

Castor3D - Évolution #1899

Évolution # 1898 (Assigné): Screen space subsurface scattering

Séparation du résultat de la passe d'éclairage

09/07/2017 02:00 PM - dragonjoker59

Status:	Fermé	Start date:	09/07/2017
Priority:	Normal	Due date:	
Assignee:	dragonjoker59	% Done:	0%
Category:	Rendu	Estimated time:	8.00 hours
Target version:	0.10.0	Spent time:	8.00 hours
Lien forum:			

Description

Pour le SSSSS, il faut commencer par séparer l'éclairage diffus de l'éclairage spéculaire.

History

#1 - 09/08/2017 12:48 PM - dragonjoker59

- Status changed from Assigné to Résolu

#2 - 09/08/2017 01:31 PM - dragonjoker59

- Status changed from Résolu to Fermé