



Forum: Questions & Réponses

Topic: Réalisation d'un système solaire pseudo réaliste

Subject: Réalisation d'un système solaire pseudo réaliste

Posté par: groben

Contribution le : 15/1/2013 21:35:30

Bonsoir à tous,

je travaille actuellement sur un projet de système solaire réaliste dans la mesure où les orbites des planètes sont elliptiques, et en ce sens j'entends que leur trajectoire colle assez près aux lois de Kepler, en gros qu'elles accélèrent fortement aux alentours du Soleil pour ensuite ralentir lorsqu'elles s'en éloignent.

J'ai pensé à plusieurs méthodes, par exemple faire la tranche d'un cône par un plan, ce qui me fournit une ellipse parfaite.

Cependant il me reste toujours mon problème sur les bras: comment trouver le moyen de faire suivre à ma planète une courbe (mes ellipses sont des courbes) tout en ayant les phénomènes d'accélération et de décélération... Bref, après pas mal de recherches et quelques maux de têtes, je n'ai pas beaucoup avancé...

Si par bonheur l'un d'entre vous saurait comment faire une ellipse en fonction de paramètres (que je pourrais faire varier; j'ai pensé à utiliser Géogebra puis à calquer exactement la courbe avec des curves)

Et/ou si l'un d'entre-vous est assez calé en animation pour m'indiquer quel genre de contraintes utiliser et/ou une méthode pour "driver" la variable d'un path (on peut ajouter un driver sur l'onglet "frame", mais pas sur celui "evaluation time" qui gère l'évolution d'un objet sur une courbe)..

J'aimerais pouvoir mettre au jour un tel projet, même s'il a été réalisé par beaucoup de personnes, il m'aidera considérablement dans l'apprentissage des contraintes, drivers et autres formidables outils de Blender.

Je vous remercie dans tous les cas de m'avoir lu ;)

Bien cordialement,

groben