



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Probleme avec quick smoke**

**Subject: Re: Probleme avec quick smoke**

Posté par: WinZs

Contribution le : 2/9/2019 12:34:18

Hello,

au rendu , j'ai rien non plus moi, pas de flame.

dans le .blend, sur le matériau du domain , il n'y pas node de type **attribute** avec comme name "flame" qui rentre dans un node emission => donc pas de flamme  
[edit en fonction de ce que tu veux .. ajoute ensuite un color ramp , utilise ensuite le strength , etc... plus de détail ici : [https://youtu.be/ctd\\_09qHacA?t=1518](https://youtu.be/ctd_09qHacA?t=1518)  
]

Sinon, si l'aperçu te convient fait un rendu opengl avec un background noir.

Temps de rendu imbattable !

Et tu composites ça ensuite avec un mix en ADD.

[edit, je fais ça souvent les rendus de smoke en opengl, dans la fenetre 3D dans le panneau "N" -> display , tu coches only render, world background, tu règles ton domain pour un aperçu correct (High res et tout... , tu lances l'anim en opengl , tu auras un feu avec un rendu plus que correct avec un temps de rendu imbattable]