



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: conversion Smoke sim blender internal vers Eevee**

**Subject: Re: conversion Smoke sim blender internal vers Eevee**

Posté par: Marty69

Contribution le : 7/1/2019 13:47:08

Bon j'ai trouvé une solution pour contourner le soucis :

- sous blender 2.79, j'exporte mon projet en DAE
- je crée un nouveau projet sous blender 2.8
- j'importe mon DAE
- je fais un file > append pour récupérer mes clés d'animation
- je re-crée mes matériaux feu sur le node editor
- je fais un bake du domaine
- j'active le rendu volumétrique

Au rendu, j'ai bien tout qui fonctionne !

Mais je confirme que simplement ouvrir le projet 2.79 sous 2.8 puis le ré-enregistrer et utiliser cette base comme projet de travail, le rendu ne fonctionne pas sous eevee, mais bien sous cycles...