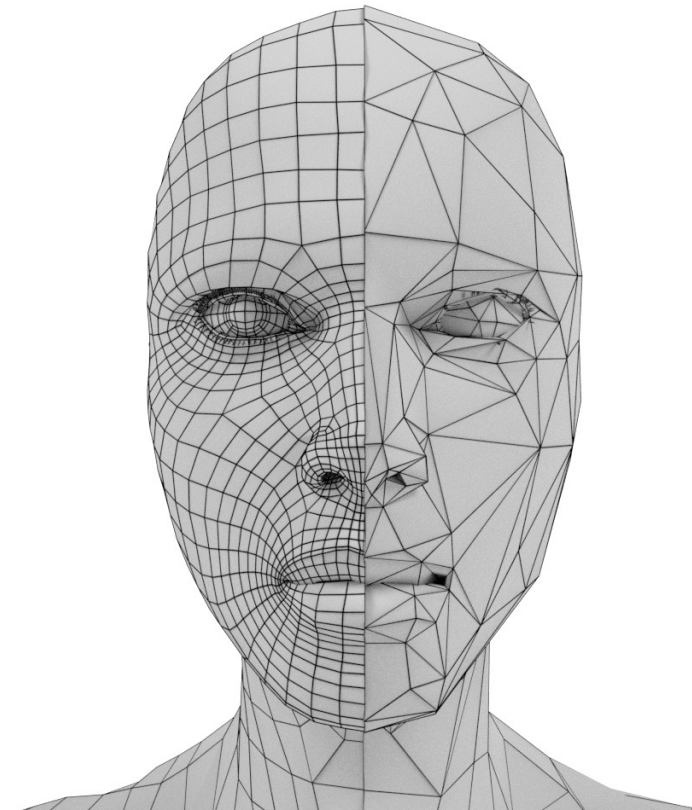
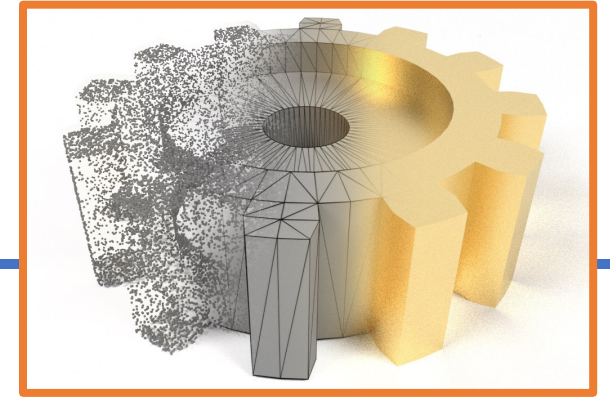


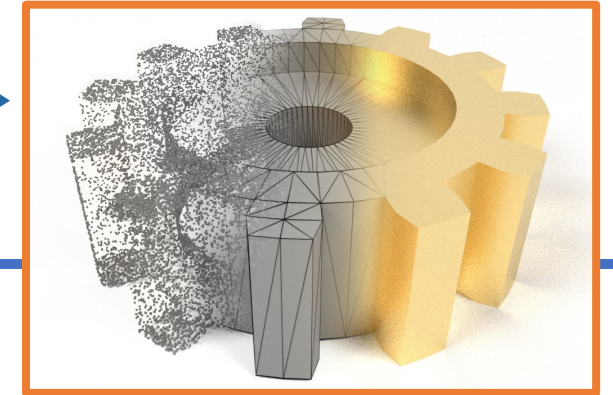
Parcours GIG

Géométrie et Informatique Graphique



Parcours GIG

Géométrie et Informatique Graphique

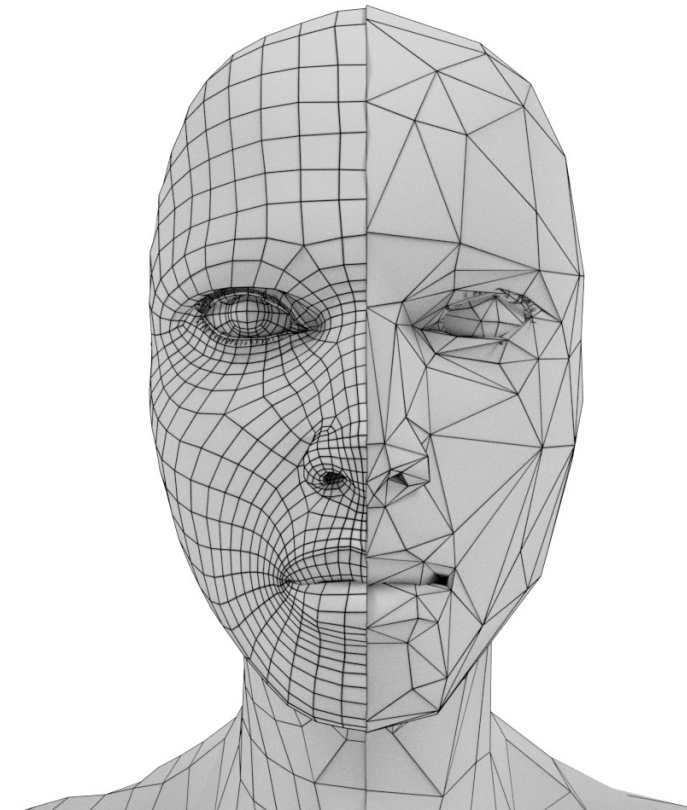


- Objectifs et compétences visées

- Autour de l'informatique graphique, de la modélisation 3D, de la géométrie appliquée, de la génération et de l'analyse de maillages 3D

- Parcours indifférencié professionnel / recherche

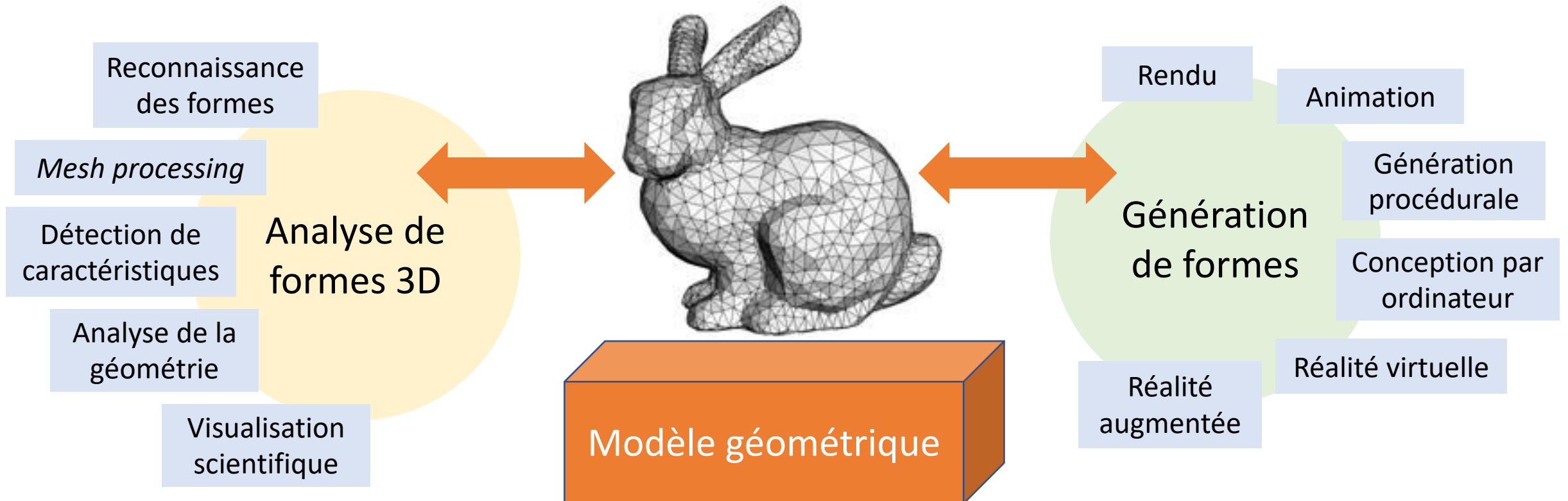
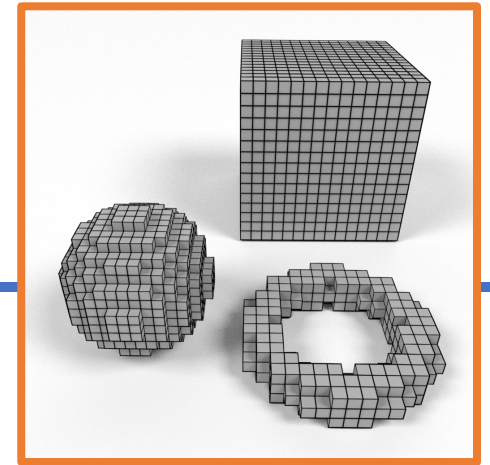
- Plutôt **pro** : CAO, jeu vidéo, impression 3D, réalité virtuelle et augmentée, maquettes virtuelles
- Plutôt **recherche** : algorithmes pour l'analyse de données géométriques (LIDARs, scanners 3D, capteurs)



Parcours GIG

Géométrie et Informatique Graphique

- Spécialisation autour des modèles géométriques et de leur manipulation

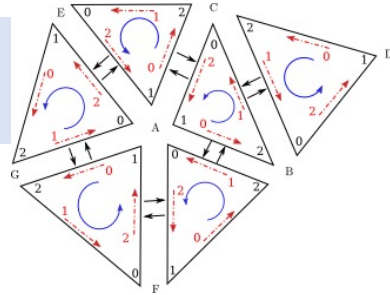


Parcours GIG

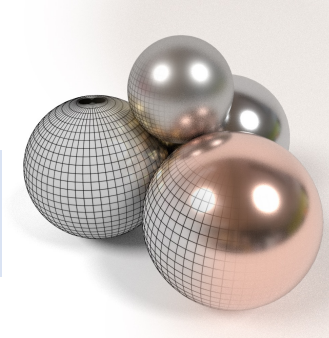
Géométrie et Informatique Graphique

- Quelques modules de M1 et de M2

Modélisation géométrique
et maillages



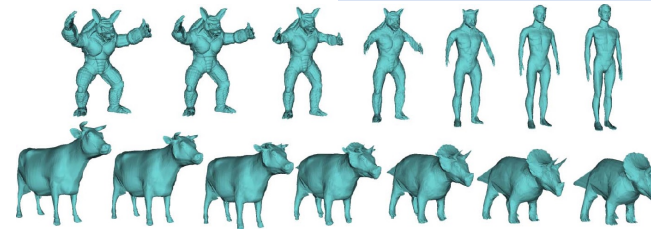
Animation et rendu



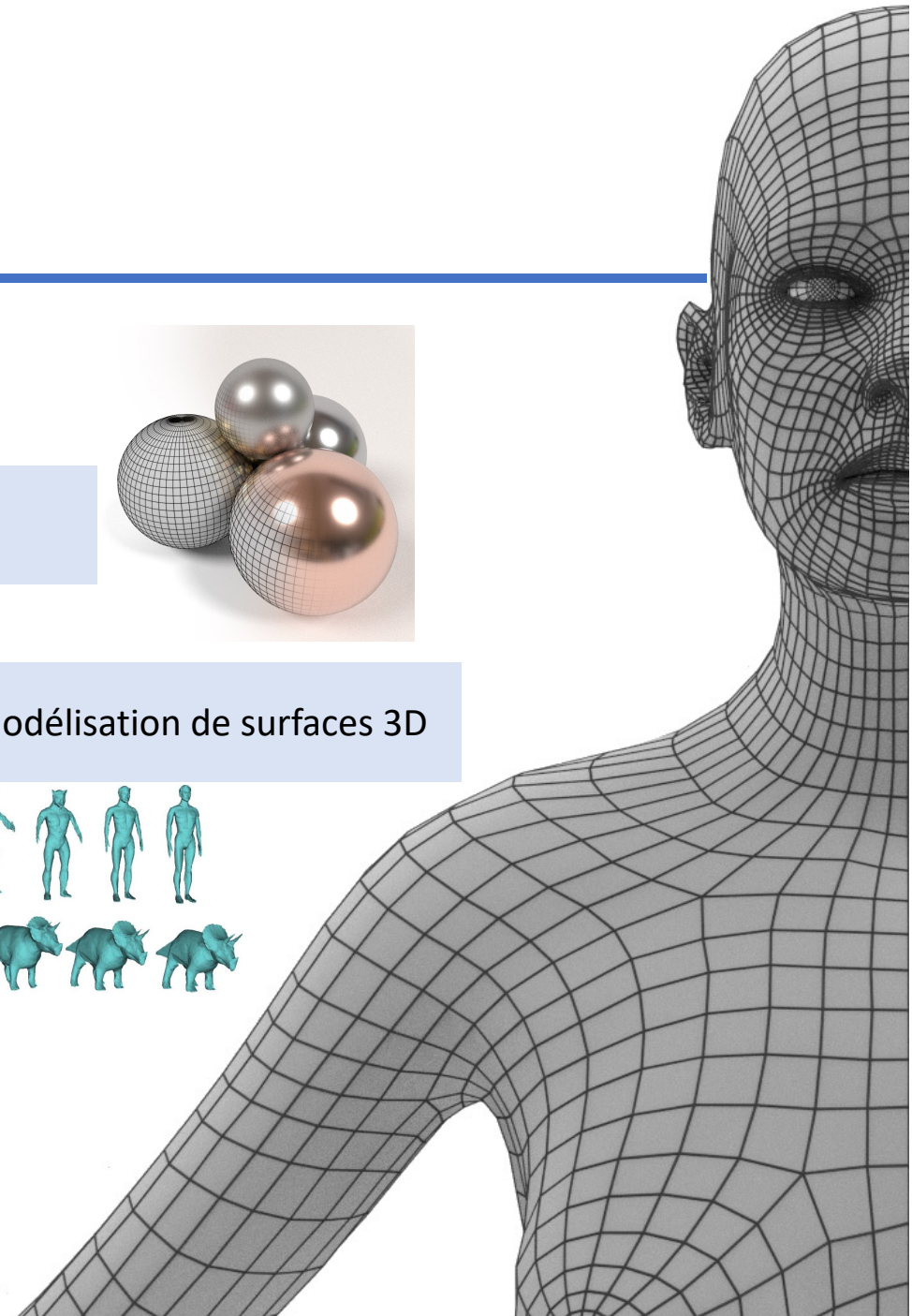
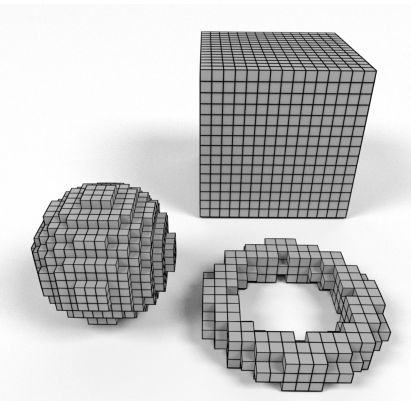
Programmation graphique et
applications industrielles



Modélisation de surfaces 3D



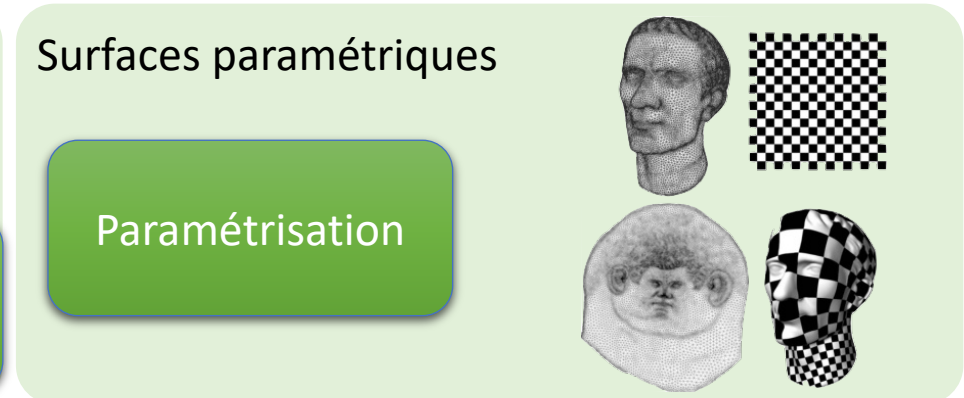
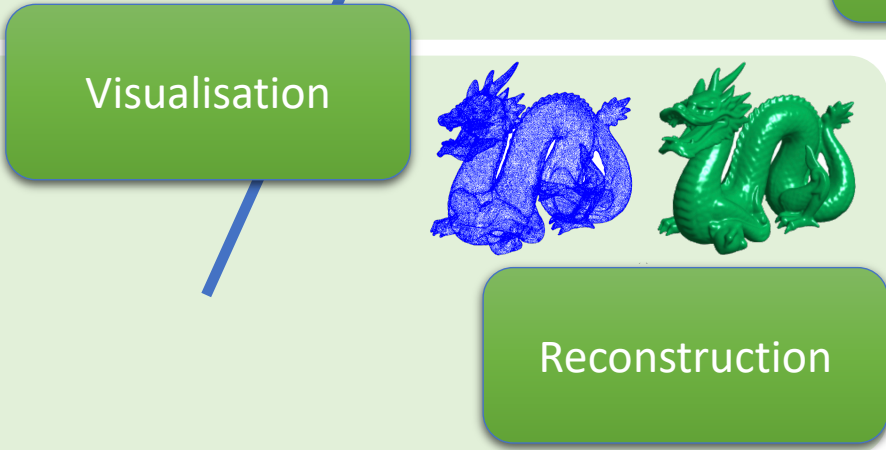
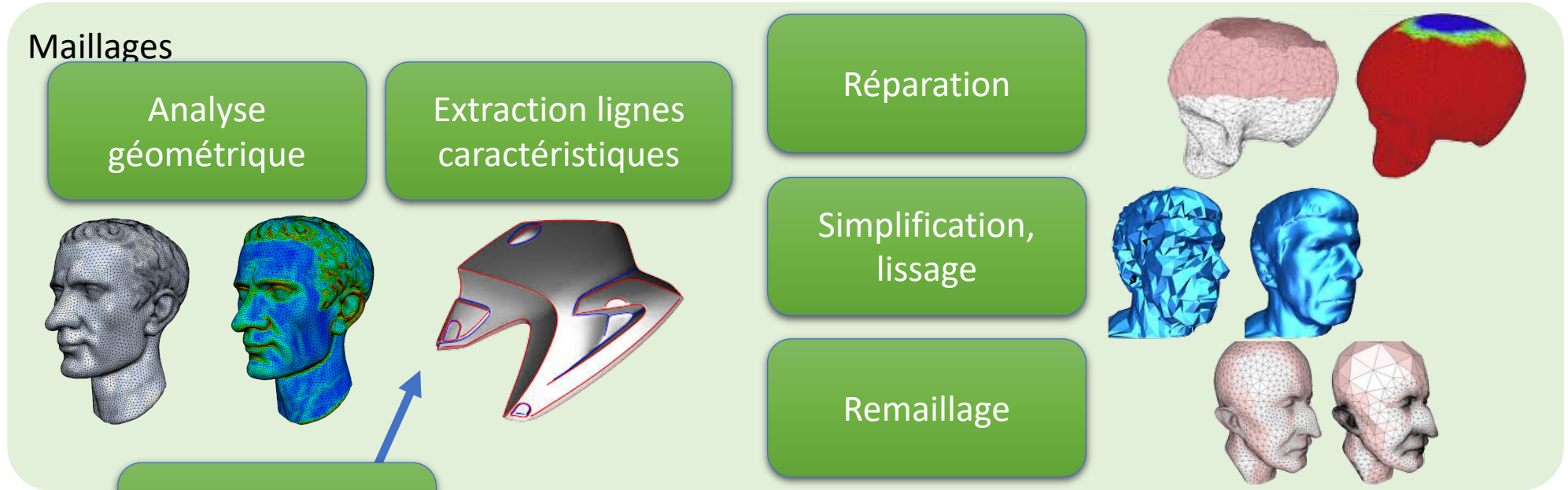
Géométrie discrète



Parcours GIG

Géométrie et Informatique Graphique

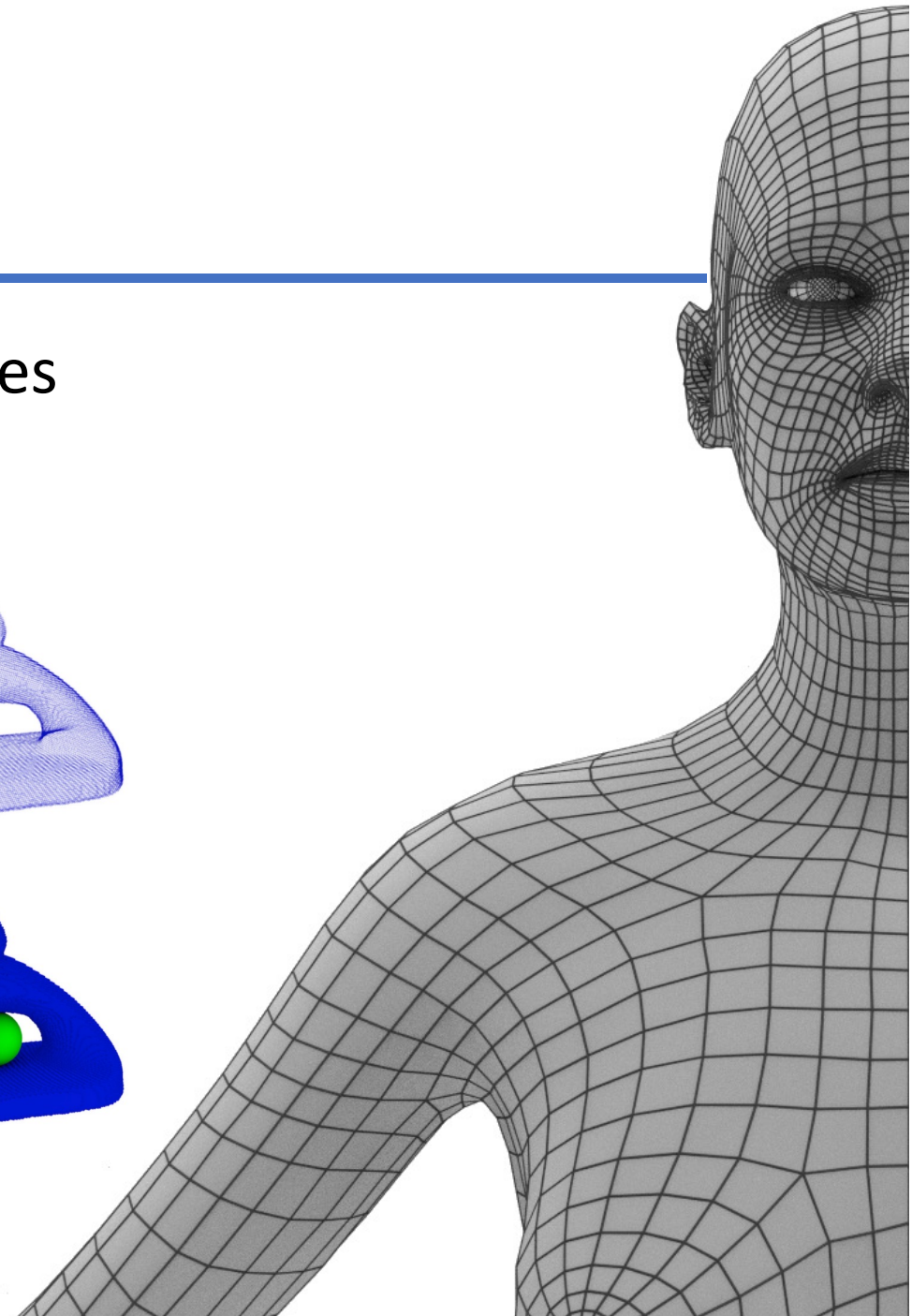
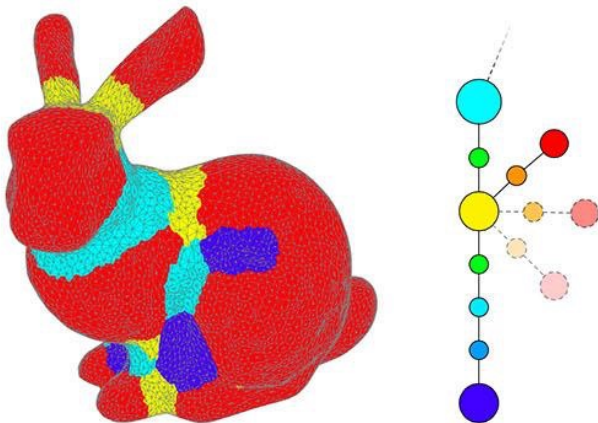
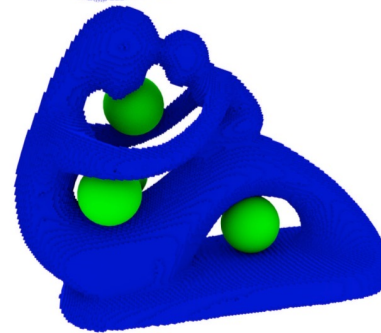
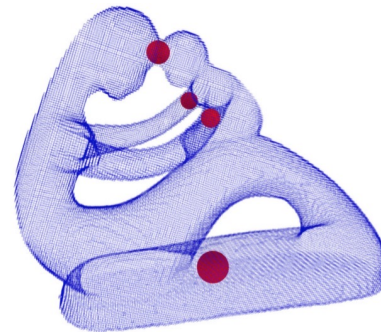
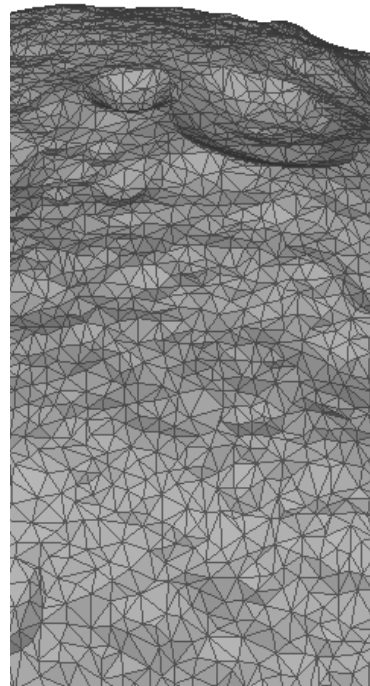
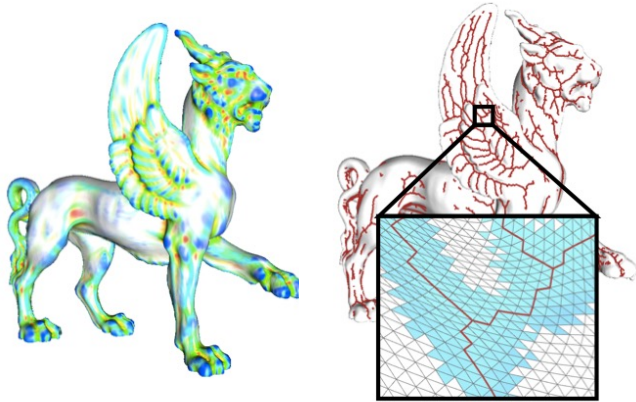
"Geometry processing"



Parcours GIG

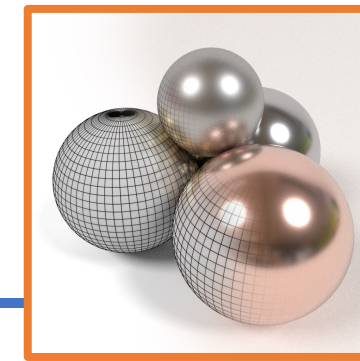
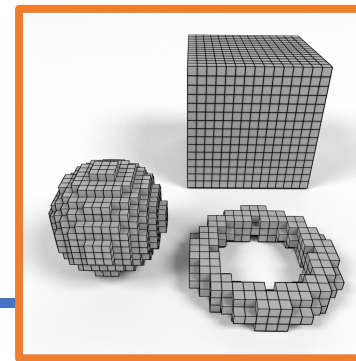
Géométrie et Informatique Graphique

- Quelques thématiques de recherche associées



Parcours GIG

Géométrie et Informatique Graphique



- Ouverture à l'international

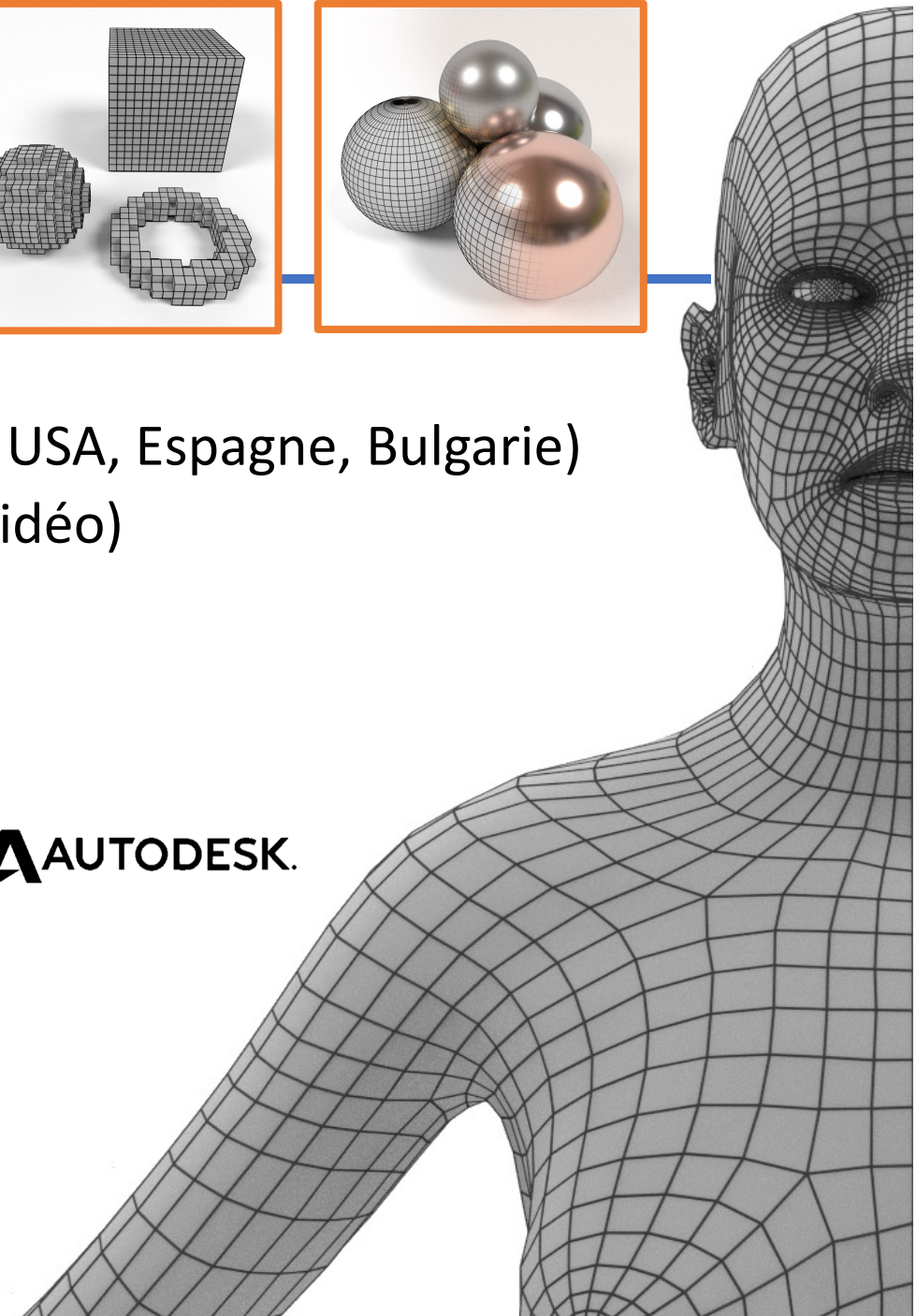
- Stages en laboratoire ou en entreprise (Canada, USA, Espagne, Bulgarie)
- Possibilité de faire le M2 à Montréal (dev. jeux vidéo)

- Débouchés

- Entreprises



- Communautés scientifiques associées



Parcours GIG

Géométrie et Informatique Graphique

