



**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 21:02:48

C'est pas faux tout ça

Je pense cependant m'occuper des textures plus tard, pour le moment j'essaie d'obtenir la bonne illumination de la peau, et ça me donne du fil à retordre

Là j'en suis aux spéculaires, et là non plus c'est pas très convainquant, parce que les modèles spéculaires de Phong/Blinn, etc sont plutôt simplifiés par rapport à ce qui se passe en vrai... Et on revient à ce que CoyHot disait à la sortie du SSS, en testant un shader de peau, sur le shader Lafortune... Et j'aimerais quand même éviter d'avoir recours aux réflexions floues pour remplacer les spéculaires, parce que j'ose même pas imaginer les temps de calcul dans ce cas là...

En tout cas, entièrement d'accord, mes procédurales sont nulles pour rester poli et ne pas insulter mon amour-propre