



Forum: Questions & Réponses

Topic: Shader spéculaire Lafortune, anisotropie codée, build + patch dispos

Subject: Re: Shader spéculaire Lafortune, anisotropie codée, build + patch dispos

Posté par: Pixelvore

Contribution le : 6/8/2008 9:50:03

Citation :

Félicitation pour la prog de ce shader. j'attendais que quelqu'un le code depuis que j'avais vu un papier là dessus :D.

Tu veux que la sphère noire renvoie la couleur orange qu'on voit sur la sphère grise ? A ce moment là, augmente un peu la puissance de la lampe orange

Parce que sur la sphère grise, la tache orange qu'on voit est due à la partie diffuse je crois, pas à une tache spéculaire. Et vu que la sphère noire a presque pas de diffusion, ça expliquerait. Ou bien, peut-être que la lampe est tout simplement trop loin. En tout cas, rassure-toi, il n'y a plus de problèmes avec les lampes multiples maintenant

C'est vraiment par rapport aux paramètres de ta scène ou du shader (tu peux faire voir une image avec $C_x = C_y = -1$ et $C_z = 1$?)

Pour ce qui est du shading de peau, oui en effet ce shader peut être très utile. Lorsque je faisais mes tests de rendu de peau, j'aurais bien aimé avoir le shader lafortune, car j'étais pas satisfait des spéculaires

C'est d'ailleurs ce qui m'a motivé à coder ce shader. En fait, maintenant je m'en sers comme shader spéculaire par défaut, parce qu'avec, on fait vraiment ce qu'on veut avec les taches spéculaires

Concernant Indigo, non, le shader Lafortune n'est pas intégré. Seul Phong est utilisé pour les matériaux opaques, et ça peut être limitant (on obtient des résultats assez pauvres avec Phong). C'est pour ça qu'existent les fichiers "nk data" qui sont pour ainsi dire des mesures de BRDFs sur des matériaux réels, pour pallier cette limitation.