



**Forum: Graphisme alternatif**

**Topic: pour faire une anim scientifique**

**Subject: Re: pour faire une anim scientifique**

Posté par: volkukan

Contribution le : 20/9/2007 15:19:19

Pour ma part je n'ai presque jamais vue d'animation scientifique d'une qualité graphique realiste.

De plus, je vois pas trop l'interêt d'atteindre une rigueur scientifique surtout concernant l'animation de l'entré en

atmosphère de la sonde. En effet dire qu'elle a une vitesse d'entrée de 600Km/h na pas de sens dans la mesure ou l'impression de vitesse depend essentiellement de la vitesse de la camera qui accompagne la sonde.

Concernant la densité de poussières, je crois que c'est illusoir d'essayer de modeliser une poussiere realiste au niveau de sa dynamique avec du python.

ensuite vient l'echauffement de la sonde car dans ce cas il faut du calcul très sophistiqués pour rendre compte de tout les details.

Ensuite vient la topographie du terrain et la c soit du freestyle ou une modelisation tres precises avec photo a l'appui.

Vient la couleur de l'atmosphere, je crois que la planete a une température tres basse au point où le liquide present serait du méthane liquifié et avec des images en fausse couleur delivrer par la nasa il ne sera pas facile de rendre compte de façon precise.

Vient ensuite le temps de calcul. si c des super calculateurs ce ne sera pas un probleme alors

.

Bref tout ça pour dire qu'une anim scientifique presente un phénomène dans ces grandes ligne mais jamais dans le détail car trop de travail pour rien. Mais parfois ça peut être le cas en chimie avec la representation de molécule.

Enfin j'ai peut-être une solution....

Il y a un soft qui est terragen compeletement scpécialisé dans ce que tu cherche mais uniquement dans le

representation de terrain donc pas d'anim autre que le déplacement de la camera ou des nuages, soleil et avec aucune precision scientifique pouvant être rentrer sous forme de donnée.

Ainsi si par un heureux hasard tu peux importer le terrain + tout les effet atmosphérique et la camera dans blender tu pourra ainsi y incruster ta sonde et faire une jolie anime mais je crois que tu devra te contenté que du terrain d'ailleur il y a un tuto ici qui explique comment importer des terrain de terragen a blender.

Si tu veux des exemple d'image regarde ici [image \(click\)](#)