



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Probleme avec quick smoke**

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

Posté par: Thewada

Contribution le : 2/9/2019 23:14:33

:D

A priori, je te dirais de dowd la dernière version de Blender, ça fait pas de mal. On l'a attendue 2-3 ans quoi.

C'est peut-être ta version qui est trop vieille, et pas en accord avec les drivers et libs de ton OS.

Donc pour trouver le problème ça n'aide pas.

(je n'ai pas ma machine pour vérifier donc en vrac)

Quand tu fais un rendu, tu te places bien sur un moment où on voit la fumée?

Le domaine est-il visible par la caméra?

Tu as bien spécifié Cycles comme moteur? donc

Il faut te mettre aux nodes. et

Tu as coché use nodes dans le matériel?

Tu as ouvert le node editor, y'a-t-il des nodes volume scatter/absorption branchés dans un mix branchés dans l'output(volume)?

Comme dit WinZs, il faut spécifier les attributs: smoke, flame etc. pour voir la fumée, le feu. google est ton ami pour trouver un setup de node.

Si tu as bake ton anim, peut-être faut il liberer le bake (free bake), pour pouvoir changer les réglages.

Peut-être ton histoire de réglages qui bug sont effectivement un bug, corrigé depuis.

Ta phrase "j'ai bidouillé" fait redouter le pire. Pars d'un blend propre, tu as peut-être accumulé des erreurs.

++