

# Problème à N corps

## Simuler un (petit) univers

version 1

Ismail Bennani  
<ismail.lahkim.bennani@ens.fr>

## 1 Projet

### 1.1 Description du problème

Ce problème consiste à résoudre les équations du mouvement de  $N$  corps quelconques interagissant dans un champs gravitationnel en dimension  $n \in \{2, 3\}$ . Soient  $(c_i)_{i \in [0, N]}$  nos corps. A chaque instant  $t \in \mathbb{R}$  et pour chaque corps  $c_i$ , on note  $m_i \in \mathbb{R}$  sa masse,  $\mathbf{p}_i(t) \in \mathbb{R}^n$  sa position,  $\mathbf{v}_i(t) \in \mathbb{R}^n$  sa vitesse et  $\mathbf{a}_i(t) \in \mathbb{R}^n$  son accélération.

Pour chaque autre corps  $c_j$ , on note  $r_{i,j}(t) = \|\mathbf{p}_j(t) - \mathbf{p}_i(t)\|$  la distance euclidienne entre ces corps et  $\mathbf{u}_{i,j}(t) = \frac{1}{r_{i,j}(t)}(\mathbf{p}_j(t) - \mathbf{p}_i(t))$  le vecteur unitaire allant de  $\mathbf{p}_i(t)$  à  $\mathbf{p}_j(t)$ .

La force gravitationnelle appliquée par un corps  $j \in [0, N]$  sur un corps  $i \in [0, N], i \neq j$  s'écrit :

$$\mathbf{F}_{i,j}(t) = G \frac{m_i m_j}{r_{i,j}(t)} \mathbf{u}_{i,j}(t)$$

La dynamique du système est alors décrite par les équations suivantes :

$$\forall i \in [0, N], \begin{cases} \dot{\mathbf{p}}_i(t) = \mathbf{v}_i(t) \\ \dot{\mathbf{v}}_i(t) = \mathbf{a}_i(t) \\ \mathbf{a}_i(t) = \frac{1}{m_i} \sum_{j \in [0, N], j \neq i} \mathbf{F}_{i,j}(t) \end{cases}$$

### 1.2 Travail attendu et évaluation

Vous écrierez un simulateur capable de calculer l'évolution des positions (en 2D **ou** 3D) des  $N$  corps dans le temps, ce simulateur devra utiliser un solveur d'équations différentielles que vous aurez écrit. Vous écrierez aussi un affichage graphique pour visualiser cette évolution.

Ce sujet est volontairement long pour que vous puissiez approfondir **les parties qui vous intéressent le plus**. Je n'attends pas du tout de vous que vous

fassiez tout, faites votre maximum dans le temps que vous avez. Vous pourrez par exemple :

- implémenter des optimisations pour accélérer le calcul du système d'équations différentielles (cf. section 2.1)
- implémenter plusieurs solveurs d'équations différentielles (cf. section 2.2)
- implémenter des fonctionnalités supplémentaires pour votre interface graphique (cf. section 2.3)
- calculer automatiquement des orbites stables (cf. section 2.4)
- gérer les collisions (cf. section 2.5)

Je demande que chaque groupe écrive au moins une version naïve, sans librairie externe, du moteur physique, du solveur et de l'interface graphique. Vous pourrez ensuite remplacer des parties de votre code par des interfaces vers un code existant, par exemple vous pourrez utiliser `numpy` pour vos opérations sur les vecteurs et vos opérations matricielles. Pour cela je vous encourage à penser l'architecture de vos classes (et surtout leurs interfaces) de sorte à ce que vous puissiez passer de l'une à l'autre des implémentations facilement.

Le rendu attendu est un PDF contenant

- lien vers un git contenant l'intégralité du code source (pensez à inclure un `fichier requirement.txt`)
- un rapport concis expliquant votre travail, en particulier :
  - la répartition des tâches dans votre groupe
  - les librairies externes utilisées
  - le fonctionnement de votre programme, l'architecture de vos classes
  - ce que vous avez approfondi, les algorithmes implémentés
  - les difficultés rencontrées et vos solutions, les choix techniques effectués

Comme vous l'a dit Natalia, ayez une version préliminaire du rapport prête à la moitié du cours pour que je puisse vous faire un retour.

Je vous suggère d'utiliser Python comme langage de programmation, mais vous pouvez me consulter si vous désirez utiliser autre chose.

En section 2.6, je vous parle de quelques librairies utiles pour Python, vous êtes libres d'utiliser les librairies que vous voulez. Par contre, veuillez à bien noter dans votre rapport tout ce que vous avez implémenté vous-même et tout ce qui vient d'une librairie externe.

Attention, la valeur d'un code ne se mesure pas au nombre de lignes ! Faites du code correct, commenté (sans exagération) et clair, dans cet ordre. Veuillez par exemple à choisir des noms explicites et informatifs pour vos variables, vos fonctions et vos classes.

## 2 Implémentation

Dans les sections 2.1, 2.2 et 2.3, je vous décrit **une** façon d’implémenter le simulateur en trois modules bien délimitées et indépendants les uns des autres. Vous **n’êtes pas** tenus de respecter cette implémentation.

Les sections 2.4 et 2.5 sont là pour vous donner des idées d’améliorations possibles pour votre simulateur, et des pointeurs vers des ressources qui vous aideront à implémenter ces idées.

Dans la section 1 et dans ce qui suit, je ne précise jamais les unités des grandeurs physiques. Les unités du SI font que les valeurs que l’on manipule sont très grandes (et très écartées les unes des autres : vitesse terre par rapport au soleil  $\approx 10^4$  m.s<sup>-1</sup>, distance terre-soleil  $\approx 10^{11}$  m, poids soleil  $\approx 10^{30}$  kg, ...). De ce fait, les erreurs dues à l’approximation flottante et aux approximations des solveurs sont importantes. Si vous voulez utiliser des valeurs du monde réel, je vous conseille d’utiliser les unités suivantes :

- distance : **parsec** (pc)
- masse : **masse solaire** ( $M_\odot$ )
- vitesse : kilomètre par seconde (km.s<sup>-1</sup>)
- constante gravitationnelle : pc. $M_\odot^{-1}$ .km<sup>2</sup>.s<sup>-2</sup>

Je vous conseille vivement de commencer par implémenter les version les plus naïves des différents modules. Cela vous permettra en particulier de réfléchir aux interfaces entre ces modules, de commencer à écrire des tests unitaires, de mettre en place votre dépôt git, et surtout d’avoir une meilleure vision d’ensemble du projet. Contactez moi une fois que c’est fait pour qu’on discute de la suite.

### 2.1 Moteur Physique

Le rôle du moteur physique est de calculer une approximation de la dynamique du problème. Il s’occupe d’une part de fournir au solveur d’équations différentielles les valeurs à intégrer, et d’autre part de fournir à l’interface graphique les données nécessaires à l’affichage des corps (positions, vitesses, ...). En ce qui concerne les collisions entre corps, ce moteur peut soit les gérer, soit fusionner les corps qui se touchent, ou encore les ignorer. Les méthodes que je donne plus bas ignorent les collisions. Reportez vous à la section 2.5 si vous voulez gérer les collisions.

Notez que l’efficacité de ce module sera cruciale si vous voulez pouvoir simuler un grand nombre de corps. En effet, la dynamique du système doit être calculée au moins une fois à chaque pas de calcul du solveur d’équations différentielles.

- **Méthode naïve**  $\mathcal{O}(N^2)$

Une approximation simple dans notre cas est celle où les réelles sont représentés par des flottants machines, et où l’accélération d’un corps est obtenue en calculant les  $N - 1$  forces qu’il subit.

Cependant, on peut être plus efficace en remarquant que

$$\mathbf{F}_{i,j} = -\mathbf{F}_{j,i}$$

Grâce à ça, on peut obtenir le même résultat que précédemment en économisant la moitié des calculs.

— **Simulation de Barnes-Hut**  $\mathcal{O}(N \log(N))$

On peut réduire le nombre de calculs à effectuer en sacrifiant en partie la précision de leurs résultats. Cette méthode consiste à construire un arbre (**octree**) dont les feuilles sont vos corps, et dont les nœuds intermédiaires représentent des portions de l'espace (*cellule*) contenant leurs fils. Dans chaque cellule on définit un corps virtuel qui se trouve en son centre et dont la masse est égale à la somme des masses des corps se trouvant dans sa cellule.

Ensuite, pour calculer l'interaction gravitationnelle que subit un corps en particulier, on pourra remplacer la contributions d'un groupe de corps éloigné par celles des corps virtuels correspondants.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Barnes%E2%80%93Hut\\_simulation](https://en.wikipedia.org/wiki/Barnes%E2%80%93Hut_simulation)

<http://arborjs.org/docs/barnes-hut>

— **Fast multiple methods**  $\mathcal{O}(N)$

[https://en.wikipedia.org/wiki/Fast\\_multipole\\_method](https://en.wikipedia.org/wiki/Fast_multipole_method)

A Hierarchical  $\mathcal{O}(N)$  Force Calculation Algorithm

## Note

Lors de l'implémentation de ce module, il sera judicieux d'écrire une classe de vecteurs pour représenter les positions, vitesses, accélérations et forces.

Vous pourrez aussi surcharger les opérateurs arithmétiques (+, \*, ...) pour manipuler les instances de cette classe.

Surcharge opérateurs : [explication](#), [liste des opérateurs](#)

## 2.2 Solveur d'équations différentielles

Le rôle du solveur d'équations différentielles (**Ordinary Differential Equation**) est de calculer la dynamique du système. Il reçoit du moteur physique les positions initiales des variables et leurs dérivées puis calcule la nouvelle valeur des variables à un horizon donné.

Résoudre une ODE, c'est calculer les valeurs d'une fonction  $\mathbf{y} : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^k$  définie par

$$\forall t \geq 0, \dot{\mathbf{y}}(t) = \mathbf{f}(t, \mathbf{y}(t)) \quad \mathbf{y}(0) \text{ connue}$$

à des temps donnés. On note  $(t_n) \in \mathbb{R}^{\mathbb{N}}$  la suite des temps auxquels on veut calculer la valeur de  $\mathbf{y}$ , et  $\mathbf{y}_n = \mathbf{y}(t_n)$ .

Notez qu'ici, notre système est une ODE d'ordre 1 :

$$\forall i \in [0, N], \begin{cases} \dot{\mathbf{p}}_i(t) = \mathbf{v}_i(t) \\ \dot{\mathbf{v}}_i(t) = \mathbf{a}_i(t) \\ \mathbf{a}_i(t) = \frac{1}{m_i} \sum_{j \in [0, N], j \neq i} \mathbf{F}_{i,j}(t) \end{cases}$$

se réécrit en

$$\forall i \in [0, N], \begin{bmatrix} \dot{\mathbf{p}}_i(t) \\ \mathbf{v}_i(t) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \mathbf{v}_i(t) \\ \frac{1}{m_i} \sum_{j \in [0, N], j \neq i} \mathbf{F}_{i,j}(t) \end{bmatrix}$$

$\mathbf{y}(t)$  est donc un vecteur de dimension  $2 * i$  contenant les positions et vitesses des différents corps.

— **Méthode naïve : Euler explicite**

Approximation du premier ordre, peu coûteuse à calculer mais peu stable, très imprécise :

$$\forall n \geq 0, \mathbf{y}_{n+1} = \mathbf{y}_n + (t_{n+1} - t_n) * \mathbf{f}(t_n, \mathbf{y}_n) \quad \mathbf{y}_0 = \mathbf{y}(0)$$

La fonction qui implémente cette méthode pourrait s'écrire

```
def integrate(y, h, y'): return y + h * y'
```

et être utilisée comme ça : `new_y = integrate(y, h, f(t,y))` (où `h` est l'horizon  $(t_{n+1} - t_n)$ ).

Cependant, les méthodes qui suivent auront besoin d'évaluer  $\mathbf{f}$  en plusieurs points entre  $t_n$  et  $t_{n+1}$ , pour produire des résultats plus précis. Pour cette raison, la façon la plus classique d'implémenter une fonction d'intégration est de lui passer en argument la fonction  $\mathbf{f}$  :

```
def integrate(f, y0, t, h): return y0 + h * f(t, y0)
```

<https://www.f-legrand.fr/scidoc/docimg/numerique/euler/euler/euler.html>

— **Méthode d'Euler implicite**

Approximation du premier ordre, plus coûteuse à calculer, plus stable et plus précise que la version précédente :

$$\forall n \geq 0, \mathbf{y}_{n+1} = \mathbf{y}_n + (t_{n+1} - t_n) * \mathbf{f}(t_{n+1}, \mathbf{y}_{n+1}) \quad \mathbf{y}_0 = \mathbf{y}(0)$$

On cherche  $y_{n+1}$  le point fixe de la fonction

$$\mathbf{G}(\mathbf{x}) = \mathbf{y}_n + (t_{n+1} - t_n) * \mathbf{f}(t_{n+1}, \mathbf{x})$$

Plusieurs méthodes existent pour ça, par exemple la [méthode de Newton-Raphson](#).

<https://www.f-legrand.fr/scidoc/docimg/numerique/euler/implicite/implicite.html>

— **Famille des méthodes Runge Kutta**

Approximation explicite, même algorithme pour plusieurs ordres, ces méthodes font parti des plus utilisées. Je vous met là une petite sélection de liens utiles si vous voulez en savoir plus et implémenter ces algorithmes

— [http://www.scholarpedia.org/article/Runge-Kutta\\_methods](http://www.scholarpedia.org/article/Runge-Kutta_methods)

— [A family of embedded Runge-Kutta formulae, Dormand and Prince](#)

— [Coefficients for the study of Runge-Kutta integration processes, Butcher](#)

— **Algorithme Leapfrog**

Approximation explicite du deuxième ordre, peu coûteuse mais stable pour des mouvements oscillatoires. Elle nécessite d'avoir accès à la vitesse et à l'accélération des variables à intégrer. Ça tombe bien, c'est notre cas. Soit  $i \in [0, N]$ , en notant  $p_n^i = p_i(t_n)$ ,  $v_n^i = v_i(t_n)$ ,  $a_n^i = a_i(t_n)$  et  $\Delta t_n = t_{n+1} - t_n$ , on a l'approximation suivante :

$$\forall i \in [0, N], \forall k \in \mathbb{N}, \begin{cases} p_{k+1}^i = p_k^i + \Delta t_n v_k^i + \frac{1}{2} \Delta t_n^2 a_k^i \\ v_{k+1}^i = v_k^i + \frac{1}{2} \Delta t_n (a_k^i + a_{k+1}^i) \end{cases}$$

[https://en.wikipedia.org/wiki/Leapfrog\\_integration](https://en.wikipedia.org/wiki/Leapfrog_integration)

## 2.3 Interface graphique

Le rôle de l'interface est d'abord d'afficher l'état du système à l'écran. Elle peut dans un second temps servir à interagir avec le système : par exemple ajouter un corps avec un clic gauche, ou en supprimer un avec un clic droit. Comme je l'ai dit plus haut, vous devez choisir de travailler soit en 2D soit en 3D, ce choix influera sur les bibliothèques que vous utiliserez pour l'interface graphique. Je vous suggère d'utiliser **pygame** pour la 2D, et **pyOpenGL** pour la 3D. Vous pouvez bien sûr utiliser n'importe quelle autre bibliothèque si vous préférez.

— **Pygame**

Je vous laisse suivre l'[excellent tutoriel](#) sur leur site officiel

— **pyOpenGL**

De même, je vous laisse suivre [ce tutoriel](#).

Attention : les bibliothèques de dessin en 3D sont intrinsèquement plus complexes que celles en 2D, en choisissant la 3D vous représenterez plus fidèlement l'univers tel qu'on le connaît mais vous aurez plus de difficultés techniques.

Quelque soit votre choix, je vous conseille de séparer les unités des valeurs que manipulent votre système physique de celles des valeurs utiles à l'affichage. Écrivez des fonctions de changement de base entre votre monde et votre caméra, ça vous permettra de contrôler votre échelle plus facilement. Ça vous aidera aussi à implémenter une façon de contrôler la caméra durant la simulation.

## 2.4 Orbites stables

Si vous voulez faire de beaux dessins, vous pouvez simuler des orbites stables (appelées *chorégraphies*) ; c'est à dire choisir des positions initiales des corps telles que, au bout d'un moment, leur mouvement devienne périodique. Trouver ces positions initiales n'est pas facile, il y a de nombreux travaux de recherche là dessus. Je vous met ici une petite liste de pointeur qui peuvent vous être utiles si vous voulez approfondir cette partie là.

- Une explication accessible [http://www.scholarpedia.org/article/N-body\\_choreographies](http://www.scholarpedia.org/article/N-body_choreographies)

- Papier : [Classification of symmetry groups for planar n-body choreographies](#), une famille de solutions pour  $N$  quelconque, illustrée [ici](#)
- Thèse : [Periodic Solutions to then  \$n\$ -Body Problem](#), quelques solutions au chapitre 8

## 2.5 Collisions

Comme je disais en section 2.1, il est possible de considérer les collisions dans la résolution de ce problème. Dans ce cas, il faut que nos corps  $c_i$  aient une taille. On peut par exemple les assimiler à des sphères de rayon  $r_i$ . Le problème de gestion de collisions peut se décomposer en deux étapes : détecter la collision, puis la résoudre.

Tout d’abord, on peut approximer l’instant de la collision en considérant qu’elle ne peut se produire qu’à des instants auxquels on échantillonne notre dynamique, c’est à dire à un des  $t_n$ . Dans ce cas, à chaque pas, il faut chercher si un couple de corps se chevauche (le cas de collisions de plus de 2 corps est plus complexe à traiter et peut être ignoré en première approximation). Une autre solution est de surveiller les instants  $t_i$  et  $t_{i+1}$  tels que deux corps se chevauchent à  $t_{i+1}$  mais pas à  $t_i$ , puis de chercher l’instant précis auquel a eu lieu la collision. Pour ça on peut interpoler les positions entre ces instants et chercher le zéro de la fonction qui calcule la distance algébrique entre ces corps entre les deux instants (dichotomie, [méthode de Newton-Raphson](#), ...).

Une fois que cette collision a été détectée, il faut la traiter : c’est à dire faire que les objets ne se chevauchent plus, et mettre à jour leurs vitesses respectives pour tenir compte de la collision ; les faire rebondir. On pourrait aussi, dans le cas d’étoiles par exemple, les faire fusionner.

Plus généralement, le problème de collision est du au fait que notre modèle ne fonctionne pas si les objets sont trop proches les uns des autres : ces objets induiraient des forces gigantesques l’un sur l’autre, ce qui augmenterait l’ordre de grandeur des erreurs que fait votre solveur d’ODE. Il faut donc traiter ces cas différemment : voir [Understanding the Dynamics of Collision and Near-Collision Motions in the  \$N\$ -Body Problem](#) pour approfondir.

Notez que les algorithmes de détection de collisions peuvent être très coûteux : le plus naïf est celui qui teste à chaque pas de simulation les positions des  $\frac{N(N-1)}{2}$  couples de corps possibles. Des méthodes existent pour réduire cette complexité, elles reviennent toutes plus ou moins à distinguer, pour chaque corps, ceux qui sont trop loin, et ceux qui sont suffisamment proches pour être testés exactement. En voilà une : [Fast Collision Detection among Multiple Moving Spheres](#).

## 2.6 Outils

Voici une liste non exhaustive d’outils qui peuvent vous aider. Je rappelle que vous **devez** implémenter au moins les versions naïves de chaque module du projet, ce n’est que par la suite que vous pouvez remplacer un de vos modules

naïf par une interface vers une de ces librairies. Par ailleurs, j'attends de vous que vous approfondissiez certaines parties du projet, c'est à dire que vous écriviez vous-même *certain*s algorithmes avancés.

- **numpy** : librairie de calcul scientifique. Vous ne pourrez pas faire plus efficace que ça pour vos opérations vectorielles et matricielles sur CPU.
- **SciPy** : librairie d'algorithmes numériques. Vous y trouverez des algorithmes d'intégration déjà fait, des algorithmes d'interpolation, d'optimisation. N'hésitez pas à utiliser ces outils.