REGISTRAZIONE</b>
9.00-10.00	<p><i>Plenary session jointly organised with MIMOS on Cultural Heritage</i></p> <p>INVITED TALK  <i>Museums of the future: from Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces</i>  <b>FLAVIA SPARACINO - FOUNDER SENSING PLACES AND RESEARCHER AT MIT MEDIA LAB, CAMBRIDGE, USA</b></p>	<p><i>Sessione plenaria organizzata con MIMOS sui Beni Culturali</i></p> <p>INVITED TALK  <i>Musei del futuro: dalla Wunderkammer agli spzi interattivi guidati dal corpo</i>  <b>FLAVIA SPARACINO - FONDATORE SENSING PLACES E RICERCATORE AL MIT MEDIA LAB, CAMBRIDGE, USA</b></p>
10:00 – 11:00	<p><i>3D Scanned models: a big opportunity for improving knowledge and study of artworks</i>  <b>ROBERTO SCOPIGNO - RESEARCH DIRECTOR ISTI-CNR, PISA</b></p> <p><i>Didattica interattiva desk-top</i>            Il progetto Com.Hera su Akragas e Eraclea Minoa,  <b>MAURIZIO FURLAN - ALTAIR4, ROMA</b></p>	<p><i>Scansione 3D: una grande opportunità per migliorare la conoscenza e lo studio delle opere d'arte</i>  <b>ROBERTO SCOPIGNO - DIRETTORE DELLE RICERCHE ISTI-CNR, PISA</b></p> <p><i>Didattica interattiva desk-top</i>            Il progetto Com.Hera su Akragas e Eraclea Minoa  <b>MAURIZIO FURLAN - ALTAIR4, ROMA</b></p>
9.00-10.00 <b>EINAUDI</b>	<p>BLENDER WORKSHOP  <i>Open Source Software, Today: Blender in Architecture &amp; Design</i>  <b>FABRIZIO VALPREDÀ - RESEARCHER POLYTECHNIC SCHOOL OF TURIN</b></p>	<p>BLENDER WORKSHOP  <i>Open Source Software, Oggi: Blender nell'Architettura e nel Design</i>  <b>FABRIZIO VALPREDÀ - RICERCATORE AL POLITECNICO DI TORINO</b></p>

10:00 – 11:00 <b>EINAUDI</b>	WORKSHOP <b>NEW INSTRUMENTS OF DIGITAL REPRESENTATION ABOUT THE TERRITORY FOR THE WEB - MAURIZIO CILLI</b>	WORKSHOP <b>NUOVI STRUMENTI DI RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DEL TERRITORIO PER IL WEB - MAURIZIO CILLI</b>
11.00-11.15	<i>Coffee Break</i>	
11.15-13.15	<p><i>Continue Plenary Session on Cultural Heritage Part 2</i></p> <p><i>The project 'Virtual Museum of the Certosa in Bologna' for an augmented memory</i> <b>ANTONELLA GUIDAZZOLI - PROJECT MANAGER FOR CULTURAL HERITAGE AREA CINECA, CASALECCHIO DI RENO</b></p> <p><i>Haptic technologies for cultural heritages</i> <b>MASSIMO BERGAMASCO - PERCRO, SCUOLA SUPERIORE SANT'ANNA DI PISA</b></p> <p><i>Communicating the Archeological Landscape: The Reconstruction of Flaminian Way</i> <b>EVA PIETRONI - RESEARCHER CNR-ITABC, ROME, ITALY</b></p> <p><i>Heavy and Light Virtual Realities for Cultural Heritage</i> <b>PROF. VINCENZO LOMBARDO - MULTIDAMS, UNIVERSITY OF TURIN</b> Moderator: <b>DAVIDE BORRA - MIMOS &amp; NO REAL</b></p>	<p><i>Sessione plenaria organizzata con MIMOS sul tema dei Beni Culturali Parte 2</i></p> <p><i>Il Museo virtuale della Certosa di Bologna per una memoria "aumentata"</i> <b>ANTONELLA GUIDAZZOLI - PROJECT MANAGER FOR CULTURAL HERITAGE AREA CINECA, CASALECCHIO DI RENO</b></p> <p><i>Le interfacce aptiche per i beni culturali.</i> <b>MASSIMO BERGAMASCO - PERCRO, SCUOLA SUPERIORE SANT'ANNA DI PISA</b></p> <p><i>Comunicare il paesaggio archeologico: la ricostruzione virtuale della via Flaminia Antica</i> <b>EVA PIETRONI - RICERCATORE CNR-ITABC, ROMA, ITALY</b></p> <p><i>Realtà Virtuali leggere e pesanti per i beni culturali</i> <b>PROF. VINCENZO LOMBARDO - MULTIDAMS, UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO</b> Moderatore: <b>DAVIDE BORRA - MIMOS &amp; NO REAL</b></p>

11.15-13.15 <b>EINAUDI</b>	WORKSHOP SKETCHUP AND GOOGLE EARTH <b>MIKE SPRINGER - SOFTWARE ENGINEER</b>	WORKSHOP SKETCHUP AND GOOGLE EARTH <b>MIKE SPRINGER - SOFTWARE ENGINEER</b>
13.15-14.15 <b>CAVOUR</b>	<i>Cartoon Break - 3D: Dalì Destino Disney - during lunch</i> Organized and presented by <b>MARIO SERENELLINI</b>	<i>Cartoon Break - 3D: Dalì Destino Disney - durante la pausa pranzo</i> Organizzato e presentato da <b>MARIO SERENELLINI</b>
14.15 -15.15	<i>Facial Performance Capture and Performance Driven Facial Animation Part 1</i>  INVITED TALK <i>Facial Performance Capture and Expressive translation for King Kong</i> <b>MARK SAGAR - SPECIAL PROJECT SUPERVISOR, WETA DIGITAL</b>  Moderator: <b>MARIA GRAZIA MATTEI - JOURNALIST, IL SOLE 24ORE</b>	<i>Facial Performance Capture and Performance Driven Facial Animation Part 1</i>  INVITED TALK <i>L'acquisizione dei movimenti facciali e la traduzione espressiva per King Kong</i> <b>MARK SAGAR - SPECIAL PROJECT SUPERVISOR, WETA DIGITAL</b>  Moderatore: <b>MARIA GRAZIA MATTEI - GIORNALISTA, IL SOLE 24ORE</b>
15.15 -16.15	<i>Facial Performance Capture and Performance Driven Facial Animation Part 2</i>  INVITED TALK <i>Performance Driven Facial Animation on Monster House</i> <b>PARAG HAVALDAR - SOFTWARE ARCHITECT SONY PICTURES IMAGEWORKS</b>  Moderator: <b>MARIA GRAZIA MATTEI - JOURNALIST, IL SOLE 24ORE</b>	<i>Facial Performance Capture and Performance Driven Facial Animation Part 2</i>  INVITED TALK <i>Performance Driven Facial Animation on Monster House</i> <b>PARAG HAVALDAR - SOFTWARE ARCHITECT SONY PICTURES IMAGEWORKS</b>  Moderatore: <b>MARIA GRAZIA MATTEI - GIORNALISTA, IL SOLE 24ORE</b>
16.15-16.30	<i>Coffee Break</i>	

16.30-19.30	<p><b>AUTOMOTIVE STYLE &amp; DESIGN</b></p> <p><i>Blurring the boundaries: when a car is designed two seemingly opposite worlds meet</i>  <b>LOWIE VEERMERSCH - CHIEF DESIGNER PININFARINA</b></p> <p><i>Virtual technology in the car design</i>  <b>FULVIO FANTOLINO - F&amp;F STUDIO</b></p> <p><i>Modelling with N-sided Patches:Focussing on Feature Curves</i>  <b>ALYN ROCKWOOD - CHIEF TECHNOLOGY OFFICER FREEDESIGN INC. PROFESSOR OF COLORADO SCHOOL OF MINES</b></p> <p><i>Computer Generated Imaging Becomes Mainstream at Daimler-Chrysler</i>  <b>JULIE HODGE - AUTODESK CREATIVE BRIDGE CONSULTANT TO DAIMLERCHRYSLER</b></p> <p><i>Digital Technologies for Comfort and Safety in Transportation</i>  <b>CHRISTIAN RODDA - PROJECT MANAGER CARCERANO AUTOMOTIVE DESIGN AND ENGINEERING</b></p> <p>Moderator: <b>ALESSANDRO GIUDICE - JOURNALIST, IL GIORNALE</b></p>	<p><b>AUTOMOTIVE STYLE &amp; DESIGN</b></p> <p><i>Sfumando il confine: quando una macchina è progettata, due mondi apparentemente opposti si incontrano</i>  <b>LOWIE VEERMERSCH - CHIEF DESIGNER PININFARINA</b></p> <p><i>La tecnologia virtuale nel car design</i>  <b>FULVIO FANTOLINO - F&amp;F STUDIO</b></p> <p><i>La modellazione con N-sided Patches:Focus sulle Feature Curves</i>  <b>ALYN ROCKWOOD - CHIEF TECHNOLOGY OFFICER FREEDESIGN INC. PROFESSOR OF COLORADO SCHOOL OF MINES</b></p> <p><i>Le immagini generate al computer diventano la linea primaria alla DaimlerChrysler</i>  <b>JULIE HODGE - AUTODESK CREATIVE BRIDGE CONSULTANT TO DAIMLERCHRYSLER</b></p> <p><i>Tecnologie digitali per I comfort e la sicurezza nei trasporti</i>  <b>CHRISTIAN RODDA - PROJECT MANAGER CARCERANO AUTOMOTIVE DESIGN AND ENGINEERING</b></p> <p>Moderatore: <b>ALESSANDRO GIUDICE - GIORNALISTA, IL GIORNALE</b></p>
20,30-21,30 AB+	<b>VIRTUALITY AWARD CEREMONY AND PRESENTATION OF RESFEST 2006</b>	<b>VIRTUALITY AWARD CEREMONY AND PRESENTATION OF RESFEST 2006</b>

**FRIDAY OCTOBER 20<sup>TH</sup>**

**venerdì 20 ottobre**

<b>Time/Orario</b>	<b>CAVOUR HALL</b>	<b>SALA CAVOUR</b>
8.30-9.00	<b>REGISTRATION</b>	<b>REGISTRAZIONE</b>
9.00-10.00	<b>3D GRAPHICS &amp; INTERACTIVITY</b>  <i>Keynote</i> <i>Interactive "Smart" Computers</i> <b>TAKEO IGARASHI - ASSOCIATE PROFESSOR TOKYO UNIVERSITY, WINNER SIGGRAPH AWARD 2006, TOKYO, JAPAN</b>  Moderator: <b>ANNA MASERA - JOURNALIST, LA STAMPA</b>	<b>GRAFICA 3D E INTERATTIVITA'</b>  <i>Keynote</i> <i>Computers interattivi "Intelligenti" Computers</i> <b>TAKEO IGARASHI - ASSOCIATE PROFESSOR TOKYO UNIVERSITY, TOKYO, GIAPPONE, VINCITORE DEL SIGGRAPH AWARD 2006</b>  Moderatora: <b>ANNA MASERA - GIORNALISTA, LA STAMPA</b>
9.00-10.00 <b>EINAUDI</b>	<b>WORKSHOP SOFTIMAGE</b>  <i>Recycling assets across different characters and productions: How to dramatically reduce production times by recycling animation, UVs, skeleton and shape animation datas via XSI's revolutionary GATOR</i> <b>ENEA LEFONS -CERTIFIED SOFTIMAGE INSTRUCTOR</b>	<b>WORKSHOP SOFTIMAGE</b>  <i>Riciclare le impostazioni per diversi personaggi e produzioni: Come ridurre i maniera consistente i tempi di produzione riciclando i dati delle animazioni, UV, e l'animazioni dello scheletro e delle forme attraverso il rivoluzionario GATORI di XSI</i> <b>ENEA LEFONS - ISTRUTTORE CERTIFICATO SOFTIMAGE</b>

10.00-10.30	<p><b>3D GRAPHICS &amp; INTERACTIVITY</b></p> <p>INVITED TALK  <i>3D graphics on mobile devices: new ways of relating the virtual and the real</i>  <b>LUCA CHITTARO - PROFESSOR OF HUMAN-COMPUTER INTERACTION (HCI) AND DIRECTOR OF THE HCI LAB, UNIVERSITY OF UDINE</b></p> <p>Moderator: <b>ROBERTO DAVIDE PAPINI - JOURNALIST, LA NAZIONE</b></p>	<p><b>GRAFICA 3D E INTERATTIVITA'</b></p> <p>INVITED TALK  <i>Grafica 3D nei dispositivi mobile: un nuovo modo di mettere in relazione virtuale e reale</i>  <b>LUCA CHITTARO - PROFESSORE DI HUMAN-COMPUTER INTERACTION (HCI) E DIRETTORE DEL HCI LAB, UNIVERSITÀ DI UDINE</b></p> <p>Moderatore: <b>ROBERTO DAVIDE PAPINI - GIORNALISTA, LA NAZIONE</b></p>
10.30-11:00	<p><b>FLASHBACKS FROM "FINAL FANTASY"</b></p> <p>INVITED TALK  <i>When Talent and Technology was not just enough</i>  <b>MUQEEM KHAN - ASSISTANT PROFESSOR OF COMMUNICATION, VIRGINIA COMMONWEALTH UNIVERSITY, QATAR</b></p> <p>Moderator: <b>ROBERTO DAVIDE PAPINI - JOURNALIST, LA NAZIONE</b></p>	<p><b>FLASHBACKS DA "FINAL FANTASY"</b></p> <p>INVITED TALK  <i>Quando talento e tecnologia non furono sufficienti</i>  <b>MUQEEM KHAN - ASSISTANT PROFESSORE DI COMMUNICATION, VIRGINIA COMMONWEALTH UNIVERSITY, QATAR</b></p> <p>Moderatore: <b>ROBERTO DAVIDE PAPINI - GIORNALISTA, LA NAZIONE</b></p>
11.00-11.15	<i>Coffee break</i>	
11.15-12.15	<p>INVITED TALK  <i>Xmen3-The Last Stand</i>  <b>LUCY AINSWORTH - TAYLOR - BUSINESS DEVELOPMENT EXECUTIVE MPC LONDON</b></p> <p>Moderator: <b>ANTONELLA AGNOLONI - MANAGING EDITOR ARKÈ</b></p>	<p>INVITED TALK  <i>Xmen3-The Last Stand</i>  <b>LUCY AINSWORTH-TAYLOR - BUSINESS DEVELOPMENT EXECUTIVE MPC LONDON</b></p> <p>Moderatore: <b>ANTONELLA AGNOLONI - DIRETTORE ARKÈ</b></p>

<p>12.15-12:45</p>	<p><b>ANIMATION &amp; VFX IN ITALY PART 2</b></p> <p>Progress in the Making of Donkey Xote <b>CARLO ALFANO - LUMIQ STUDIOS</b></p> <p>Moderator: <b>PROF. GIAN ALBERTO FARINELLA - ACCADEMIA ALBERTINA</b></p>	<p><b>ANIMAZIONE ED EFFETTI SPECIALI PARTE 2</b></p> <p>Sviluppi nel Making of Donkey Xote <b>CARLO ALFANO - LUMIQ STUDIOS</b></p> <p>Moderatore: <b>PROF. GIAN ALBERTO FARINELLA - ACCADEMIA ALBERTINA</b></p>
<p>12.45-13:45 <b>CAVOUR</b></p>	<p><i>Lunch and Cartoon Break – 3D new frontiers: the French and Europe the pilot</i> presented and organized by <b>MARIO SERENELLINI</b></p>	<p><i>Pranzo e Cartoon Break – 3D nuove frontiere: i Francesi e l'Europa pilota</i> presentato e organizzato da <b>MARIO SERENELLINI</b></p>
<p>13.45 -14.45</p>	<p>INVITED TALK</p> <p><i>The future of the CG filmmaking pipeline</i> <b>SEBASTIAN SYLWAN - DIGITAL DOMAIN, DIRECTOR OF TECHNOLOGY</b></p> <p>Moderator: <b>MASSIMO CURATELLA - FOUNDER AND DIRECTOR CG ITALIA</b></p>	<p>INVITED TALK</p> <p><i>Il futuro nella linea produttiva della computer grafica per il cinema</i> <b>SEBASTIAN SYLWAN - DIGITAL DOMAIN, DIRETTORE TECNICO</b></p> <p>Moderatore: <b>MASSIMO CURATELLA - FONDATORE E DIRETTORE CG ITALIA</b></p>
<p>14:45-15:45</p>	<p>INVITED TALK</p> <p><i>Clothing Animation at Pixar</i> <b>MICHAEL KASS - SENIOR SCIENTIST PIXAR ANIMATION STUDIOS, ACADEMY AWARD 2006</b></p> <p>Moderator: <b>THOMAS MARTINELLI - JOURNALIST, IL MANIFESTO</b></p>	<p>INVITED TALK</p> <p><i>L'animazione dell'abbigliamento in Pixar</i> <b>MICHAEL KASS - SENIOR SCIENTIST PIXAR ANIMATION STUDIOS, ACADEMY AWARD 2006</b></p> <p>Moderator: <b>THOMAS MARTINELLI - GIORNALISTA, IL MANIFESTO</b></p>

15:45-16:00	Coffee Break	
16.00-18:00	<p>BODY AND SOUL: LOOKING FOR THE PERFECT GAME DESIGN</p> <p>When physics makes the difference: evolution in racing simulation games ANTONIO FARINA - PRESIDENT MILESTONE</p> <p>INVITED TALK</p> <p>Athletic Performance: Building Intelligent Believable Characters for Games HENRY LABOUNTA - CHIEF VISUAL OFFICER EA SPORTS</p> <p>Moderator: PROF. FABRIZIO VAGLIASINDI - UNIVERSITY OF IULM AND STRATEGIC CONSULTANT LEADER GROUP</p>	<p>CORPO E ANIMA: ALLA RICERCA DEL PERFETTO GAMEDESIGN</p> <p>Quando la fisica fa la differenza: l'evoluzione nel racing games simulativi dicorsa ANTONIO FARINA - PRESIDENTE DI MILESTONE</p> <p>INVITED TALK</p> <p>Performance atletiche: creare personaggi intelligenti e credibili per i giochi HENRY LABOUNTA - CHIEF VISUAL OFFICER EA SPORTS</p> <p>Moderatore: PROF. F ABRIZIO VAGLIASINDI - UNIVERSITÀ IULM E CONSULENTE STRATEGICO LEADER GROUP</p>
18:00	<p>THX 1138 – DIRECTOR'S CUT</p> <p>Premiere Organized by MARIO SERENELLINI</p>	<p>THX 1138 – DIRECTOR'S CUT</p> <p>Anteprima organizzata da MARIO SERENELLINI</p>
19:50 CAVOUR HALL	<p>CLOSING REMARKS</p> <p>PROF. GIANFRANCO BALBO - PRESIDENT, COMITATO ORGANIZZATORE VIRTUALITY</p>	<p>CONFERENZA DI CHIUSURA</p> <p>PROF. GIANFRANCO BALBO - PRESIDENTE, COMITATO ORGANIZZATORE VIRTUALITY</p>

**WEDNESDAY OCTOBER 18<sup>TH</sup>**

**mercoledì 18 ottobre**

## **6° CONVEGNO TECNICO SCIENTIFICO DI MIMOS**

<b>Time</b>	<b>GIOLITTI</b>		
8.00	<b>REGISTRATION</b>		
9.15	<i>Saluto introduttivo (Sala Giolitti):</i> <b>PIERLUIGI DURANTI (ALENIA AERONAUTICA), PRESIDENTE DI MIMOS</b> <b>CONSEGNA PREMIO MIMOS 2006</b>		
9.45	<i>I Sessione (1° parte, Sala Giolitti): Nuovi scenari di "Homeland protection"</i> Chairperson: Roberta Colombari (Selex-SI)		
	P. Neri	Selex-SI AGS	Homeland Protection, Homeland Security, Homeland Defence – Applicazioni e necessità di M&S
	A. Longo	Selex-SI AGS	Test Bed ZEUS, la simulazione nell'integrazione e sperimentazione per grandi sistemi di Homeland Protection
	F. Bruni, C. Montrucchio, R. Prete, M. Protti	Alenia Aeronautica	Sistemi di Sicurezza e Sorveglianza Aerea con velivoli unmanned. Analisi in ambiente virtuale
11,00 – 11,15	<i>Coffee Break</i>		

	<p>C.V. O. Brogi C.F. P. Pezzetti, C.C. P. Palmentura Cap. M. Biagini</p> <p>R. Mugavero, A. Levato</p>	<p>Stato Maggiore Difesa Stato Maggiore Marina CESIVA - Centro di Simulazione e Validazione dell'Esercito</p> <p>ISPRO, Selex-SI</p>	<p>Policy di Modelling &amp; Simulation per la Difesa CDEP: Coalition Distributed Engineering Plant A virtual to constructive networked simulation</p> <p>La simulazione a supporto della protezione e difesa civile</p>
12,50 – 14,15	<b><i>Pausa</i></b>		
14,15	<i>I Sessione (2° parte, Sala Giolitti): Nuovi scenari di “Homeland protection”</i> Chairperson: Roberta Colombari (Selex-SI)		
	<p>C. De Crescenzo</p> <p>A. Mursia F. Dominici</p> <p>A. G. Bruzzone, M. Massei, M. Brandolini</p> <p>A. Mura</p>	<p>Datamat</p> <p>Selex Communications Fondazione Ultramundum</p> <p>DIPTM Università di Genova, Liophant Simulation Club, DIP Consortium</p> <p>Selex SAS</p>	<p>La verifica di interoperabilità tactical data link in simulazioni geograficamente distribuite</p> <p>La simulazione della rete di comunicazione</p> <p>Come utilizzare tecnologie dei videogiochi su hardware consumer per creare ambienti di realtà virtuale ad elevatissima complessità</p> <p>Cost &amp; risk analysis on railways events related to homeland security by using simulation</p> <p>SEAMS: Simulazione per sperimentazione, test, valutazione e training: stato dell'arte e applicazioni nelle aziende Finmeccanica</p>
16,15 – 16,30	<b><i>Coffee Break</i></b>		
16,30	<i>Tavola rotonda (Sala Giolitti)</i> <b>MIMOS E IL NETWORK SULLA “HOMELAND PROTECTION”</b>		
18,00	<b><i>Chiusura lavori 1° giornata</i></b>		

**THURSDAY OCTOBER 19<sup>TH</sup>**  
giovedì 19 ottobre

## 6° CONVEGNO TECNICO SCIENTIFICO DI MIMOS

Time	CAVOUR		
9.00	<i>Il Sessione (1° parte, organizzata con Virtuality in Sala Cavour): "Virtute e canoscenza" Virtual Cultural Heritage</i> Chairperson: Davide Borra (No Real)		
	<i>Introduzione</i> D. Borra		
	Invited Talk: F. Sparacino	Sensing Places, Cambridge, USA	Museums of the Future: From the Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces
	R. Scopigno	ISTI-CNR, Pisa	3D Scanned models: una grande opportunità di migliorare la conoscenza e lo studio dei manufatti Didattica interattiva desk-top. Il progetto Com.Hera su Akragas e Eraclea Minoa
	M. Furlan	Altair4, Roma	
10,45 – 11,00	<b>Coffee Break</b>		
	A. Guidazzoli M. Bergamasco E. Pietroni	CINECA-VISIT, Casalecchio di Reno PERCRO, Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa CNR-ITABC, Roma	Il Museo virtuale della Certosa di Bologna per una memoria "aumentata" Le interfacce aptiche per i beni culturali. Comunicare il paesaggio archeologico: la ricostruzione virtuale della via Flaminia Antica Realtà Virtuale, pesante e leggera, per i beni culturali
	V. Lombardo	MultiDAMS, Università di Torino	

12,45 – 14,00		<b>Pausa</b>
8,45	<i>III Sessione (Sala Giolitti): Workshop “XVR - Software open-source per la realizzazione di ambienti VR” Presenta: Franco Tecchia (PERCRO – Scuola Superiore Sant’Anna di Pisa)</i>	
	<i>XVR è un framework di sviluppo in grado di costruire e gestire ambienti in VR dotati di interazioni multisensoriali (vista, udito, tatto). L’utilizzo dei principali strumenti è semplice ed adatto all’utenza professionale e didattica. Il workshop mira a presentare ai partecipanti le funzionalità principali del software incluso il rendering ad alte prestazioni e la simulazione della fisica in tempo reale. Durante i lavori saranno illustrati alcuni esempi realizzati.</i>	
10,15 – 10,30		<b>Pausa</b>
10,30	<i>IV Sessione (Sala Giolitti): Applicazioni della Realtà Virtuale al settore bio-medicale Chairperson: Paolo Proietti (Datamat)</i>	
	F. La Mura	SCDU Anestesia I, Ospedale Maggiore della Carita’, Novara Trasferimento di competenze mediche tramite rappresentazioni 3D e automi
	D. Caldo, M. Collura , F. Pollastri	Universita’ di Genova DINOG, CNR IEIIT Torino Analisi in vivo con elaborazione di immagini 3d della cinematica protesica del ginocchio rilevata con videofluoroscopia
11,15 – 11,30		<b>Coffee Break</b>

	<p>W. L. Miller                      Fondaz. S. Lucia IRCCS Roma</p> <p>A. De Mauro                      Universität Karlsruhe (TH)</p> <p>L. Tommaso De Paolis              Università di Lecce</p> <p>F. La Mura, G. Franceschinis      SCU Anestesia I, Ospedale Maggiore della Carita', Novara Univ. del Piemonte Orientale</p>	<p>Comprendere la percezione della gravità mediante neuroimaging e modellistica comportamentale</p> <p>Realtà aumentata in neurochirurgia</p> <p>Interazioni in ambiente virtuale nella simulazione di un intervento di angioplastica</p> <p>Ambienti collaborativi come strumenti di ricerca e didattica in medicina dei disastri e d'emergenza: i simulatori HPDnets ed e-district CiPro</p>
13,00 – 14,15	<b><i>Pausa</i></b>	
14,15 <b>GIOLITTI</b>	<i>Il Sessione (2° parte, Sala Giolitti): "Virtute e conoscenza" Virtual Cultural Heritage</i> Chairperson: Davide Borra (No Real)	
	<p>P.Meli, A.Carlino                      Parco archeologico Valle dei Templi, Università di Firenze</p> <p>M. Gaiani                              INDACO Politecnico di Milano</p> <p>F. Remondino                          Istituto di Geodesia e Fotogrammetria di Zurigo</p> <p>M. Peripimeno, F. Salzotti              Università di Siena - Laboratorio di Informatica Applicata all'Archeologia Medievale</p>	<p>Tecnologie virtuali applicate alla didattica di un parco archeologico</p> <p>Un framework per utilizzare modelli 3D e tecniche VR come strumento di lavoro per il restauro architettonico e archeologico</p> <p>Image-based modeling</p> <p>Sistemi di gestione e divulgazione del dato archeologico: l'esempio LIAAM</p>

16,15 – 16,30	<b>Coffee Break</b>		
	F. Persiani, M. Fantini, F. De Crescenzo F.Dellavalle  A. Pelagotti F.Sciarra, F.Lupi  A. Ronchi	Università di Bologna Pertel s.r.l., Torino  Art-test, Pisa B.K. s.r.l., La Spezia  Politecnico di Milano	Ricostruzione Virtuale di una mummia andina smembrata L'olografia conoscopica per i microrilievi. Dalla Bibbia di Gutemberg alla Madonna del Cardellino  Art-diagnostic. La tecnologia aiuta a comprendere meglio i dipinti Historical Syntetic Environment. Come ricostruire un'antica battaglia navale in RV.  La fragilità del mondo digitale
18,30	<b>Chiusura lavori 2° giornata</b>		

Time		GIOLITTI	
9.00	<i>V Sessione: Simulazione in tempo reale nei videogames</i> Chairperson: Paolo Proietti (Datamat)		
	M. Manganelli E. Salvucci ForwardGames F. Banterle Univeristà di Bristol A. La Farina Dokroton	Fisica in tempo reale: La simulazione fisica nei videogiochi Lighting in Games: Tecniche di illuminazione 3D Real-time per Videogame BSSRDF In Real Time: Tecniche per la simulazione dell'apparenza della traslucenza in tempo reale per applicazioni interattive e videogiochi Serius Game: Simulazioni Didattiche & Psicotech	
10,30 – 10,45	Coffee Break		
10,45	<i>VI Sessione: INTUITION Network of Excellence on VR</i> Chairperson: Francesco Palma (Centro Ricerche FIAT)		
	T. De Martino Commissione Europea A. Amditis National Technical Univ. Athens G. Varalda Centro Ricerche FIAT	Future opportunities in VR research: bridging towards FP7 A roadmap for the sustainability of INTUITION Network The INTUITION roadmapping activities: the Automotive Sector case	
12,00 – 12,15	Pausa		
12,15	<i>VII Sessione: Tecniche innovative in VR</i> Chairperson: Marco Fabbri (Alenia Aeronautica)		

	M. Bordegoni, U. Cugini R. Mana, G. Caruso, F. Ferrise, U. Cugini	Politecnico di Milano Politecnico di Milano	Un sistema haptic per la modellazione virtuale di forme Validazione del simulatore di oggetti non rigidi tramite l'utilizzo di sistemi di Motion Capture
13,15 – 14,15	<b>Pausa</b>		
14,15	<p><i>VIII Sessione.</i>  <i>Tavola rotonda dal titolo: "Agire nella visione: i nuovi paradigmi del virtuale"</i>  Chairperson: Carlo Infante - Performing Media Lab</p>		
	<p><i>La tavola rotonda esplorerà i cambiamenti indotti dalla virtualità nella percezione del sè, dell'arte, del linguaggio, rispolverando il clima dialettico che ferveva negli anni novanta, agli albori della Realtà Virtuale, per verificarne le potenzialità attuali, ancora mai espresse.</i>  <i>Introduzione di Davide Borra.</i></p> <p><i>Intervengono:</i>  Marcello Pecchioli, studioso di nuovi media  Mario Canali, artista pioniere del Virtuale <a href="http://www.arcnaut.it">www.arcnaut.it</a>  Paolo Atzori, docente di Digital Environment Design, Nuova Accademia di Belle Arti di Milano  Franco Torriani, consigliere editoriale di noema <a href="http://www.noemalab.org">www.noemalab.org</a>  Pierluigi Capucci, docente di Teoria e tecnica dei linguaggi multimediali, Università di Bologna  Fabrizio Pecori, direttore di MyMedia, <a href="http://www.mymedia.it">www.mymedia.it</a>  Ivano Tienforti, produttore di Mondi Attivi, <a href="http://www.mondiattivi.org">www.mondiattivi.org</a></p>		
15,45 – 16,00	<b>Coffee Break</b>		

16,00	<i>IX Sessione: Realtà virtuale e Sport</i> Chairperson: Fulvia Quagliotti (Politecnico di Torino)		
	M. Romanazzi, R. D'Isep A. Bernacchi B. Ruscello, A. Sacripanti, V. Camomilla, D. Cherubini	SUISM, Università di Torino Professionescherma, Gallarate Università de L'Aquila, Università di Roma, Ist. Univ. di Scienze Motorie di Roma, Università di Granata	Realtà virtuale e simulazione multisensoriale nello sport e nel fitness LVABC - Analisi computerizzata dell'azione schermistica La Match Analisi nei giochi sportivi e le nuove tecnologie
	S. Rapaglia M. Gioda	SUISM, Università di Torino SUISM, Università di Torino	Realtà virtuale e sport vision: è possibile un approccio? Realtà virtuale e postura: esiste una correlazione?
18,00	<b><i>Chiusura del Convegno</i></b>		

**WEDNESDAY OCTOBER 18<sup>TH</sup>**

**mercoledì 18 ottobre**

**MOBILE GUIDE 2006**

**GIORNATA NAZIONALE SU GUIDE MOBILI VIRTUALI**

<b>Time</b>	<b>EINAUDI</b>
9:00 - 9:25	<b>REGISTRATION</b>
9:25 - 11:00	<b>PRESENTAZIONI:</b> Interfacce e ambienti virtuali nelle guide mobili
11:00 - 11:15	<i>Coffee break</i>
11:15 - 12:45	<b>PRESENTAZIONI:</b> Guide in ubiquitous environments
12:45 - 13.50	<i>Pausa pranzo</i>
13:50 - 15:15	<b>PRESENTAZIONI:</b> Applicazioni per health care e guide per disabili
15:15 - 15,45	<i>Poster Session</i>
15:45 -17,05	<b>PRESENTAZIONI:</b> Guide per beni culturali
17:05 - 17:20	<i>Coffee break</i>
17:30	<i>Discussione</i>

**LA GIORNATA È ORGANIZZATA DA DOCENTI UNIVERSITARI:**

**LUCA CHITTARO - UNIVERSITÀ DI UDINE**

<http://www.dimi.uniud.it/~chittaro/>

**FABIO PATERNÒ - ISTI-CNR**

<http://giove.cnuce.cnr.it/~fabio/>

**MARIA SIMI - UNIVERSITÀ DI PISA**

<http://www.di.unipi.it/~simi/>

**ILARIA TORRE - UNIVERSITÀ DI TORINO**

<http://www.di.unito.it/~ilatorre/>

**CRISTINA GENA - UNIVERSITÀ DI TORINO**

<http://www.di.unito.it/~cgena>

*vedi anche sito* <http://mobileguide06.di.unito.it/comitato.html>

*Con il patrocinio di:*

SIGCHI italia, gruppo italiano di HCI e Università di Torino

**WWW.VIRTUALITYCONFERENCE.IT**