

ЕВГЕНИЙ РОМАНЕНКО

# Blender

ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРОВ И АРХИТЕКТУРЫ



Санкт-Петербург • Москва • Минск

2024

# 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 |