В последнем посте о \*\*\* мы закончили кратким обзором грядущего реал-тайм движке в Blender 2.8, который носит название Eevee. Eevee следует игровому тренду рендеринга, основанному на физике (Physically Based Rendering, PBR), который поддерживает высококлассную графику вместе с отзывчивым просмотром в режиме реального времени (responsive realtime viewport).

В то время было рано обсуждать специфику проекта. Но время прошло, идеи реализовались и теперь самое время открыто поговорить об Eevee Roadmap.

# Освещение сцены

Первоначальной целью было осуществить поддержку всех реалистичный световых типа в Blender (т.е. всех кроме Hemi).

Мы начнем с поддержки рассеивающего точечного света. В отличие от ветки PBR, мы убедимся, что добавление/убирание света со сцены не замедляет предметы. Для продвинутых: мы будем использовать UBO (Uniform Buffer Object, единый буферный объект) для информации о свете чтобы предотвратить повторную компиляцию шейдеров.

Далее мы можем поддерживать прозрачность в шейдерах и расширять поддержку света для включения освещения сцены. Реализация подразумевает, что мы расширяем шейдер HHX в профиль для информации UBO.

Нам также нужно будет переработать световые панели для настроек Eevee так как не все настройки работают (имеют смысл) в режиме реального времени.