

Fabio Pellacini

Professore di Informatica

Università di Modena e Reggio Emilia

maggiori informazioni su: <https://xelatihy.github.io>

Breve Biografia

Sono Professore Ordinario di Informatica presso l'Università di Modena e Reggio Emilia. In precedenza, sono stato Professore Associato e Ordinario di Informatica presso Sapienza Università di Roma, Assistant e Associate Professor in Computer Science presso il Dartmouth College (università della Ivy League), Visiting Assistant Professor in Computing and Information Science presso la Cornell University, e ho lavorato nella divisione R&D di Pixar Animation Studios. Ho conseguito la Laurea Magistrale (MS) e il Dottorato di Ricerca (Ph.D.) in Informatica presso la Cornell University e la Laurea in Fisica presso l'Università di Parma.

Interessi

I miei interessi di ricerca riguardano la Grafica Computazionale, con un'attenzione particolare alla risoluzione di problemi di progettazione per le industrie del design, creative e dell'intrattenimento. L'approccio fondamentale consiste nel combinare algoritmi e sistemi efficienti per consentire sia a designer professionisti sia a principianti di creare scene 3D con uno sforzo notevolmente ridotto. Abbiamo dato un contributo significativo nei settori del design dell'aspetto (pattern, materiali e luci), della fabbricazione dell'aspetto visivo (appearance fabrication), della valutazione e visualizzazione dei flussi di lavoro dei designer e del design collaborativo basato su cloud.

Ricerca

Sono stato insignito del National Science Foundation CAREER Award (USA) e dell'Alfred P. Sloan Fellowship, due tra i principali riconoscimenti per giovani ricercatori in Nord America. Sono stato nominato Junior Faculty Fellow della Scuola Superiore di Studi Avanzati della Sapienza. Pubblico regolarmente nelle sedi più prestigiose della Grafica Computazionale, tra cui SIGGRAPH e ACM Transactions on Graphics.

Trasferimento Tecnologico

Ho crediti nei titoli di coda di tre film candidati al Premio Oscar e il mio lavoro è stato utilizzato nella produzione di film e videogiochi da Pixar Animation Studios, DreamWorks Animation ed Electronic Arts, tre delle principali aziende nei rispettivi settori. Ho fatto parte dell'Intel Science and Technology Center for Visual Computing. Ho inoltre collaborato o ricevuto finanziamenti da diverse aziende, tra cui Adobe Inc., Intel Corporation, Microsoft Research, Disney Research e Pixar Animation Studios.

Didattica e Tutorato

Presso Sapienza ho co-sviluppato un corso di Laurea Magistrale in Data Science. Per quanto a mia conoscenza, la nostra offerta è stata la prima in Italia. A Dartmouth College ho co-sviluppato un minor in Digital Arts e il nuovo corso di studi in Computer Science.

Concentro il mio insegnamento sull'introduzione alla programmazione e sulla grafica computazionale. Ho pubblicato un libro introduttivo alla programmazione basato sul materiale del corso.

Ho seguito e sto seguendo diversi studenti di laurea triennale, magistrale e di dottorato. Gli studenti che si sono laureati sotto la mia supervisione hanno ricevuto offerte di lavoro da Pixar Animation Studios, DreamWorks Animation, Microsoft, Facebook, Apple, Rare, Taylor University, Ubisoft e Samsung, oltre che da realtà aziendali più piccole.

Servizio

Ho ricoperto il ruolo di co-chair di Eurographics 2019, la più importante conferenza europea di grafica computazionale, industry co-chair per Eurographics 2017 e membro dell'advisory board di Eurographics 2018. Sono stato associate editor per Computer Graphics Forum. Ho fatto parte dei comitati scientifici di SIGGRAPH e SIGGRAPH Asia, le sedi più prestigiose nel campo della grafica. Partecipo inoltre regolarmente ai comitati di diverse conferenze minori (PG, EG, EGSR, STAG, SMI).

Compilato il 1° settembre 2026.