



Forum: Questions & Réponses

Topic: Probleme avec quick smoke

Subject: Re: Probleme avec quick smoke

Posté par: debutant

Contribution le : 2/9/2019 13:47:03

Bonjour à vous deux

Rimpoche tu m'as fait rire avec l'interface à la 2.4. Oui j'aimais bien la version 2.49 et y suis longtemps resté accroché ce qui fait que j'ai sauté toutes les versions 2.5, suis passé à la 2.63 et 2.69 et comme il ne faut pas me bousculer dans mes habitudes puisqu'on peut aménager le logiciel comme on veut j'ai gardé les vieilles traditions. Mais tu es dans le mille. Oui je suis en 2.78 parce que c'est une version portable et au boulot je fais des choses sur blender mais je n'ai pas les droits administrateur pour installer une version fixe (sur le disque dur devrais-je dire). En plus l'ordinateur est un ordinateur bureautique qui ne correspond pas pour faire de la 3D pas de carte graphique 4Go de mémoire vive et on m'a installé W10 et là il ne faut pas être pressé pour quoi que ce soit. Pas de GPU sur l'ordinateur donc, mais comme dit j'ai un portable personnel et une Nvidia 1Go dédié et 6Go de RAM en W8.1 c'est mieux mais les résultats sont semblables bien que je n'ai pas toujours la même chose en pensant faire pareil deux fois de suite. Bravo si tu as eu des nuages bleu moi pas j'aurai dû le faire en rose tu aurais vu la vie en rose, manqué. Pour le blackbody, je comprends pourquoi je ne l'ai pas trouvé merci.

Pour WinZS

Oui le fichier dans lequel je veux intégrer mon feu est sous cycle et je le regrette un peu mais comme blender 2.8 arrivait et qu'il n'y a plus le rendu interne je me suis dit qu'il fallait que je me bouge et donc je me suis lancé dans cycle. Malheur à moi. Les nodes sont particulièrement indigestes pour moi je n'y comprends rien et donc quand je veux une texture je regarde si quelqu'un en a fait une avant moi et j'adapte à tâtons sans comprendre pourquoi le node et devant alors que moi je le mettrai derrière et le reste.

Ci-dessous le lien d'une conversation que j'ai déjà eu pour ce fameux fichier et pour lequel j'ai eu la réponse. J'avais envisagé de tout repasser sous rendu interne mais bon.

http://blenderclan.tuxfamily.org/html/modules/newbb/viewtopic.php?topic_id=48979&forum=1&post_id=576773#forumpost576773

Je vais étudier ta méthode mais, il faut bien comprendre mon problème. Faire des exemples bêtes et méchants je dirai que j'ai quelque chose. Un plan quick feu fumée on touche à rien ça fonctionne 0 à 250 images youpi c'est beau. Mais moi déjà j'ai cherché comment commencer le feu à l'image 130 et le couper à l'image 180 par exemple et j'ai bidouillé parce que les tutos c'est bien mais quand ça ne correspond pas à ce qu'on veut il faut adapter. Là j'ai résolu le problème mais c'est en cherchant dans les paramètres que je me suis rendu compte qu'en passant d'un onglet à l'autre les paramètres bougent sans me demander mon avis. Les colors ramp c'est du blender gourou ou là que je l'ai vu en effet c'est beau mais on retombe sur les nodes et pour finaliser à la rigueur mais pour le moment il faudrait que ça apparaisse sur mon fichier et comme je le répète ALT A me montre le feu et au rendu sans que je touche quoi que ce soit au rendu du feu y'a rien. Si c'est comme ma fumée bleu rimpoche l'a eu et pas moi avec le mêmes fichier y'a comme un problème. Donc je continue à chercher

Il me faudrait un semblant de feu pour demander si mon idée est acceptée et à partir de là, ma vidéo qui ne fait que 280 images passerait à environ 600 images donc il faudra réajuster plein de

déplacement et autres choses. J'ai vu grand pour mon niveau, j'ai des particules pour les cheveux et la aussi faudra régler ca m'amuse beaucoup mais je patauge. Mais les cheveux je vois comment il faut faire pour le moment c'est ce feu invisible qui me gêne.

En ce moment j'ai un autre exemple qui fonctionne. Je le mettrai dans le dossier. Ca va peut-être finir par fonctionner. Je me dis que si j'ai 1% de chance d'y arriver ca va bientôt faire 99 fois que ca rate donc la 100eme forcement

Merci à vous je vous tiens au courant.