Für Version 3.1, teilweise nicht 100% deckungsgleich mit Manual

# Cycles

## Einleitung

* Path-Tracer (ähnlich zum Ray-Tracer)
* Physik-basiert -> realistisch

## Einstellungen

### Gemeinsam

* Max Bounces
* Cast Shadow
* Multiple Importance

### Area Lights

* Portals
* Beam Shape -> Spread

## Quelle

* <https://docs.blender.org/manual/en/3.1/render/cycles/light_settings.html>

# Eevee

## Einleitung

* Nutzt Rasterisierungsverfahren mit OpenGL (Wie in CG)
* Schneller bzw. besser Echtzeitfähig, aber mit Einschränkungen
  + Größe von Spot ändert nicht die Weichheit des lichtkegels ???

## Einstellungen

### Gemeinsam

* Light
  + Diffuse
  + Specular
  + Volume
  + Custom distance (außer Sonne)
* Shadow
  + Clip Start (außer Sonne)
  + Bias
  + Contact Shadows
    - Distance
    - Bias
    - Thickness

### Sun

* Shadow
  + Cascaded Shadow Map
    - Count
    - Fade
    - Max Distance
    - Distribution

## Quelle

* <https://docs.blender.org/manual/en/3.1/render/eevee/lighting.html>

# Workbench & Freestyle

## Einleitung

* Arbeitsansicht & nicht-fotorealistischer Linienrenderer
* Keine Spezifischen Einstellungen (also nur Allgemeine)
* Nicht so relevant -> Daher nicht weiter betrachtet

## Quellen

* <https://docs.blender.org/manual/en/3.1/render/workbench/lighting.html>
* <https://docs.blender.org/manual/de/3.1/render/freestyle/introduction.html>