

## **CURRICULUM PROFESSIONALE per adempimenti in materia di trasparenza D.lgs. n. 33/2013**

Il presente Format è stato predisposto tenendo conto di quanto disposto dal Garante per la Protezione dei Dati Personali con le *“Linee guida in materia di trattamento di dati personali, contenuti anche in atti e documenti amministrativi, effettuato per finalità di pubblicità e trasparenza sul web da soggetti pubblici e da altri enti obbligati”* (Pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 134 del 12 giugno 2014).

Esso è coerente al dettato del Regolamento UE 2016/679 sulla protezione dei dati personali.

### **CURRICULUM PROFESSIONALE INFORMAZIONI PERSONALI**

Nome e Cognome Marco di Ioja

Nazionalità Italiana

### **ESPERIENZA LAVORATIVA**

- 2020
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro Comune di Trevi nel Lazio  
Via Armando Diaz 1
  - Tipo di azienda o settore Architettura – Beni Culturali
  - Tipo di impiego Collaborazione a contratto
  - Principali mansioni e responsabilità Analisi problematiche architettoniche nella realizzazione di tutti gli interventi per tutti i siti facenti parte del progetto denominato PATER ANIENE - RICERCA E SVILUPPO DI TECNOLOGIE PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE intervento 2 del Distretto Tecnologico per le nuove tecnologie applicate ai beni ed alle attività culturali

### **ESPERIENZA LAVORATIVA**

- 07/2019 – 08/2019
  - Nome e indirizzo del datore di lavoro POLITECNICO DI MILANO  
Piazza Leonardo da Vinci, 32  
20133 Milano
  - Tipo di azienda o settore Ricerca – Beni Culturali
  - Tipo di impiego Collaborazione a contratto

- Principali mansioni e responsabilità

Attività di modellazione organica, ad altissima risoluzione poligonale, di un candelabro da disegno di Giulio Romano mediante tecnica di Digital Sculpting  
Output delle attività: Stampa 3d del modello tridimensionale del candelabro ai fini espositivi presso il Palazzo Ducale di Mantova nell'ambito della mostra "Con nuova e stravagante maniera. Giulio Romano a Mantova"

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 07/2017 – 11/2017
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

The Virtual Experience Company  
Birchwood Hall Storr ridge Malvern  
Worcestershire UK

Ricerca – Beni Culturali

Collaborazione a contratto

Produzione di immagini panoramiche a 360° a partire da nuvole di punti RGB ottenute da rilievo eseguito tramite Laser Scanner delle stanze di Palais Ksar Said in Tunisia, con il finanziamento del Cultural Protection Fund istituito dal British Council per proteggere il patrimonio culturale all'estero a rischio di conflitti

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 05/2017 – 06/2017
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

McDonald Institute for Archaeological Research - University of Cambridge - England  
Project DIGIFACT, 202

Ricerca – Beni Culturali

Collaborazione a contratto

ricostruzione fotogrammetrica finalizzata alla stampa 3d di alcune sculture siriane del V secolo musealizzate nel Fitzwilliam Museum, Cambridge

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 03/2017- 05/2017
- Nome e indirizzo del datore di lavoro
- Tipo di azienda o settore
  - Tipo di impiego
- Principali mansioni e responsabilità

CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)

Ricerca – Beni Culturali

Collaborazione a contratto

Modellazione tridimensionale e texturing della Chiesa di San Sebastiano al Palatino, Roma (ipotesi ricostruttiva originaria X sec.) e dei vigneti dei Barberini del XV/XVI sec. con produzione di rendering panorama a 360° destinati alla fruizione in ambiente VR real-time

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2016 – 2017
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Comune di Tergu, P.zza Autonomia 1  
0730 Tergu (SS)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Ricostruzione Tridimensionale Virtuale della Domo Giudicale del sito archeologico di S. Maria di Tergu, a partire dai dati del rilievo Aerofotogrammetrico e fotogrammetrico, dei dati Raster e Vettoriali, acquisizione dati sui reperti (grafici e fotografici), modellazione 3D, Texturing, Rigging e animazione di alcuni personaggi in costume di epoca medievale, modellazione 3D, Texturing di alcuni ambienti interni completi di arredi sulla base dei dati acquisiti in fase di scavo, rilievo fotogrammetrico di alcuni reperti e restauro virtuale del loro aspetto originario, Rendering filmico, post-produzione video

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 02/2017- 03/2017
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Diocesi di Tempio-Ampurias Via Episcopio 7, 07029, Tempio Pausania (OT)
- Tipo di azienda o settore Ricerca – Beni Culturali
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Rilievo aerofotogrammetrico da drone dell'intera area di scavo archeologico della Chiesa di San Pietro delle Immagini a Bulzi (SS), realizzazione dell'ortofotomosaico georeferenziato della planimetria generale di scavo e dei prospetti della Chiesa di San Pietro delle Immagini, realizzazione del modello tridimensionale virtuale e ottimizzazione del modello 3d per la fruizione online da rete fissa o mobile

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 03/2016- 06/2016
- Nome e indirizzo del datore di lavoro MCH Machinery Corp. Ltd.  
SUITE 2301, 23RD FLOOR, CHINACHEM  
HOLLYWOOD CENTRE, 1-13  
HOLLYWOOD ROAD CENTRAL-999077  
HONG KONG
- Tipo di azienda o settore Industrial Design
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Modellazione 3D, setup Materiali, UV mapping, Texturing, setup scena virtuale, rendering di macchine industriali per movimento terra

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 06/2015- 07/2015
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Regione Molise per EXPO MILANO 2015
- Tipo di azienda o settore Beni Culturali - Turismo
  - Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Riprese Video da Drone e realizzazione di modelli tridimensionali virtuali ottenuti in fotogrammetria aerea da drone del teatro di Altilia e degli scavi di insediamenti Sanniti di Monte Vairano, in mostra nello spazio espositivo della Regione Molise all'EXPO 2015

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 02/2013- 03/2013
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Friends of Dunhuang (HK) Limited  
29/F, EGL Tower,  
83 HUNG TO Road, KWUN TONG,  
KOWLOON, HONG KONG
- Tipo di azienda o settore Ricerca - Beni Culturali
  - Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Training di alcuni membri dello staff della Dunhuang Academy per la modellazione 3D delle Grotte di Mogao (sito Patrimonio dell' Umanità UNESCO), ottimizzazione delle texture per applicazioni Real-time Avie, nell'ambito del progetto di ricerca interdisciplinare ALiVE della "School of Creative Media" - City University of Hong Kong

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2012- 2013
- Nome e indirizzo del datore di lavoro CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
  - Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Progetto "Museo Virtuale della Valle del Tevere" (CNR ITABC)  
Realizzazione di un filmato in CG di un DEM animato con tecniche di mesh morphing, con la consulenza di geologi sulla ricostruzione dell'evoluzione geologica del Tevere a partire da tre milioni di anni fa ad oggi, nel tratto laziale a Nord di Roma. Progettazione pipeline metodologica per la realizzazione di tile (RGB per le mappe diffuse e RAW per i dati altimetrici) destinate alla generazione di terreni paginati (LOD) fruibili in real-time tramite l'engine grafico Unity 3d,  
Ricostruzione del paesaggio romano di Lucus Feroniae, dal DEM alla vegetazione procedurale animata in real time

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2011- 2012
- Nome e indirizzo del datore di lavoro CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Progetto Europeo "Etruscanning" (CNR ITABC), per la sperimentazione di tecnologie digitali innovative per documentare e raccontare la cultura etrusca (installazione di realtà virtuale musealizzata presso i Musei Vaticani) - Modellazione, texturing, restauro digitale sulla base di rilievi fotogrammetrici e ottimizzazione in unity 3D di alcuni reperti bronzei e della principessa all'interno della tomba Regolini Galassi, Ricostruzione del paesaggio esterno alla tomba, dal DEM alla vegetazione procedurale animata in real time (progetto pubblicato sul sito National Geographic) indirizzo web:  
[http://www.nationalgeographic.it/popoli-culture/2011/10/27/foto/la\\_tomba\\_etrusca\\_in\\_3d-604196/1/](http://www.nationalgeographic.it/popoli-culture/2011/10/27/foto/la_tomba_etrusca_in_3d-604196/1/)

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 5/2012 – 9/2012
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Associazione Culturale Virtual Heritage Network  
Viale D.Cimarosa 13 00198 Roma
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Modellazione 3D, Texturing, Animazioni e Rendering in computer grafica dell'abbazia di San Caprasio in epoca medievale (XI-XII sec.) e

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2010- 2011
- Nome e indirizzo del datore di lavoro CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Progetto "Casal de' Pazzi" (CNR ITABC), finanziato dal Comune di Roma-Soprintendenza, deposito pleistocenico di Casal de' Pazzi, Rilievo del deposito con tecniche di computer vision, Ricostruzione del paesaggio pleistocenico in collaborazione con geologi e paleobotanici - Modellazione, Texturing, Rigging e animazione dell'elefante antico in collaborazione con i paleozoologi, Simulazione virtuale dell'allagamento del modello tridimensionale del deposito tramite algoritmi di calcolo di

dinamica dei fluidi, Generazione simulazione schiuma particellare, Ricostruzione del paesaggio pleistocenico tramite generazione di ecosistemi digitali costituiti da migliaia di istanze di modelli di piante procedurali, Simulazione eruzione vulcanica tramite algoritmo di calcolo particellare, Rendering filmico e Post-produzione video del filmato stesso.

Il filmato è stato premiato con l'Archeovirtual Award per la sezione "Applicazioni filmiche", nell'edizione Archeovirtual 2012 (Paestum, SA)

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 07/2011 - 10/2011
- Nome e indirizzo del datore di lavoro City University of Hong Kong, School Of Creative Media – General Office, RM Y2648 ACADEMIC BLDG, 83 TAT CHEE AVENUE, KOWLOON TONG , HONG KONG
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Ottimizzazione delle mesh, Texturing ad altissima risoluzione degli affreschi delle Grotte di Mogao, DunHuang, Cina per il sistema di visualizzazione immersiva multiutente AVIE, in mostra alla Biennale di Shanghai

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 12/2010 - 01/2011
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Progetto Katatexilux - STUDIO TECNICO ASSOCIATO BORGHINI STEFANO ARCHITETTO e CARLANI RAFFAELE ARCHITETTO via della Repubblica, 75 05022 Amelia (Tr)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Progetto "Domus Aurea 1774" Realizzazione modelli tridimensionali delle statue presenti nella Domus Aurea: Aphrodite genitrix e Satiro versante, tramite l'utilizzo di tecniche di Digital sculpting ad altissima risoluzione poligonale. Il modello Aphrodite genitrix è stato pubblicato in copertina su National Geographic - Settembre 2014 indirizzo web: [http://www.nationalgeographic.it/dal-giornale/sommari/2014/09/02/foto/national\\_geographic\\_italia\\_settembre\\_2014-2265819/1/](http://www.nationalgeographic.it/dal-giornale/sommari/2014/09/02/foto/national_geographic_italia_settembre_2014-2265819/1/)

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 09/2010 - 10/2010
- Nome e indirizzo del datore di lavoro Associazione Culturale Virtual Heritage Network Viale D.Cimarosa 13 00198 Roma
- Tipo di azienda o settore Ricerca

- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Progetto “Regione Basilicata” (CNR ITABC), finanziato dalla Regione Basilicata - Modellazione, Texturing, Rigging e animazione del falco grillaio per l’applicazione “Matera città narrata” fruibile su iPad

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 06/2010 - 10/2010
- Nome e indirizzo del datore di lavoro University of California”, Merced e SCHOOL OF CREATIVE MEDIA GENERAL OFFICE, RM Y2648 ACADEMIC BLDG, 83 TAT CHEE AVENUE, KOWLOON TONG (TEL: 3442 8049), HONG KONG
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Implementazione di modelli tridimensionali virtuali di reperti archeologici rinvenuti nella città di Xi’an per il sistema di visualizzazione immersiva multiutente AVIE, Ottimizzazione e texture baking dei modelli tridimensionali dei reperti e di due tombe della dinastia Western Han ottenuti con scansione laser, ottimizzazione per l’engine grafico Real-Time Virtools

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2009 - 2010
- Nome e indirizzo del datore di lavoro CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Progetto “Teramo una città vestita di virtuale”, finanziato da ARCUS e dal Comune di Teramo - Ricostruzione tridimensionale della Basilica paleocristiana di Santa Maria Aprutiensis, Modellazione, Texturing, Rigging, Animazione di tutti i characters presenti nell’applicazione di realtà virtuale, sia nella versione destinata alla musealizzazione, che in quella destinata alla fruizione su iPod e iPhone. Ottimizzazione dei modelli architettonici per l’engine grafico Real-Time Unity 3D. Realizzazione filmato con tecniche di camera tracking

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 7/2009 – 8/2009
- Nome e indirizzo del datore di lavoro CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Nella Virtual Heritage Unit (CNR IBAM, ISTI, ITABC) realizza parte del video dal titolo “Life and power in imperial Rome”, tutta la parte dedicata alla Villa di Livia, ottimizzazione per il rendering filmico dei modelli architettonici e della vegetazione della villa stessa, realizzata per l’applicazione real-time in multiutenza “Museo Virtuale della Via

Flaminia Antica”. Realizzazione animazioni per i character Utilizzo di tecniche di camera tracking con sincronizzazione camere virtuali e reali utilizzate per le riprese sul sito.

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2008
- Nome e indirizzo del datore di lavoro ITALIDEA exhibit
- Tipo di azienda o settore Beni Culturali - Turismo
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Per mostra ITALIDEA exhibit e il relativo sito internet dedicati alle eccellenze italiane ha realizzato Modellazione 3D, Texturing e animazione del modello virtuale della bici in legno di Leonardo da Vinci, Animazione mesh/material morphing della stessa per trasformarla in una bici da corsa corredata da componentistica Campagnolo di ultima generazione. - Ricostruzione 3d con tecniche di digital sculpting e 3d painting ad alta risoluzione poligonale di una testa in cera sezionata da studio anatomico del XVII secolo dell'abate ceroplasta siracusano Giulio Gaetano Zumbo

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2006 – 2008
- Nome e indirizzo del datore di lavoro CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Ricostruzione dei Fori Imperiali nell'ambito del progetto “Virtual Rome”, per lo studio e la ricostruzione del paesaggio antico di Roma e la sua visualizzazione attraverso strumenti di realtà virtuale dedicati ad Internet (sistema VR webGIS), progetto finanziato da SEAT Pagine Gialle e realizzato dal CNR ITABC, Virtual Heritage Lab. Modellazione 3D, Texturing dei modelli, definizione dei parametri di modellazione e texturing, partendo da dati 2d raster o vettoriali, di modelli tridimensionali ottimizzati per il caricamento dinamico online tramite l'utilizzo di LOD in collaborazione con il CINECA di Bologna

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 6/2007 – 7/2008
- Nome e indirizzo del datore di lavoro No Real di Borra Davide, via Ugo Foscolo 4, 10126 Torino
- Tipo di azienda o settore Beni Culturali - Turismo
- Tipo di impiego Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità Modellazione 3D, Texturing Dammusi per “Pantelleria in Second Life” utilizzando gli strumenti di modellazione presenti nel Sandbox di Second Life, sulla base di rilievi fotografici



## ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2005 – 2007
- Nome e indirizzo del datore di lavoro  
CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore  
Ricerca
- Tipo di impiego  
Assegnista di Ricerca
- Principali mansioni e responsabilità  
Realizzazione del “Museo Virtuale della Via Flaminia Antica”, finanziato da Arcus e realizzato dal CNR ITABC, Virtual Heritage Lab, musealizzato presso il Museo Nazionale Romano alle terme di Diocleziano.  
Ricostruzione 3D, Texturing delle stanze della villa di Livia a Prima Porta, Progettazione pipeline metodologica alternativa per il texturing e l'ottimizzazione dei modelli tridimensionali complessi ottenuti con il laser scanner.  
Realizzazione il modello complessivo dello stato attuale di tutta la villa (circa 3000 mq) rototraslazione e ottimizzazione poligoni e textures dei modelli tridimensionali delle singole stanze (oltre 70), sulla base del rilievo effettuato tramite laser scanner in dettaglio e stazione totale in generale. Modellazione, Texturing e animazione di tutti gli avatar per l'applicazione in multiutenza e di character dei personaggi storici, partendo da concept o da rilievi fotogrammetrici, Ottimizzazione mesh per un utilizzo in applicazioni real time. Animazione character, partendo da file motion capture o in keyframe animation, creazione librerie di animazioni in loop ottimizzate per l'engine grafico Virtools.  
Realizzazione modello 3d e filmati di presentazione del progetto dell'allestimento della sala museale multimediale alla committenza

## ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2005 – 2007
- Nome e indirizzo del datore di lavoro  
CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore  
Ricerca
- Tipo di impiego  
Assegnista di Ricerca
- Principali mansioni e responsabilità  
Produzione dei filmati per il DVD del Distretto Archeologico della Provincia di Salerno, Realizzazione del relativo sito web, Realizzazione immagini da utilizzare nei video e nel sito, Realizzazione filmati in computer grafica, Character animation

## ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2005 – 2007
- Nome e indirizzo del datore di lavoro  
Comune di Tergu
- Tipo di azienda o settore  
Ricerca
- Tipo di impiego  
Collaborazione a contratto
- Principali mansioni e responsabilità  
Rilievo fotogrammetrico e della ricostruzione virtuale del sito archeologico di Santa Maria di Tergu in Sardegna, finanziati dal Comune

di Tergu, in collaborazione con l'Università "La Sapienza" di Roma, Facoltà di Scienze Umanistiche, indirizzo archeologico e dell'Ufficio per i Beni Culturali della Diocesi di "Tempio e Ampurias" - Ricostruzione tridimensionale del chiostro, sulla base di rilievo effettuato tramite stazione totale in Autocad e fotogrammetria in Photomodeler. Ricostruzione a scala paesaggistica del sito, generazione DEM sulla base dei dati vettoriali e delle aerofoto ortorettificate: texturing e rendering filmico, post-produzione video

#### ESPERIENZA LAVORATIVA

- 2005
- Nome e indirizzo del datore di lavoro CNR - Consiglio Nazionale delle Ricerche - Istituto per le Tecnologie applicate ai Beni Culturali - Area della Ricerca di Roma Via Salaria Km 29.300 Monterotondo (RM)
- Tipo di azienda o settore Ricerca
- Tipo di impiego Collaborazione
- Principali mansioni e responsabilità Progetto "Museo Narrativo del Parco Archeologico dell'Appia Antica" finanziato dalla Soprintendenza di Roma, Modellazione 3D, texturing di reperti archeologici, Modellazione, Texturing, Rigging, Animazione degli avatar e dei characters utilizzati all'interno dell'applicazione Real-Time

#### DOCENZE

- Dal 15-26 Settembre, 2008 è stato docente al "III Corso di alta formazione in Tecnologie digitali applicate ai beni culturali del CNR: dal fieldwork alla realtà virtuale" (post processing scanner data in 3d studio max, modellazione avanzata, character film e real-time, camera tracking, fotomodellazione, computer vision)
- Dal 15 al 17 luglio 2009 è docente di Computer Graphics 1: dalla nuvola di punti a 3d studio max, presso la Scuola di Archeologia Virtuale, Mastercampus Ca'Tron (TV), dell'Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Archeologia
- Dal 2 al 5 Febbraio 2009, dal 26 al 28 gennaio 2010 e dal 16 al 18 febbraio 2011 ha tenuto docenze di modellazione, texturing e animazione in 3d Studio Max al "Master Universitario di secondo livello in Geotecnologie per l'Archeologia" presso il Centro di Geotecnologie di San Giovanni Valdarno dell'Università degli Studi di Siena
- Dal 21 al 26 marzo 2011 è docente di modellazione del paesaggio in Vue alla "Scuola di Archeologia Virtuale: I corso avanzato di modellazione 3d per l'archeologia" in collaborazione col CNR e il Virtual Heritage Network presso la Centrale Montemartini, Via Ostiense 106, 00154 Roma
- 30 settembre 2011 docente alla Terza Scuola Nazionale Archeologia Virtuale v-must Virtual Heritage Schools presso il CINECA di Bologna Modellazione Paesaggio in Vue, generazione di paesaggi fotorealistici

- Il 20 e il 21 aprile 2012 è docente di modellazione del paesaggio in Vue nel Corso di Modellazione 3D, presso l'Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, Facoltà di Architettura, in collaborazione con l'associazione VHN (Virtual Heritage Network)

- Dal 2016 ad oggi: docenze di modellazione 3d applicata all'archeologia, Autocad e 3d Studio Max al "Master Universitario di secondo livello in Geotecnologie per l'Archeologia" presso il Centro di Geotecnologie di San Giovanni Valdarno dell'Università degli Studi di Siena

- Gennaio 2006 Iscritto all'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della provincia di Campobasso dal gennaio 2006 (matricola numero 587)

- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Laurea in Architettura conseguita presso la Facoltà di Architettura dell'Università "La Sapienza" di Roma, con discussione della tesi dal titolo: "Rilievo e rappresentazione multimediale della Chiesa di Sant'Urbano alla Caffarella", in collaborazione con il CNR ITABC (Istituto per le Tecnologie Applicate ai Beni Culturali) presso il Virtual Heritage Lab, diretto dal Prof. Maurizio Forte

- Diploma di Maturità Scientifica conseguito presso il Liceo Scientifico "A.Romita" di Campobasso

#### **ISTRUZIONE E FORMAZIONE**

- Gennaio 2006 Iscritto all'Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della provincia di Campobasso dal gennaio 2006 (matricola numero 587)

- Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione Laurea in Architettura conseguita presso la Facoltà di Architettura dell'Università "La Sapienza" di Roma, con discussione della tesi dal titolo: "Rilievo e rappresentazione multimediale della Chiesa di Sant'Urbano alla Caffarella", in collaborazione con il CNR ITABC (Istituto per le Tecnologie Applicate ai Beni Culturali) presso il Virtual Heritage Lab, diretto dal Prof. Maurizio Forte: PhD, William and Sue Gross Professor of Classical Studies Art, Art History, and Visual Studies at *Duke University*.

- Diploma di Maturità Scientifica conseguito presso il Liceo Scientifico "A.Romita" di Campobasso

## ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

### inglese

eccellente

eccellente

eccellente

## MADRELINGUA

## ITALIANO

### CAPACITÀ E COMPETENZE

#### TECNICHE

*Con computer, attrezzature specifiche, macchinari, ecc.*

Specializzato nel rilievo fotogrammetrico e Aerofotogrammetrico da drone, dalla macroscale paesaggistico-ambientale alla scala architettonica, fino alla microscala di piccoli oggetti, come piccoli reperti archeologici. Capace di eseguire efficacemente tutto il processo produttivo, dal rilievo fotogrammetrico alla produzione/ottimizzazione di nuvole di punti RGB, con successiva triangolazione, ottimizzazione e texturing mesh poligonali, finalizzata alla realizzazione di ortofotomosaici, rendering statici/filmici/Real-Time/VR360, BIM.

### PUBBLICAZIONI

A. Palombini, A. Arnoldus Huyzendveld, M. Di Iorio, P. Gioia – C. Persiani, S. Pescarin, Back into Pleistocene waters: The narrative museum of Casal De' Pazzi (Roma),  
Proceedings of the CAA Conference, Southampton, 29-30 Marzo, 2012

A. Arnoldus Huyzendveld, M. Di Iorio, D. Ferdani, A. Palombini, V. Sanna, S. Zanni, E. Pietroni, The Virtual Museum of the Tiber Valley Project, in Proceedings of the Archeologica 2.0 (Sevilla, June 22-24, 2011), III, 2012, p. 1-6

di Iorio, M. (2009). Musei Virtuali -Valorizzazione dei beni culturali tramite le nuove tecnologie. AR Bimestrale dell'Ordine degli Architetti di Roma e Provincia

Dell'unto, N., di Iorio, M. & Palombini, A. (2007). La documentazione digitale. In Forte, M. (Ed.) La villa di Livia, un percorso di ricerca di archeologia virtuale (pp. 136-147). L'Erma di Bretschneider.

Dell'unto, N., di Iorio, M., Galeazzi, F., Moro, A., Pietroni, E., Vassallo, V. & Vico, L. (2007). The reconstruction of the archaeological landscape through virtual reality applications: a discussion about methodology.

Galeazzi, F., di Iorio, M., Dell'unto, N., Dettori, D. & Liscia, G. (2007). Scavo, ricostruzione e musealizzazione del sito archeologico di Santa Maria di Tergu. Sistemi informativi per l'architettura: EARCOM 07 Ancona: atti del convegno/ Atti (Alinea editrice), 45.

Dell'unto, N., Galeazzi, F. di Iorio, M. (2006). Via Flaminia project: relief and post processing data techniques. From space to place/ BAR International series, 1568.

Vico, L., Moro, A., Galeazzi, F., di Iorio, M. & Dell'Unto, N. (2006).  
Integrated methodologies for data elaboration and real time: Villa of  
Livia (Via Flaminia project)”

F. Galeazzi, N. Dell'Unto, L. Vico, V. Vassallo, A. Moro, M. di Iorio, Via  
Flaminia Project: relief, post processing data and reconstruction  
techniques. Poster in “From space to place”, 4-7 Dicembre 2006, Roma.

**ALTRE CAPACITÀ E COMPETENZE**

*Competenze non  
precedentemente indicate.*

Pilota di Drone Professionista autorizzato da ENAC per missioni critiche  
Anche in zone urbane

**PATENTE O PATENTI**

Petente di guida A, B  
Pilota APR VI/mc (Very Light<4Kg MultiCopter) CRO (Critical Operation)

**ULTERIORI INFORMAZIONI**

Fotografo Professionista Certificato Google Maps - Street View per  
fotografie panoramiche a 360° e tour virtuali georeferenziati

DATA di compilazione      17/03/2021

Tale misura è adottata a difesa dei dati personali dell'interessato ai sensi del Regolamento UE  
2016/679 e del d.lgs. 196/2003 aggiornato al d.lgs. n. 101 del 10 agosto 2018