



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: Shading de peau - shader uploadé (+ des explications sur le matériau)**

**Subject: Re: Shading de peau - sss "multicouches"**

Posté par: Pixelvore

Contribution le : 11/4/2008 20:17:09

Merci Zeauro pour la précision de vocabulaire

Je continue les tests là, en particulier pour les options de mixage des couches entre elles... Par exemple, le shader des spéculaires doit logiquement être "added" alors que sur Blender.org je me rappelle avoir lu que si on utilise pas les nodes composite, le moteur de rendu les mixe en mode "screen"... Je suis perplexe

Et plusieurs autres questions comme ça... Et à propos de ce que tu dis lucky, est-ce que vous auriez sous la main un modèle bien détaillé de visage prêt à l'emploi ? Les modèles makehuman sont trop standard je trouve pour les tests, et donnent pas des formes très intéressantes