



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Bataille Navale // Animation 3d**

**Subject: Re: Bataille Navale // Animation 3d**

Posté par: ju

Contribution le : 28/10/2019 9:47:55

D'accord, merci pour les précisions concernant le pavillon de la France sous l'ancien régime.

Donc, dans mon projet d'animation, seulement le Soleil Royal (Tourville) porte les anges, enfin le pavillon aux armes de France. Le vaisseau de soixante-quatre canons (et non frégate) La Sirène de 1691, qui a aussi participé à la bataille de la Hougue, est représenté portant un pavillon rouge, ressemblant fortement à l'étendard royal des galères de France :

<http://spafenlorraine.p.s.f.unblog.fr/files/2012/11/dalstein-sirene.jpg>

Dois-je le remplacer avec le pavillon blanc ?

Merci Maquisard pour ton commentaire. C'est assez difficile de représenter correctement le mouvement d'un tel navire, selon l'environnement, la météo, la houle, le poids et la vitesse du navire. Dans le film *Master & Commander*, les navires sont moins imposants comparativement au Soleil Royal, mais subissent fortement les mouvements de la houle.

Concernant la configuration de l'ordinateur (tour), je travaille avec:

- Processeur: Intel Core i7 6700
- Mémoire: 48Giga DDR4
- Carte graphique: GTX 1070 8G VRAM
- Carte mère: Z170 PRO GAMING

C'est une configuration très moyenne pour la 3D, mais abordable. Si tu travailles sur Blender, Cycles ou Eevee, je te conseille de choisir en priorité une bonne carte graphique.