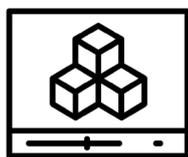


MASTER

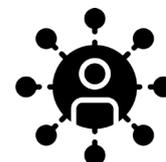
IMAGE, DÉVELOPPEMENT ET TECHNOLOGIE 3D



Forme des informaticiens au métier d'**ingénieur** ou de **chercheur** dans le domaine de l'**image, de la vision et la modélisation 3D** ou de la génération de mondes virtuels.



Formation professionnalisante, acquisition de compétences spécifiques (analyse, synthèse et animation d'images) et complémentaires (anglais, entrepreneuriat, droit informatique).



Des cours spécialisés autour des **cartes graphiques**, du **jeu vidéo**, de la **vision par ordinateur**, des **systèmes embarqués** ou de l'**imagerie médicale**.

CHIFFRES CLÉS



2 salles de TP totalement équipées



100% insertion professionnelle à 12 mois (hors poursuite d'études)



Plus de 15% de poursuite d'études en doctorat

COMPÉTENCES ACQUISES*

- **Connaître les développements** les plus récents dans le monde de la recherche en imagerie et en informatique graphique (acquisition, recherche, comparaison, identification, traitement, suivi, génération, rendu, interaction);
- Mieux comprendre les différentes modalités fournies par les **scanners** ;
- Savoir **modéliser les formes 3D** sous forme de maillages ou de modèles alternatifs ;
- **Travailler en mode projet** à la réalisation de **mondes virtuels** et **concevoir une application de Jeu Vidéo** de A à Z dans un temps très contraint ;
- **Mettre en oeuvre des systèmes embarqués** à partir de composants matériels et logiciels existants, dans un contexte applicatif de **réalité augmentée ou de robotique ludique** ;
- **Programmer** des cartes graphiques, approfondir les connaissances sur le parallélisme ;
- Découvrir les **traitements géométriques** adéquats ;
- Maîtriser l'**anglais scientifique** ;

CURSUS ET STAGES

- **25 à 35 étudiants** par an
- **5 mois** formation et **5 mois** de stage
- Formation dispensée sur le site de la **Doua**, Villeurbanne

*en fonction de l'UEs choisies

LES PLUS DE LA FORMATION

- Membre du réseau «**Écoles de l'Image en Rhône-Alpes**» ;
- Master ouvert depuis 1992, **évolution constante** en lien avec les métiers
- **Plateforme de réalité virtuelle**
- Possibilité d'**enseignement en anglais**.

SECTEURS D'ACTIVITÉ

Editeurs de logiciels orientés image	
Entreprise de service du numérique	
Services R&D	Industrie du jeu vidéo
Vision industrielle et service qualité	
Calcul et simulation numérique	