

СРАВНЕНИЕ РЕЖИМОВ РЕНДЕРИНГА В ПРОГРАММЕ BLENDER

Blender – профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики. Данное ПО предоставляет два полноценных режима рендеринга: Cycles и Eevee.

Сравнение режимов рендеринга проводилось по следующим 7 критериям: окружающая оклюзия, объемные лучи, отражение, преломление, тени, глобальное освещение, подповерхностное рассеивание.

Таблица – Сравнение режимов рендеринга

Критерии сравнения	Eevee	Cycles
Окружающая оклюзия	Переходы получаются резкими	Переходы получаются плавными и естественными
Глобальное освещение	Использует зонды освещения и запечку	Имеет встроенные алгоритмы глобального освещения
Объемные лучи	Результат не содержит шумов	Результат содержит большое количество шумов
Отражение	Может содержать небольшие недочеты	Более реалистичны
Преломление	Хорошо работает на простых объектах	Подходит для объектов любой сложности
Тени	Может быть затруднительно получить реалистичный результат	Не ограничены разрешением
Подповерхностное рассеивание	Дает хороший результат на объектах средней толщины	Подходит для объектов любой толщины

Выбор между Cycles и Eevee сильно зависит от того, какой результат необходимо получить на финальном рендере. Если это что-то мультяшное и стилизованное, можно смело использовать Eevee и получить хороший результат за небольшое время. С другой стороны, если цель – получить максимально приближенное к реальности изображение, лучше использовать Cycles.