



Forum: Graphisme alternatif

Topic: pour faire une anim scientifique

Subject: Re: pour faire une anim scientifique

Posté par: uriel

Contribution le : 20/9/2007 14:32:30

Bonjour,

Dans ce cas présent, le game engine permettrait l'ensemble des conditions citées ci-dessus. Au travers du GE, il suffirait de contrôler une animation par des entrées numériques et non pas par des commandes clavier ou souris et un gros "bouton pour re-lancer la simulation !

Mais bien sur, il faut du Python en série ! (comme il l'a été dit précédemment...

L'ensemble sous la forme d'un executif pourrait convenir à l'approche scientifique et à la démarche d'analyse.

c'est un sujet intéressant que celui ci ! (l'espace)

@+