



**Forum: The Blender Clan &#039;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&#039;aimerais rapporter tous les problèmes (et solutions quand j&#039;en ai trouvé) se rapportant à l&#039;usage des fluides et dans mon cas, de l&#039;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&#039;a pas forcément envie de remplir une baignoire, et dans mon cas de jet d&#039;eau (voir le WIP "The Fall"), l&#039;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&#039;après elles n&#039;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&#039;illusion d&#039;un flot, il faut lui donner des petites variations, ce qui se traduit alors par une variation du flot. Et c&#039;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&#039;ai pas noté d&#039;amélioration notable.

A SUIVRE, j&#039;éditerai plus tard et en écrirai plus, pour l&#039;instant, je n&#039;ai pas le temps.

EDIT 1 : Bake Resumable : ça veut dire qu&#039;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&#039;abord, et malgré les frames qu&#039;on peut alors modifier, il redémarre toujours à zéro. Ou alors il y a quelque chose que je n&#039;ai pas pigé.

Pour qu&#039;un flux sorte de l&#039;emetteur, il y a une case "Use Flow" à cocher. Mais cela ne fait rien, et on n&#039;aura pas de flux tant qu&#039;on n&#039;aura pas mis des keyframes dessus. Bizarre.