



VIEW Conference | 14TH INTERNATIONAL COMPUTER GRAPHICS CONFERENCE
www.viewconference.it | 14 18 Oct 2013 Torino Incontra, Via Nino Costa 8

| LUNEDÌ 14 OTTOBRE | | | | |
|--------------------------|---------------|---|---|-------|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| PRE-VIEW | | | | |
| 9.30 12.30 | | MASTERCLASS (6 ore) ILLUMINAZIONE, ASPETTO E ANIMAZIONE PER ATTORI DIGITALI FOTOREALISTICI PAUL DEBEVEC Direttore Associato, Ricerca Grafica, USC Institute for Creative Technologies | VIEW-Educational: workshop PRINCIPI DI RIGGING PER ANIMATORI LUCIA MODESTO , Supervisore direttore tecnico dei personaggi, PDI/Dreamworks Animation | |
| | | MASTERCLASS ILLUMINAZIONE, ASPETTO E ANIMAZIONE PER ATTORI DIGITALI FOTOREALISTICI PAUL DEBEVEC Direttore Associato, Ricerca Grafica, USC Institute for Creative Technologies | VIEW-Educational: workshop PRINCIPI DI RIGGING PER ANIMATORI LUCIA MODESTO , Supervisore direttore tecnico dei personaggi, PDI/Dreamworks Animation | |
| 12.30 14.00 | PRANZO | | | |
| 14.00 17.00 | | MASTERCLASS ILLUMINAZIONE, ASPETTO E ANIMAZIONE PER ATTORI DIGITALI FOTOREALISTICI PAUL DEBEVEC Direttore Associato, Ricerca Grafica, USC Institute for Creative Technologies | | |

| MARTEDI 15 OTTOBRE | | | | |
|---------------------------|---|--|---|-------|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 8.00 | REGISTRAZIONI | | | |
| 9.00 | Inaugurazione con le autorità | | | |
| | CONFERENZA D'APERTURA | | | |
| 10.00 11.00 | DECOSTRUIRE GLI EFFETTI VISIVI DI "Pacific Rim" JOHN KNOLL , Capo Direttore Creativo, Industrial Light & Magic Vincitore di un Academy Award e padre di Photoshop | | | |
| 11.00 11.15 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 11.15 12.15 | IL FUTURO DELLA NARRAZIONE NARRAZIONE VISIVA ATTRAVERSO I MEDIA JAVIER JIMENEZ , Co-Fondatore e CEO, Mirada Studio vincitore di numerosi premi | VIEW-Educational: workshop STAMPA IN 3D LUCA DERIU , CEO e proprietario, Playsys | VIEW-Educational: workshop REGOLE E PRINCIPI DELLA COMMEDIA David Misch, USC | |
| 12.15 13.15 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI GLI EFFETTI VISIVI DI IRON MAN 3 ERIK NASH , Supervisore effetti visivi, Digital Domain | VIEW-Educational: workshop REALTÀ AUMENTATA LUCA DERIU , CEO e proprietario, Playsys | VIEW-Educational: workshop REGOLE E PRINCIPI DELLA COMMEDIA David Misch, USC | |

| MARTEDI 15 OTTOBRE | | | | |
|---------------------------|--|--|---|-------|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 13.15 14.15 | PRANZO | | | |
| 14.15 15.15 | TRANSMEDIA DAL TALENTO AL PUBBLICO DAVID MOSCATO , CEO e fondatore, Kobalt entertainment | VIEW-Educational: workshop SVILUPPO GIOCHI 3D LUCA DERIU , CEO e proprietario, Playsys | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk | |
| 15.15 16.15 | VIDEOGAME I GIOCHI COME MEDIUM ESPRESSIVO ADAM VOLKER , Direttore creativo, Moonbot Interactive | VIEW-Educational: workshop ZBrush : INSERIRE MESH BRUSHES E ZREMESHER DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk | |
| 16.15 16.30 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 16.30 17.30 | TRANSMEDIA OPINIONI DI UN VECCHIO SVILUPPATORE INDIPENDENTE ANTONIO FARINA , CEO, Reludo | VIEW-Educational: workshop ZBrush : INSERIRE MESH BRUSHES E ZREMESHER DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk | |
| 17.30 18.30 | VIDEOGAME NON È UN VIDEOGAME, È UN'ESPERIENZA MARCO MAZZAGLIA , IT Manager ed video game evangelist, Milestone | VIEW-Educational: workshop ZBrush : INSERIRE MESH BRUSHES E ZREMESHER DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk | |
| 18.30 19.30 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI CATTIVISSIMO ME 2 BRUNO CHAUFFARD , supervisore grafica digitale, Illumination Entertainment | VIEW-Educational: workshop ZBrush : INSERIRE MESH BRUSHES E ZREMESHER DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | | |

| MERCOLEDI 16 OTTOBRE | | | | |
|-----------------------------|---|---|--|---|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 8.00 | REGISTRAZIONI | | | |
| 9.00 10.00 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI COME MPC HA COSTRUITO UN'APOCALISSE ZOMBIE PER "World War Z" MARCO CARBONI , Direttore tecnico creazione della folla, MPC | VIEW-Educational: workshop UNA VITA TRA I GIOCHI SCOPRENDO LA "GAMIFICATION" MARCO MAZZAGLIA , IT Manager ed video game evangelist, Milestone | VIEW-Educational: workshop ZBrush : IL CONCETTO DI SCULTURA DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | VIEW-Educational: workshop DI ANIMAZIONE PIANIFICAZIONE DI UNA RIPRESA TROY SALIBA , Supervisore animazione, Sony Pictures Imageworks |
| 10.00 11.00 | TRANSMEDIA INNOVAZIONE NECESSARIA JAIME D'ALESSANDRO , giornalista, LA REPUBBLICA | VIEW-Educational: workshop UNA VITA TRA I GIOCHI SCOPRENDO LA "GAMIFICATION" MARCO MAZZAGLIA , IT Manager ed video game evangelist, Milestone | VIEW-Educational: workshop ZBrush : IL CONCETTO DI SCULTURA DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | VIEW-Educational: workshop DI ANIMAZIONE PIANIFICAZIONE DI UNA RIPRESA TROY SALIBA , Supervisore animazione, Sony Pictures Imageworks |
| 11.00 11.15 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 11.15 12.15 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI CAMERA MOTION SECONDO PIXAR SANDRA KARPMAN , Direttore tecnico, Pixar Animation Studios | | VIEW-Educational: workshop ZBrush : IL CONCETTO DI SCULTURA DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | VIEW-Educational: workshop MODELLAZIONE E RENDERING CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 12.15 13.15 | CREATIVITA' PER UN NUOVO MONDO OSSERVAZIONI SULLA RICERCA E SULLA CREAZIONE DI ESPERIENZE SUBLIMI PER GLI UTENTI DAVID SALESIN , Adobe Creative Technologies | | VIEW-Educational: workshop ZBrush : IL CONCETTO DI SCULTURA DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato di ZBrush | VIEW-Educational: workshop MODELLAZIONE E RENDERING CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |

| MERCOLEDI 16 OTTOBRE | | | | |
|-----------------------------|---|---|---------|--|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 13.15 14.15 | PRANZO | | | |
| 14.15 15.15 | CREATIVITA' PER UN NUOVO MONDO CREATIVITÀ IN 4 DIMENSIONI ROBIN KING , Direttore, DeTao Institute for Animation And Creative Content | VIEW-Educational: workshop UNA VITA TRA I GIOCHI SCOPRENDO LA "GAMIFICATION" MARCO MAZZAGLIA , IT Manager ed video game evangelist, Milestone | | VIEW-Educational: workshop MODELLAZIONE E RENDERING CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 15.15 16.15 | CREATIVITA' PER UN NUOVO MONDO IL DOLORE DELLA COMMEDIA: PERCHÉ IL VOSTRO CORPO É DIVERTENTE DAVID MISCH , docente, USC | VIEW-Educational: workshop UNA VITA TRA I GIOCHI SCOPRENDO LA "GAMIFICATION" MARCO MAZZAGLIA , IT Manager ed video game evangelist, Milestone | | VIEW-Educational: workshop MODELLAZIONE E RENDERING CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 16.15 16.30 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 16.30 17.30 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI STORIA DELL'ANIMAZIONE FACCIALE SECONDO DREAMWORKS ATTRAVERSO GLI ANNI. DA ANTZ AI CROODS E A TURBO. LUCIA MODESTO , supervisore direttore tecnico dei personaggi, PDI/Dreamworks Animation | VIEW-Educational: workshop UNA VITA TRA I GIOCHI SCOPRENDO LA "GAMIFICATION" MARCO MAZZAGLIA , IT Manager ed video game evangelist, Milestone | | |
| 17.30 18.30 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI ELYSIUM PETER MUYZERS , Supervisore effetti speciali, Image-Engine | | | |

| GIOVEDÌ 17 OTTOBRE | | | | |
|---------------------------|---|--|---|--|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 8.00 | REGISTRAZIONI | | | |
| 9.00 10.00 | VIDEOGAME ESSERE SVILUPPATORI INDIE IN ITALIA: GIOIE E DOLORI MATTEO LANA e ROCCO TARTAGLIA , sviluppatori, artisti 3D, ninja shark, Tiny Bull Studios | | | |
| 10.00 11.00 | VIEW-Educational: workshop SULLA STEREOCOPIA NELLA PRODUZIONE DI FILM PARAG HAVALDAR , Software Architect, Sony Imageworks | VIEW-Educational: workshop ZBrush: APPROCCI DI MODELLAZIONE PER STAMPANTI 3D DANIELE ANGELOZZI , artista 3d istruttore certificato ZBrush | VIEW-Educational: workshop FOODIMALS - "CIBANIMALI" CODY CAMERON e KRIS PEARN , Registi, Sony Picture Animation | VIEW-Educational: workshop ANIMAZIONE CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 11.00 11.15 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 11.15 12.15 | NUOVE TECNOLOGIE PER LA REALIZZAZIONE DI UN ATTORE DIGITALE FOTOREALISTICO PAUL DEBEVEC Direttore Associato, Ricerca Grafica, USC Institute for Creative Technologies | VIEW-Educational: workshop ZBrush: APPROCCI DI MODELLAZIONE PER STAMPANTI 3D DANIELE ANGELOZZI , artista 3d istruttore certificato ZBrush | | VIEW-Educational: workshop ANIMAZIONE CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 12.15 13.15 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI I PUFFI LA LEGGENDA DI SMURFY HOLLOW STEPHAN FRANK , Regista, Sony Pictures Animation | VIEW-Educational: workshop ZBrush: APPROCCI DI MODELLAZIONE PER STAMPANTI 3D DANIELE ANGELOZZI , artista 3d istruttore certificato ZBrush | | VIEW-Educational: workshop ANIMAZIONE CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |

| GIOVEDÌ 17 OTTOBRE | | | | |
|---------------------------|--|--|---|--|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 13.15 14.15 | PRANZO | | | |
| 14.15 15.15 | TRANSMEDIA IdentikKat – UN'APPLICAZIONE PER IPAD FRANCESCO TESTA , Làstrego & Testa Multimedia srl | VIEW-Educational: workshop ZBrush: APPROCCI DI MODELLAZIONE PER STAMPANTI 3D DANIELE ANGELOZZI , artista 3d istruttore certificato ZBrush | VIEW-Educational: workshop MELVIN IL MALVAGIO SALVATORE COMITO , Progettista giochi, Maniak Games | VIEW-Educational: workshop ANIMAZIONE CON 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 15.15 16.15 | MEDIA DIGITALI ANCORA LEZIONI DA UNA CARRIERA NEI MEDIA DIGITALI GLENN ENTIS , Co-Fondatore, Pacific Data Image (PDI) Vincitore di Academy Award Co-Fondatore e General Partner, Vanedge Capital | | VIEW-Educational: workshop MELVIN IL MALVAGIO SALVATORE COMITO , Progettista giochi, Maniak Games | |
| 16.15 16.30 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 16.30 18.30 | RACCONTARE STORIE CON ANIMAZIONI E VISUAL EFFECTS Con la partecipazione di STEPHAN FRANK , PETER MUYZERS , JAVIER JIMENEZ , TROY SALIBA FRANCESCO TESTA , MASSIMO GUARINI , ADAM VOLKER , | | | |

| VENERDI 18 OTTOBRE | | | | |
|---------------------------|---|--|--|--|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 8.00 | REGISTRAZIONI | | | |
| 9.00 10.00 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI IL GRANDE E POTENTE OZ TROY SALIBA , Supervore animazione, Sony Pictures Imageworks | VIEW-Educational: workshop CAMERA MAPPING FABRIZIO ARZANI , Escape studios | | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 10.00 11.00 | TRANSMEDIA FLIX: LO STORYBOARD CHE STA CAMBIANDO IL PROCESSO CREATIVO YIOTIS KATSAMBA , Product Manager di FLIX e sviluppatore interno, The Foundry | VIEW-Educational: workshop CAMERA MAPPING FABRIZIO ARZANI , Escape studios | | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 11.00 11.15 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 11.15 12.15 | VIDEOGAME TRADING PLACES: CINEMA & VIDEOGAMES. APPROCCIO AL DESIGN EMOZIONALE MASSIMO GUARINI , Presidente & CEO, Ovosonico | VIEW-Educational: workshop CAMERA MAPPING FABRIZIO ARZANI , Escape studios | VIEW-Educational: workshop ZBrush: INSERT MESH BRUSHES AND ZREMESH DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato ZBrush | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |
| 12.15 13.15 | TRANSMEDIA DANCING WITH THE MOUSE: CREANDO LA APP Disney Animated MAX WHITBY , fondatore e CEO, Touch Press | VIEW-Educational: workshop CAMERA MAPPING FABRIZIO ARZANI , Escape studios | VIEW-Educational: workshop ZBrush: INSERT MESH BRUSHES AND ZREMESH DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato ZBrush | VIEW-Educational: workshop SCULPTING DI OGGETTI E PERSONAGGI CON MUDBOX 2014 E 3DS MAX 2014 DARIO PASSARIELLO , Autodesk |

| VENERDI 18 OTTOBRE | | | | |
|---------------------------|---|--|--|-------|
| h | CAVOUR | GIOLITTI | EINAUDI | SELLA |
| 13.15 14.15 | PRANZO | | | |
| 14.15 15.15 | STEREO STATO DELL'ARTE DEGLI EFFETTI VISIVI STEREOSCOPICI JON KARAFIN , Direttore produzione e operazioni, Digital Domain Media Group | VIEW-Educational: workshop CAMERA MAPPING FABRIZIO ARZANI , Escape studios | VIEW-Educational: workshop ZBrush: INSERT MESH BRUSHES AND ZREMESHER DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato ZBrush | |
| 15.15 16.15 | STEREO USO DELLA STEREOSCOPIA NATIVA NELLA PRODUZIONE DI FILM PARAG HAVALDAR , Software Architect, Sony Imageworks | VIEW-Educational: workshop CAMERA MAPPING FABRIZIO ARZANI , Escape studios | VIEW-Educational: workshop ZBrush: INSERT MESH BRUSHES AND ZREMESHER DANIELE ANGELOZZI , artista 3d e istruttore certificato ZBrush | |
| 16.15 16.30 | PAUSA CAFFÈ | | | |
| 16.30 17.30 | ANIMAZIONE & EFFETTI SPECIALI RIGGING DEI PERSONAGGI PER I LUNGOMETRAGGI DI ANIMAZIONE ROGER GUYETT , Supervisore effetti speciali, ILM | | | |
| 17.30 19.05 | CONFEERENZA DI CHIUSURA PIOVONO POLPETTE 2 CODY CAMERON e KRIS PEARN , Registi, Sony Picture Animation | | | |