



**Forum: Questions & Réponses**

**Topic: Affiner les contours d'un feu**

**Subject: Affiner les contours d'un feu**

Posté par: Scylla

Contribution le : 15/10/2020 18:37:36

Bonjour à toutes et tous,

J'ai lu ici où là des questions sur la pixellisation d'un feu / Fluid gas.

[img]

[https://scontent-mrs2-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-0/s600x600/121467149\\_10158045439684582\\_5686273259336274245\\_o.jpg?nc\\_cat=110&nc\\_sid=825194&nc\\_ohc=vopEybnPCsAX8wSFXe&nc\\_ht=scontent-mrs2-1.xx&tp=7&oh=348de8695543dd7dd92d5fd209d174ca&oe=5FAD4718](https://scontent-mrs2-1.xx.fbcdn.net/v/t1.0-0/s600x600/121467149_10158045439684582_5686273259336274245_o.jpg?nc_cat=110&nc_sid=825194&nc_ohc=vopEybnPCsAX8wSFXe&nc_ht=scontent-mrs2-1.xx&tp=7&oh=348de8695543dd7dd92d5fd209d174ca&oe=5FAD4718) [/img]

Pour palier ces pixels trop gros il faut changer la valeur Tile Size, dans Eevee vous la trouverez ici :  
Render Proprieties>Volumetrics>Tile Size (par défaut 8px) peut être baissé jusqu'à 2px.

Ne me dites pas merci vous n'avez rien demandé !

Blague à part, vous m'avez tellement aidé ici que j'essaie de rendre un peu de ce que vous m'avez donné