

ARTIFICIEL

Quand l'herbe pousse sur écran

Les végétaux de synthèse intéressent aussi les studios Walt Disney

FINI l'herbier de nos grands-mères ! Terminée l'époque des petites fleurs séchées entre les pages des livres et des journaux ! Place à l'informatique ! Les puces électroniques, en effet, se chargent désormais d'inventorier toutes les plantes existantes. Une méthode scientifique de modélisation des plantes a été mise au point par deux Français : Philippe de Reffye, agronome biomathématicien du CIRAD-Montpellier (1), et Claude Edelin, de l'Institut de botanique.

On a pu ainsi déterminer une dynamique de croissance des plantes dans leur environnement,

à partir de critères de base tirés de l'architecture des végétaux. Il suffit désormais de pianoter sur l'ordinateur pour voir passer les plantes de quelques mois à dix, quinze ou vingt ans ! Cette modélisation peut être traduite graphiquement grâce à un logiciel élaboré avec Marc Jaeger, informaticien à l'université de Strasbourg.

Une technique qui peut déboucher sur un certain nombre d'applications ! Et notamment calculer le recépage, déduire les densités les mieux appropriées ou étudier les problèmes de verse.

Mais l'application la plus originale sera sans nul doute celle qui

intéresse les studios Walt Disney ! Le logiciel permet de créer à l'écran n'importe quel végétal et de le faire évoluer dans le temps et l'espace..

A partir d'un fichier de 20 à 300 critères et dans sa version la plus sophistiquée, le logiciel peut faire se ployer une plante sous un coup de vent... De telles images de synthèse, jusqu'alors impossibles, ont bien sûr séduit les producteurs américains. Et bientôt Mickey pourra se rouler dans la prairie bien verte créée de toutes pièces par des puces savantes. ■

Thierry DUBOURG

(1) CIRAD : Centre de coopération internationale en recherche agronomique pour le développement.

Croissance d'un sapin : à 5 ans, dix ans, puis 20 ans !

