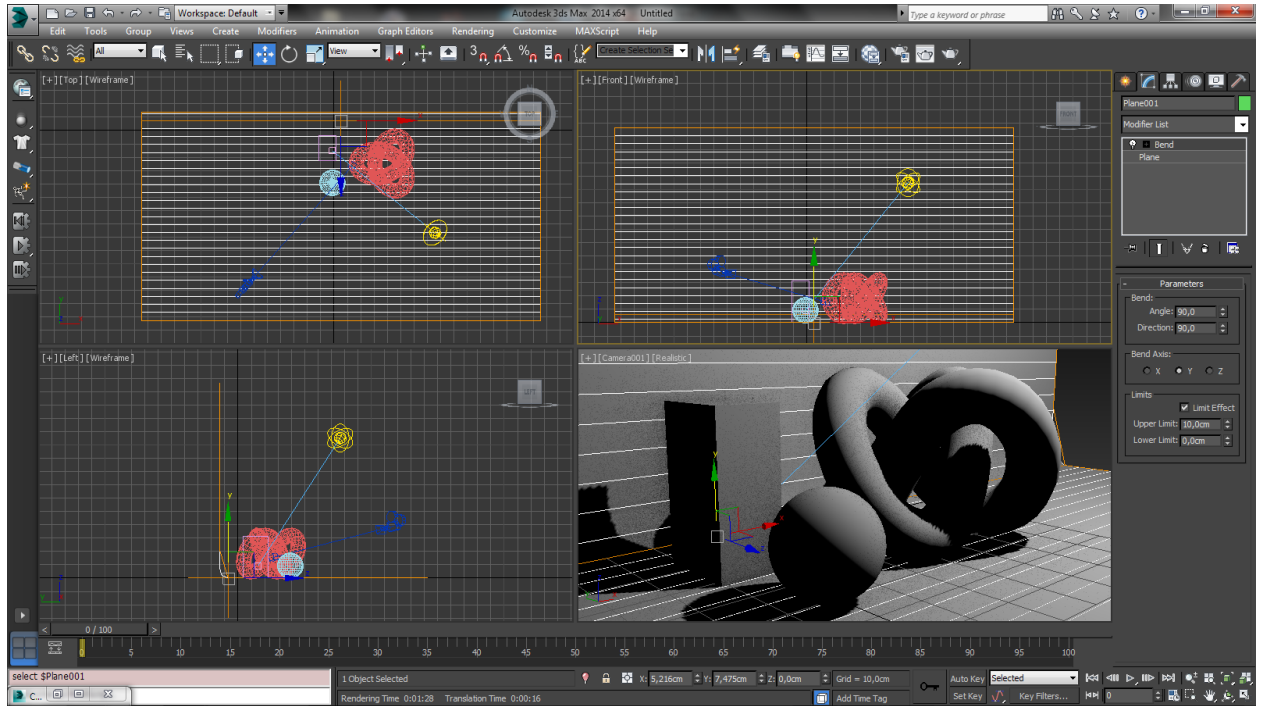


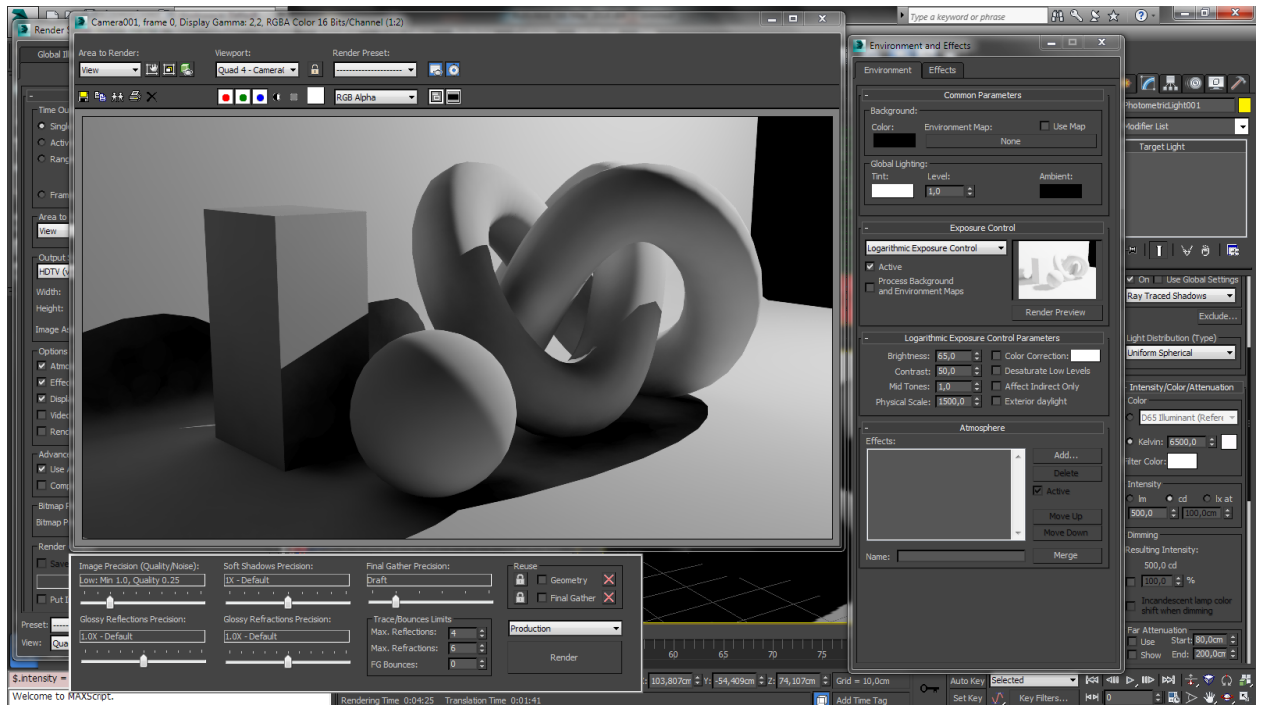
Subsurface Scattring

Подповерхностное рассеивание.

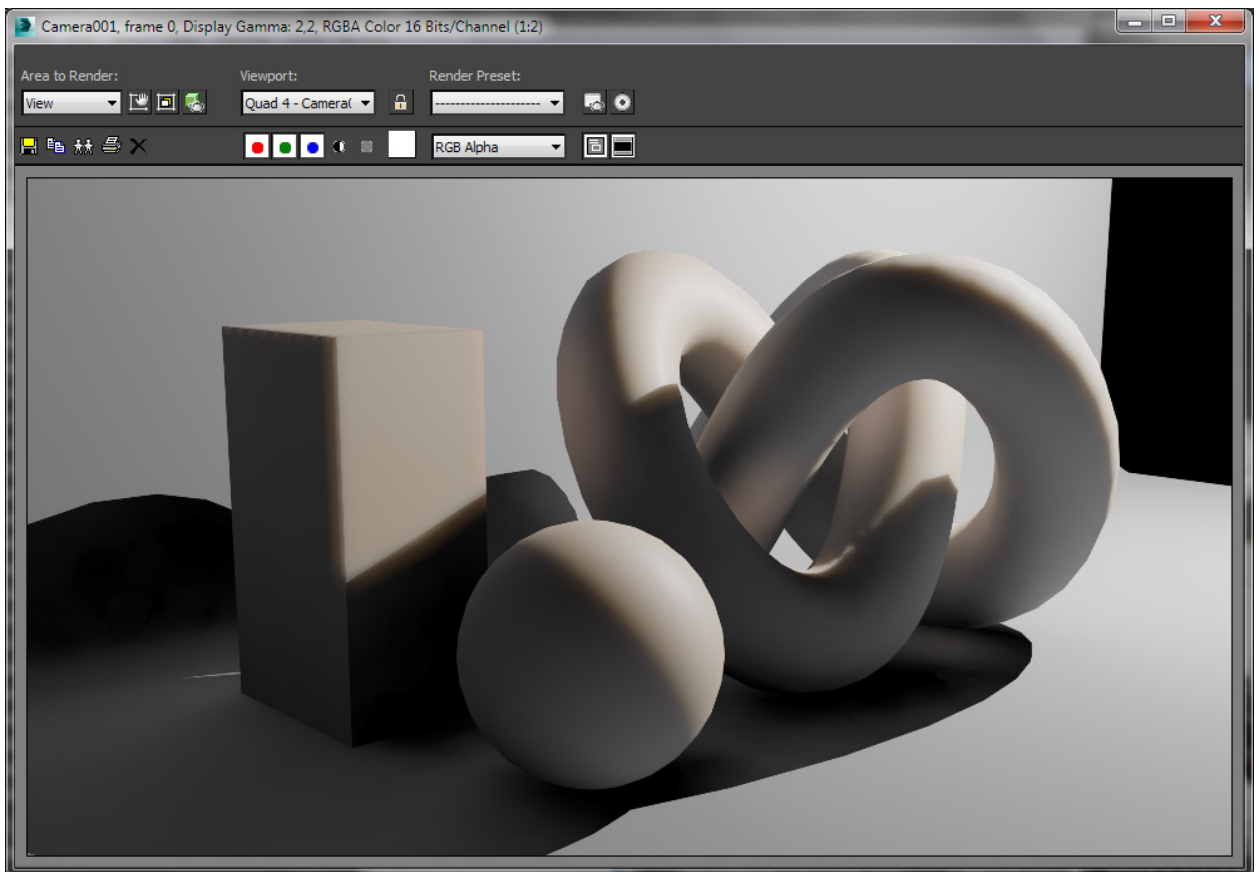
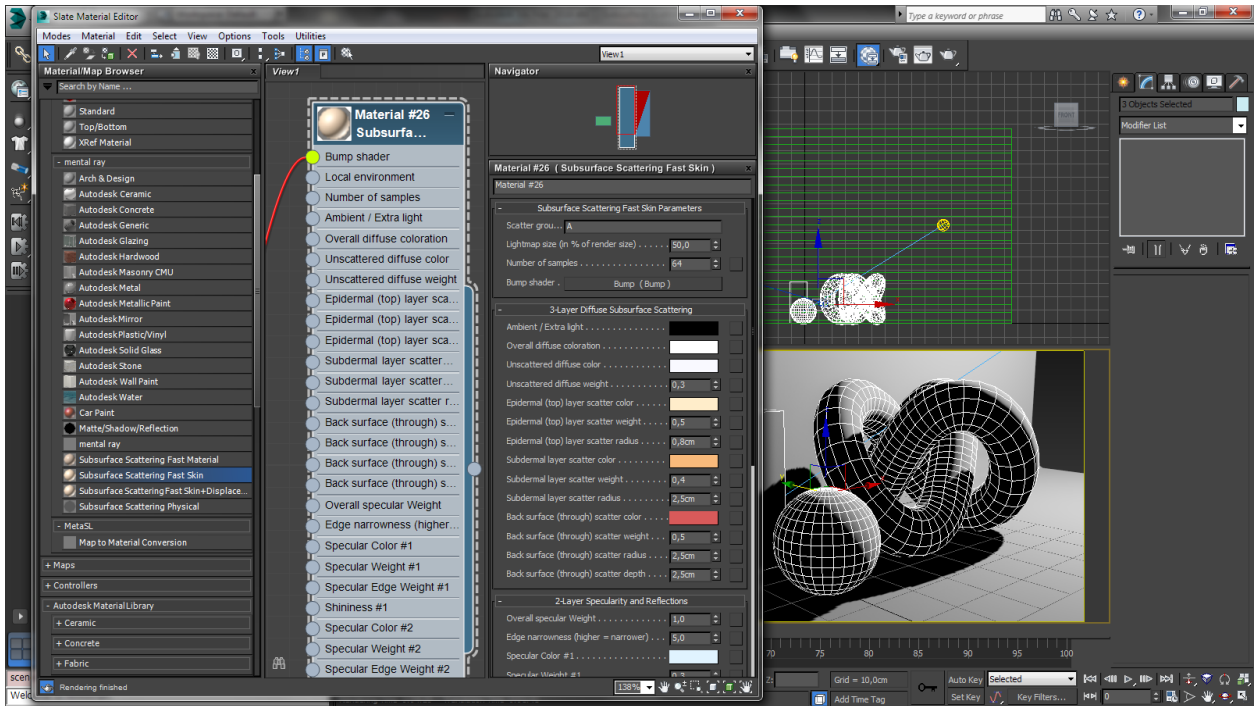
Создаем стандартную сцену со студийным освещением. Mental Ray. Один источник освещения.



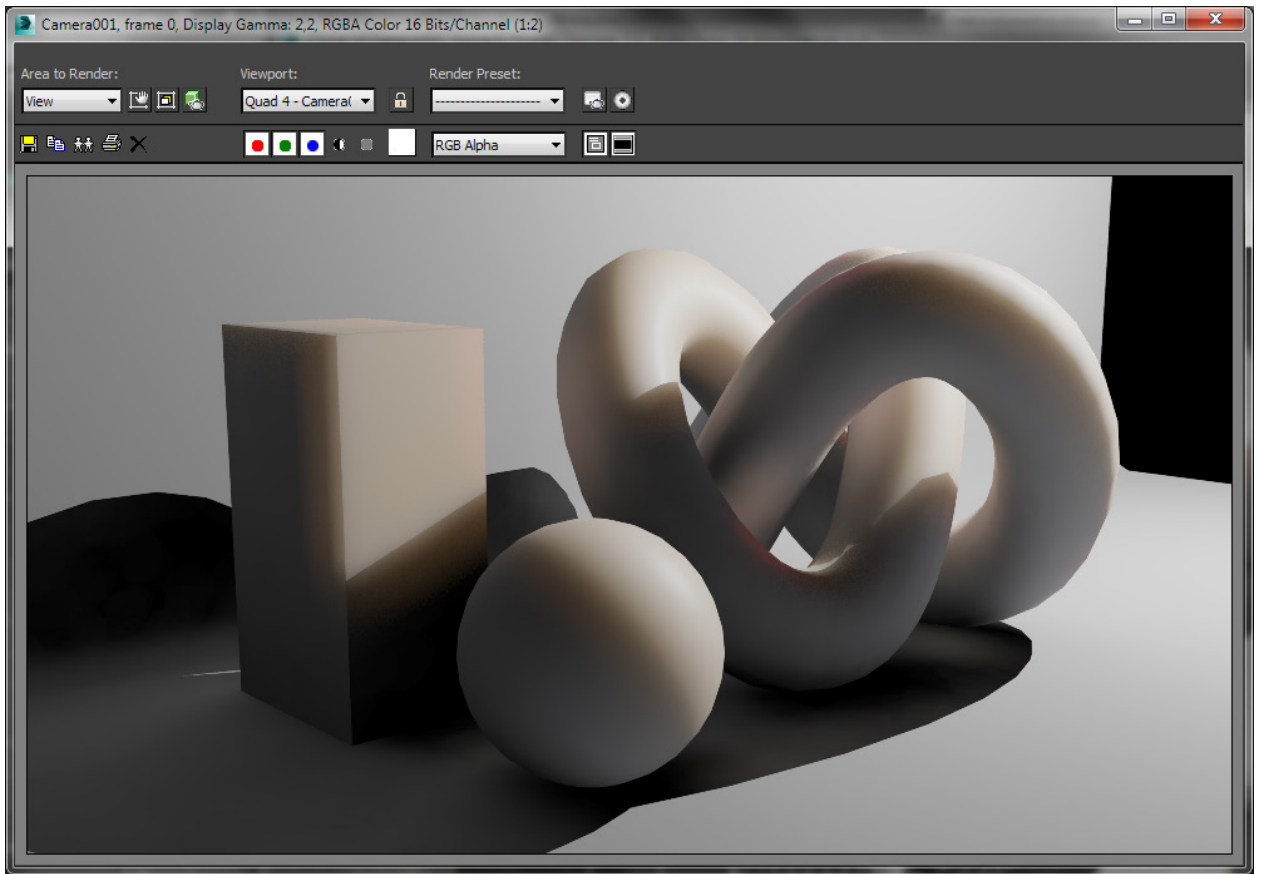
Тени – RayTraced Shadow. Отключить Final Gather.Экспозиция – Logarithmic



Применяем материал SSS Subsurface Scattering Fast Skin



Уменьшаем в настройках материала значение Scale Conversion Factor (до 0.3)



(до 0,1)

