

Équipe IGG

Informatique Géométrique et Graphique

Effectifs

4 professeurs, 1 chargé de recherche, 10 maîtres de conférence, 3 ingénieurs, 4 chercheurs associés, 12 doctorants / post-doctorants / contractuels.

Thèmes de recherche

Les activités de la première équipe d'informatique créée à Strasbourg s'articulent autour de 3 thèmes

Modélisation et acquisitions création, acquisition, représentation et traitement de modèles 3D topologiques et multirésolutions.

Spécifications, contraintes et preuves démonstration de théorèmes, certification d'algorithmes et construction de figures et scènes en géométrie.

Visualisation et interactions interaction homme-machine en environnement immersif et visualisation de modèles 3D complexes.

Plateformes

CGoGN logiciel de modélisation géométrique et topologique.

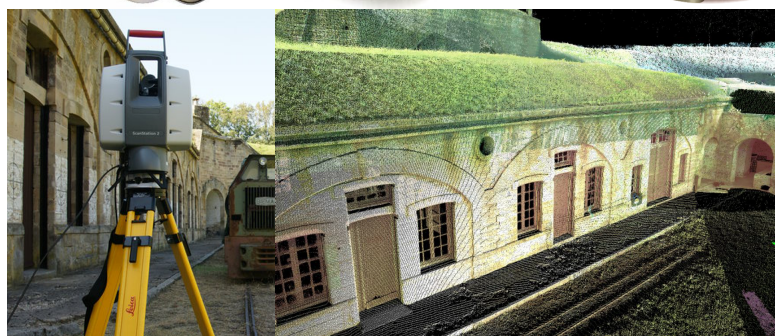
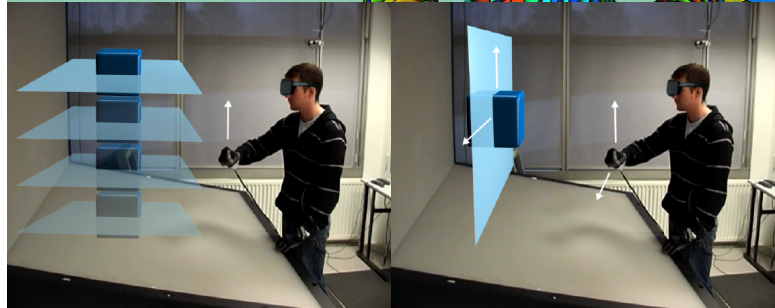
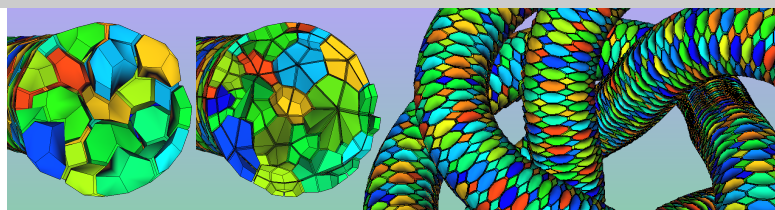
Numérisation matériel de numérisation 3D et capture de mouvements.

IN VIRTUO environnements immersifs de réalité virtuelle, dispositifs à retour d'effort.

Partenariats

Participation au projet INRIA CAMUS (preuve et certification) et à l'Institut Hospitalo-Universitaire de Chirurgie Mini-Invasive Guidée par l'Image (modélisation et simulation).

Collaboration avec le CRITT Holo3 (numérisation et réalité virtuelle), 12 coopérations internationales, 11 nationales, 7 locales et régionales.



Chiffres clés

(sur le quadriennal)

Production scientifique

91 publications dont 29 revues, 2 brevets, 14 thèses et 2 HDR soutenues.

Activités contractuelles

1 projet européen, 2 internationaux, 8 ANR, 4 nationaux, 3 régionaux et 2 industriels.

