



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Blender³

Subject: Re: Blender³

Posté par: Stuf34

Contribution le : 13/5/2014 17:31:32

Le SSS ne correspond pas vraiment à ça. C'est l'abréviation de SubSurface Scattering. En gros, la lumière qui peut traverser l'objet varie en fonction de l'épaisseur (comme un objet translucide).

Pour ton shader de vernis, tu pourrais essayer de mixer un Glossy avec un Diffuse, en utilisant un Fresnel en facteur. Le Fresnel est un facteur qui varie suivant l'orientation de la face par rapport à la caméra. Cela permet donc de faire comme une couche d'un matériau transparent (réflétant sur les faces orientées par rapport à la caméra et laissant passer la lumière sur les autres faces).