次表面散射简介

在真实世界中许多物体是有点半透明的，比如皮肤、玉、蜡、大理石、牛奶等。这些半透明的材质受到数个光源的透射，物体本身就会受到材质的厚度影响而显示出不同的透光性，光线在这些透射部分也可以互相混合、干涉。说得简单一些就是：光射进表面，在材质里散射，然后从与射入点不同的地方射出表面。  
SSS使照明的整体效果变得柔和，一个区域的光线会渗透到表面的周围区域，而小的表面细节变得看不清了。光线穿入物体越深，就衰减和散射得越严重

