

# Blender

ЕВГЕНИЙ  
РОМАНЕНКО

ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРОВ И АРХИТЕКТУРЫ

3D



ОТКРОЙТЕ ДЛЯ СЕБЯ  
УДИВИТЕЛЬНЫЙ МИР  
3D-ГРАФИКИ



# Оглавление

Предисловие .....	4
Об авторе .....	6
От издательства .....	7
Введение .....	8
Глава 1. Интерфейс Blender 3.6 .....	15
Глава 2. Управление сценой, объектами и их взаимодействие в проекте .....	24
Глава 3. Модификаторы. Назначение и применение .....	41
Глава 4. Полигональное моделирование. UV-развертка .....	70
Глава 5. Моделирование с помощью кривых (Curves). UV-развертка .....	113
Глава 6. Освещение .....	127
Глава 7. Материалы и текстуры .....	138
Глава 8. Визуализация .....	156
Заключение .....	173