



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 : 12/4/2008 7:49:25

Salut, pour ce qui est des ramp colors, je pense pas que ça soit utile, puisque le sss permet à lui seul de produire de belles transitions entre l'ombre et la lumière. Peut-être pour simuler un effet Fresnel sur une peau duveteuse, pourquoi pas...

Ce que Minnaert permet de faire. Mais ici je voulais plutôt une peau spongieuse :) Et pour les spéculaires, j'ai pas essayé WardIso, je vais tenter ça on verra ce que ça donne.