ShaderNodeSubsurfaceScattering(ShaderNode)

base classes — `bpy_struct`, `Node`, `NodeInternal`, `ShaderNode`

class bpy.types.**ShaderNodeSubsurfaceScattering(ShaderNode)**

Subsurface multiple scattering shader to simulate light entering the surface and bouncing internally. Typically used for materials such as skin, wax, marble or milk

falloff

Method for rendering subsurface scattering

- `BURLEY` Christensen-Burley – Approximation to physically based volume scattering.
- `RANDOM_WALK` Random Walk – Volumetric approximation to physically based volume scattering, using the scattering radius as specifie
- `RANDOM_WALK_SKIN` Random Walk (Skin) – Volumetric approximation to physically based volume scattering, with scattering radius automatically adjusted to match color textures. Designed for skin shading..

TYPE:

enum in ['BURLEY', 'RANDOM_WALK', 'RANDOM_WALK_SKIN'], default 'BURLEY'

classmethod is_registered_node_type()

True if a registered node type

RETURNS:

Result

RETURN TYPE:

boolean

classmethod input_template(index)

Input socket template

PARAMETERS:

index (*int in [0, inf]*) – Index

RETURNS:

result

RETURN TYPE:

`NodeInternalSocketTemplate`

classmethod output_template(index)

Output socket template

PARAMETERS:

index (*int in [0, inf]*) – Index

RETURNS:

result

RETURN TYPE:

`NodeInternalSocketTemplate`

classmethod bl_rna_get_subclass(id, default=None)

PARAMETERS:

id (*str*) – The RNA type identifier.

RETURNS:

The RNA type or default when not found.

RETURN TYPE:

　　[bpy.types.Struct](#) subclass

classmethod bl_rna_get_subclass_py(id, default=None)

PARAMETERS:

id (*str*) – The RNA type identifier.

RETURNS:

The class or default when not found.

RETURN TYPE:

type

Inherited Properties

- [bpy_struct.id_data](#)
- [Node.type](#)
- [Node.location](#)
- [Node.location_absolute](#)
- [Node.width](#)
- [Node.height](#)
- [Node.dimensions](#)
- [Node.name](#)
- [Node.label](#)
- [Node.inputs](#)
- [Node.outputs](#)
- [Node.internal_links](#)
- [Node.parent](#)
- [Node.warning_propagation](#)
- [Node.use_custom_color](#)
- [Node.color](#)
- [Node.color_tag](#)

- [Node.select](#)
- [Node.show_options](#)
- [Node.show_preview](#)
- [Node.hide](#)
- [Node.mute](#)
- [Node.show_texture](#)
- [Node.bl_idname](#)
- [Node.bl_label](#)
- [Node.bl_description](#)
- [Node.bl_icon](#)
- [Node.bl_static_type](#)
- [Node.bl_width_default](#)
- [Node.bl_width_min](#)
- [Node.bl_width_max](#)
- [Node.bl_height_default](#)
- [Node.bl_height_min](#)
- [Node.bl_height_max](#)

Inherited Functions

- [bpy_struct.as_pointer](#)
- [bpy_struct.driver_add](#)
- [bpy_struct.driver_remove](#)
- [bpy_struct.get](#)
- [bpy_struct.id_properties_clear](#)
- [bpy_struct.id_properties_ensure](#)
- [bpy_struct.id_properties_ui](#)
- [bpy_struct.is_property_hidden](#)
- [bpy_struct.is_property_overridable_library](#)
- [bpy_struct.is_property_readonly](#)
- [bpy_struct.is_property_set](#)
- [bpy_struct.items](#)
- [bpy_struct.keyframe_delete](#)
- [bpy_struct.keyframe_insert](#)

- [Node.poll_instance](#)
- [Node.update](#)
- [Node.insert_link](#)
- [Node.init](#)
- [Node.copy](#)
- [Node.free](#)
- [Node.draw_buttons](#)
- [Node.draw_buttons_ext](#)
- [Node.draw_label](#)
- [Node.debug_zone_body_lazy_function_graph](#)
- [Node.debug_zone_lazy_function_graph](#)
- [Node.poll](#)
- [Node.bl_rna_get_subclass](#)

- bpy_struct.keys
- bpy_struct.path_from_id
- bpy_struct.path_resolve
- bpy_struct.pop
- bpy_struct.property_overridable_library_set
- bpy_struct.property_unset
- bpy_struct.type_recast
- bpy_struct.values
- Node.socket_value_update
- Node.is_registered_node_type
- Node.poll
- Node.bl_rna_get_subclass_py
- NodeInternal.poll
- NodeInternal.poll_instance
- NodeInternal.update
- NodeInternal.draw_buttons
- NodeInternal.draw_buttons_ext
- NodeInternal.bl_rna_get_subclass
- NodeInternal.bl_rna_get_subclass_py
- ShaderNode.poll
- ShaderNode.bl_rna_get_subclass
- ShaderNode.bl_rna_get_subclass_py

Report issue on this page