



Forum: The Blender Clan 'tchat

Topic: Les problèmes de fluide.

Subject: Les problèmes de fluide.

PostÃ© par: Rimpotche

Contribution le : 17/11/2020 18:03:52

Bonsoir,

Je commence ce sujet où j'aimerais rapporter tous les problèmes (et solutions quand j'en ai trouvé) se rapportant à l'usage des fluides et dans mon cas, de l'eau.

Il y a plein de tutoriels pour remplir un bassin (en général limité au domaine) où le résultat jette un max.

Oui mais voilà, on n'a pas forcément envie de remplir une baignoire, et dans mon cas de jet d'eau (voir le WIP "The Fall"), l'environnement et les circonstances diffèrent notablement de la baignoire.

Je vais commencer par une critique du mesh calculé par Blender. Les particules avancent, mais le mesh calculé d'après elles n'avancent pas toujours aussi évidemment. Le mesh est indépendant de la vitesse, il cerne juste le flot de particules et parfois semble stagner. Donc si on veut créer l'illusion d'un flot, il faut lui donner des petites variations, ce qui se traduit alors par une variation du flot. Et c'est donc plus vraisemblable.

La version 2.92 alpha apporte un nouveau moteur (APIC en plus de FLIP) de calcul des particules à Mantaflow. Je n'ai pas noté d''amélioration notable.

A SUIVRE, j'éditerai plus tard et en écrirai plus, pour l'instant, je n'ai pas le temps.

EDIT 1 : Bake Resumable : ça veut dire qu'on peut redémarrer un bake interrompu. Magnifique, mais comme pour accéder à la fonction bake pour rebaker, il est nécessaire de casser le bake d'abord, et malgré les frames qu'on peut alors modifier, il redémarre toujours à zéro. Ou alors il y a quelque chose que je n'ai pas pigé.

Pour qu'un flux sorte de l'emetteur, il y a une case "Use Flow" à cocher. Mais cela ne fait rien, et on n'aura pas de flux tant qu'on n'aura pas mis des keyframes dessus. Bizarre.