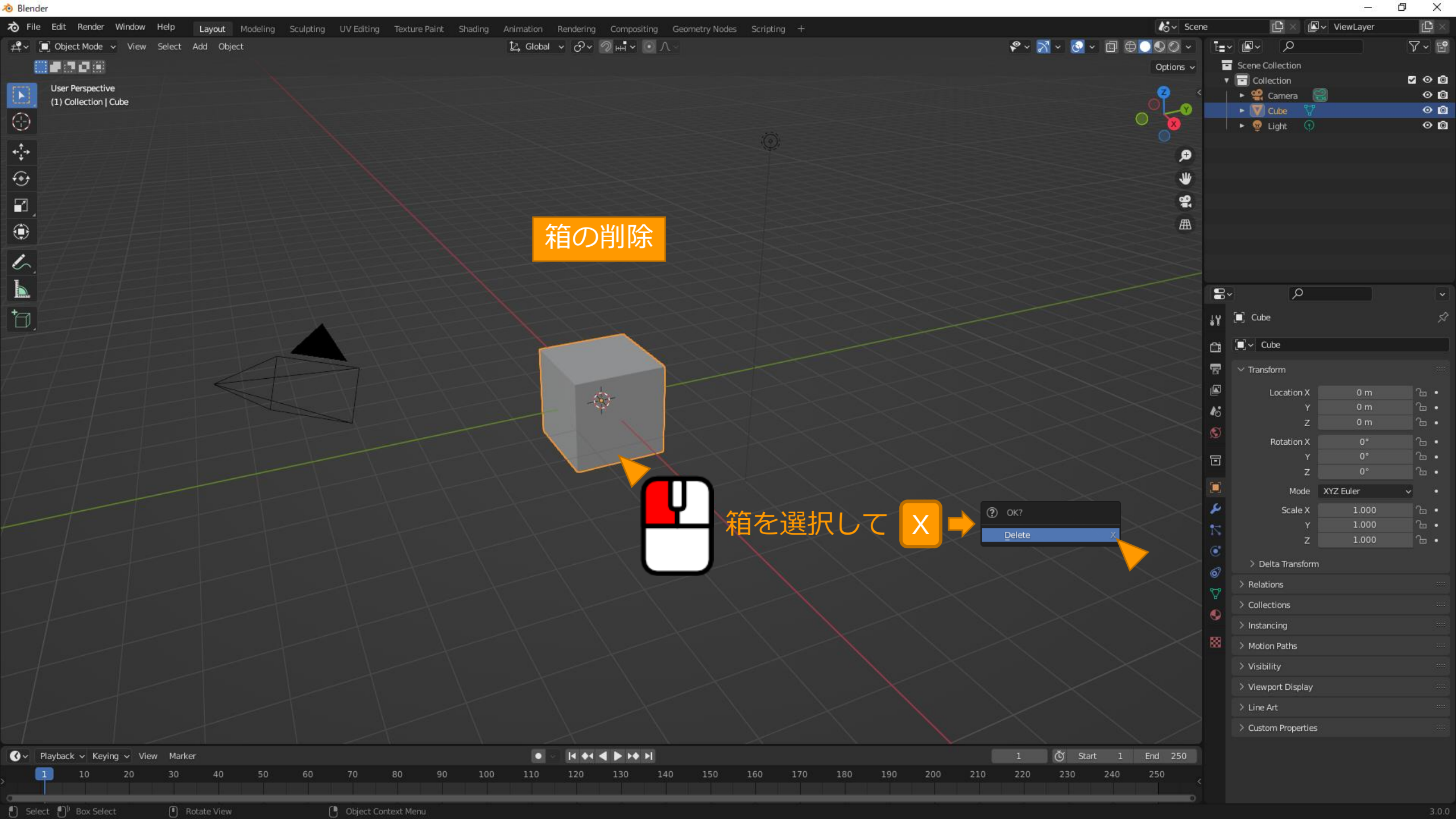


網みたいなものを作る



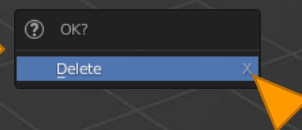
Blender を起動する

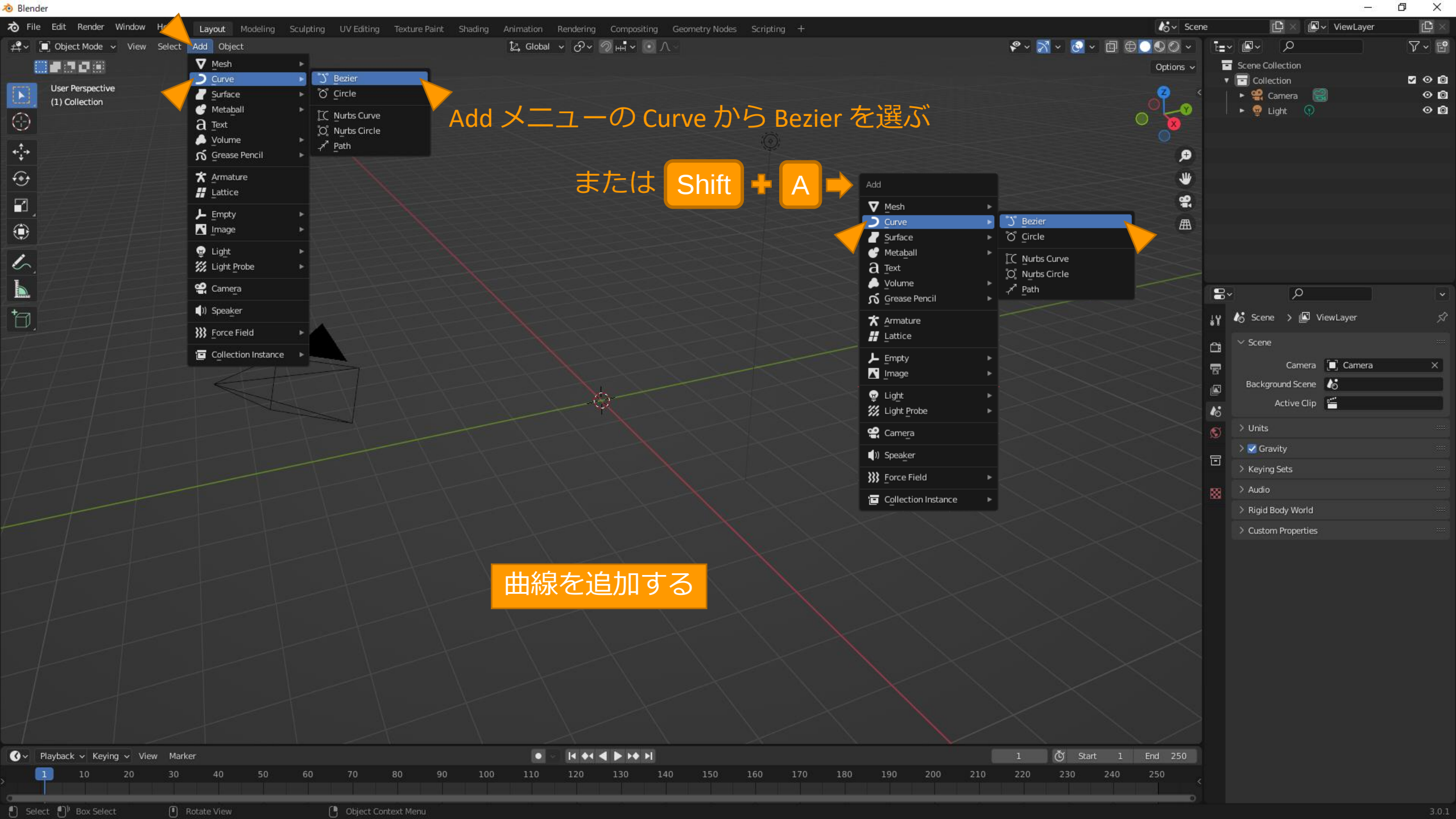
General (全般) で



箱の削除

箱を選択して

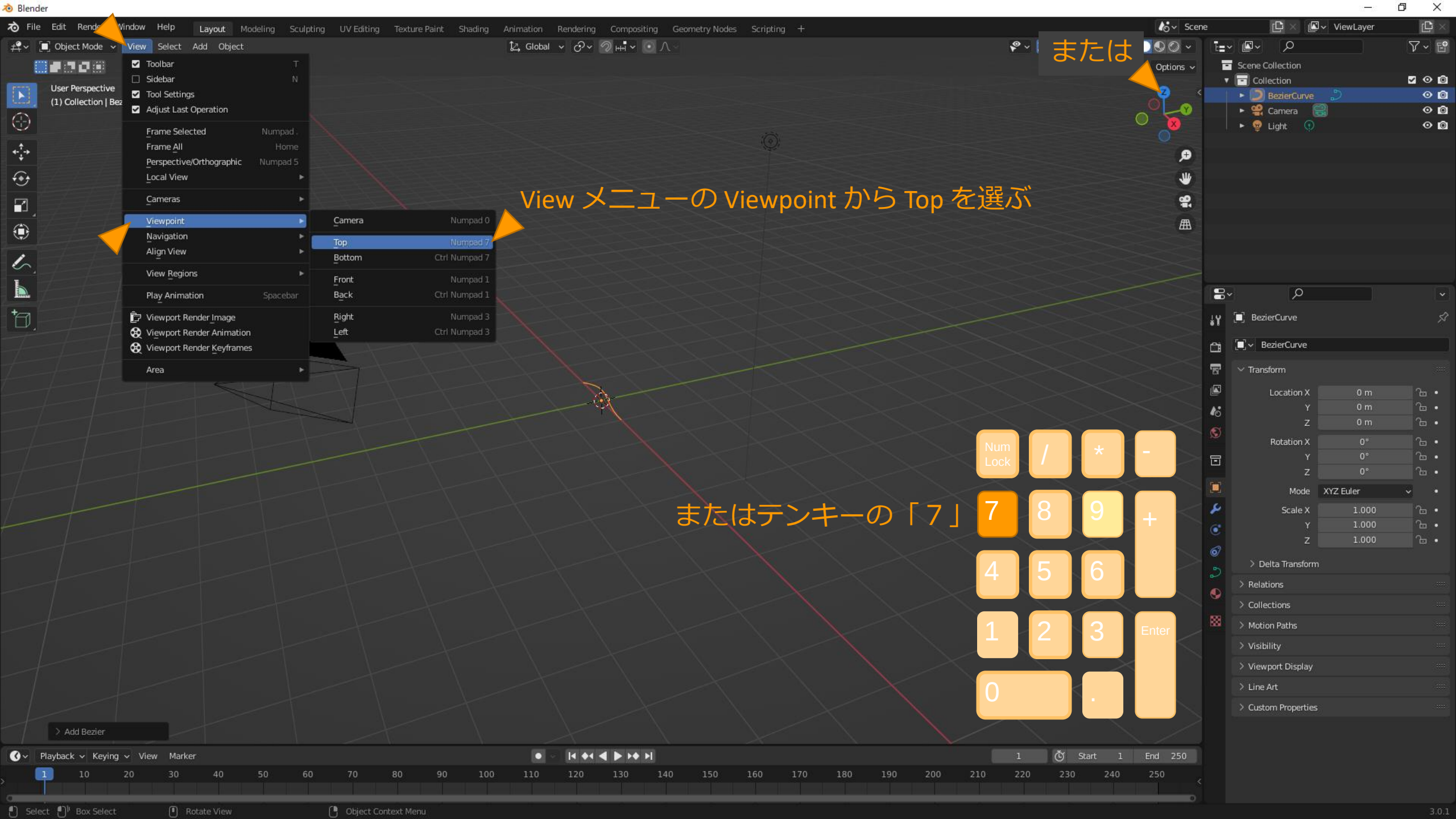


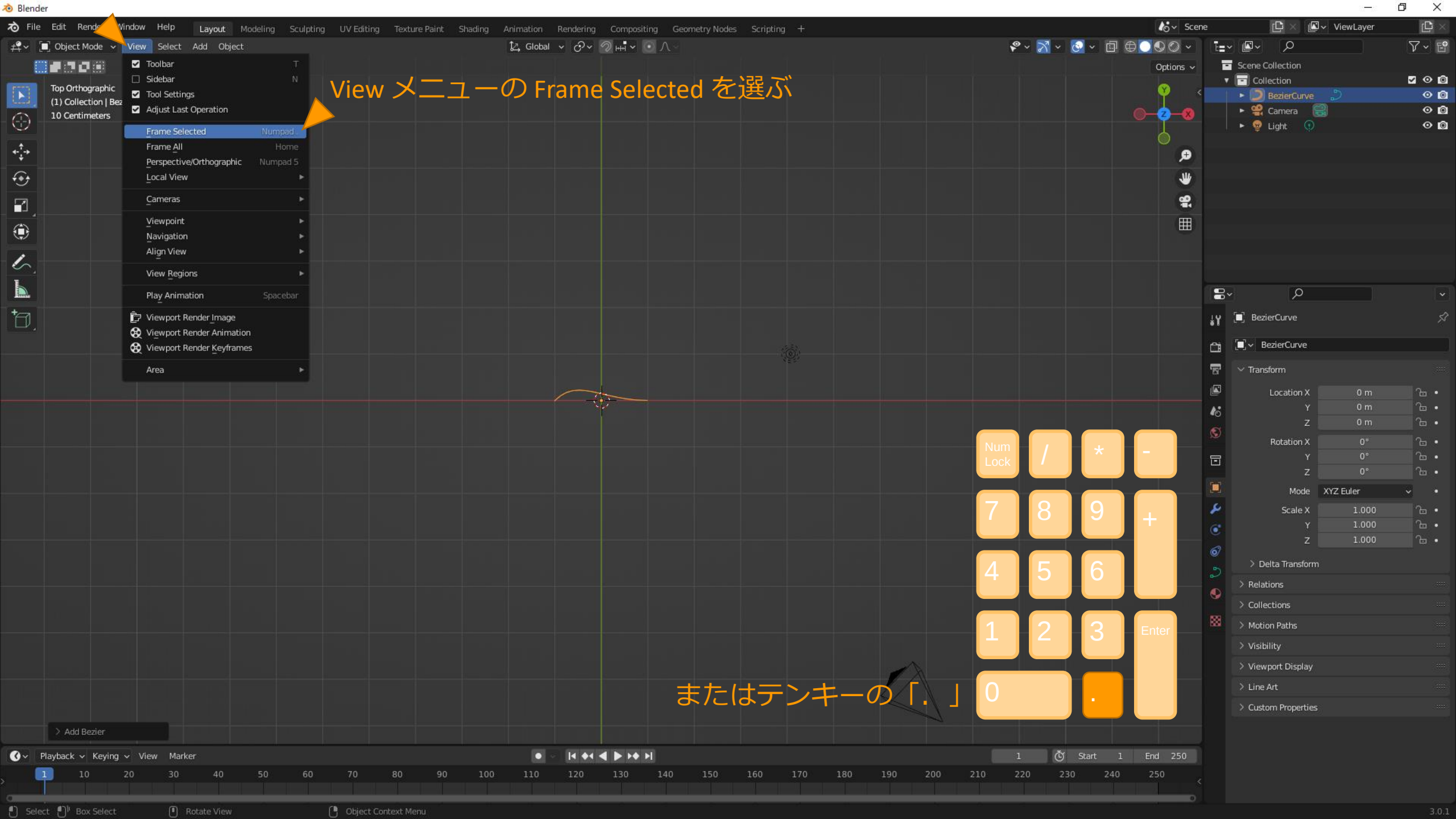


Add メニューの Curve から Bezier を選ぶ

または Shift + A

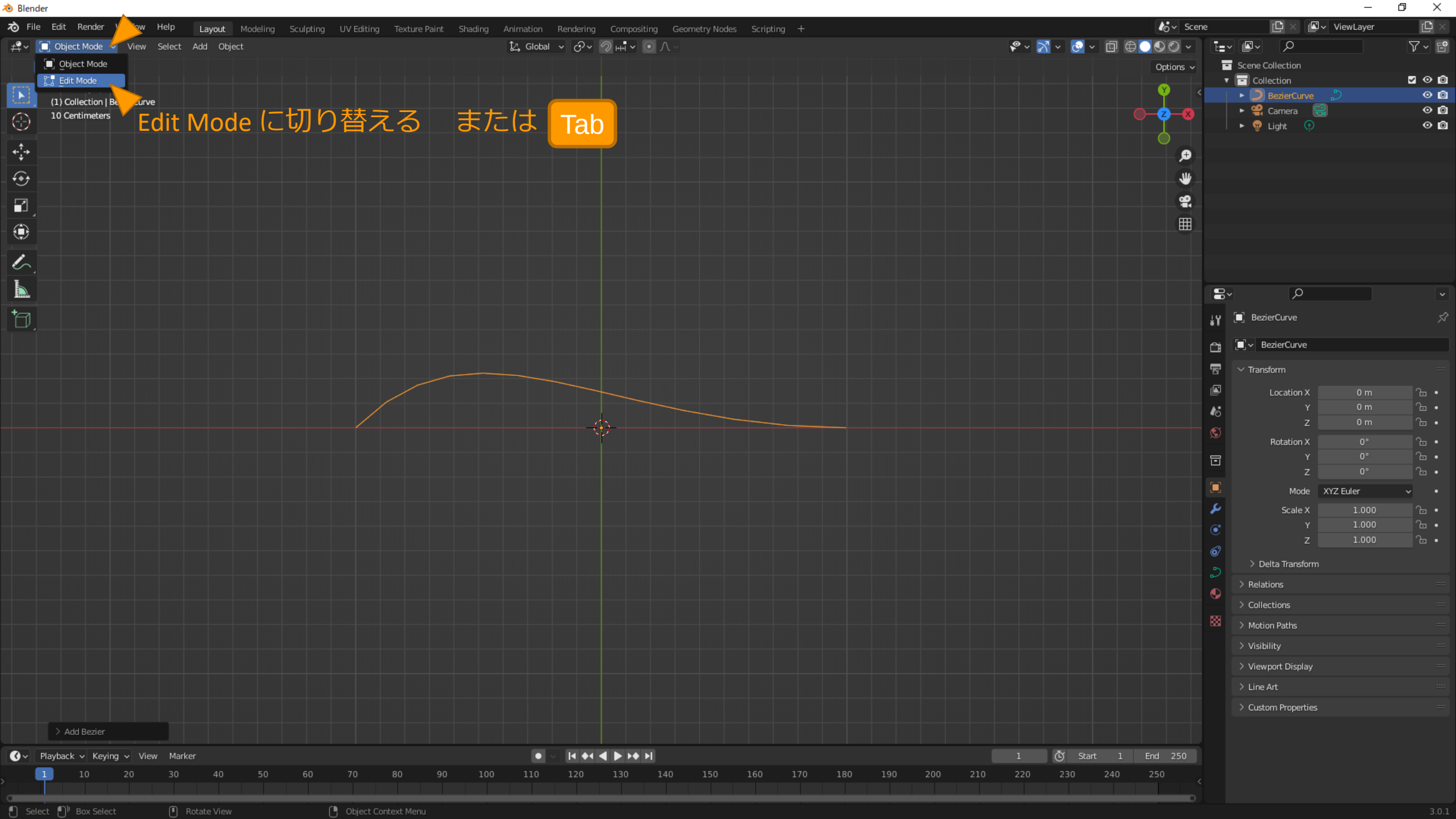
曲線を追加する

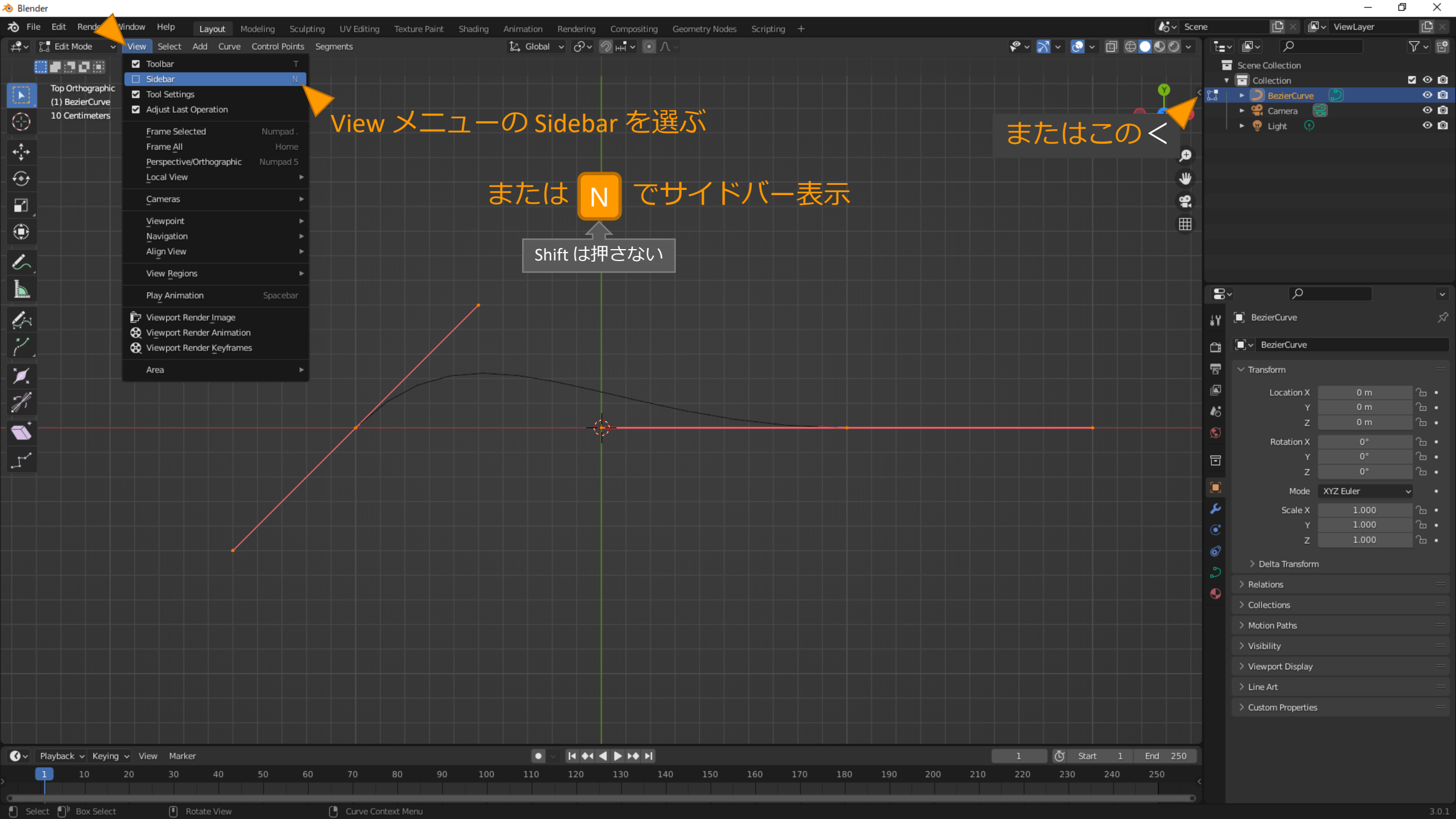




View メニューの Frame Selected を選ぶ

またはテンキーの「.」



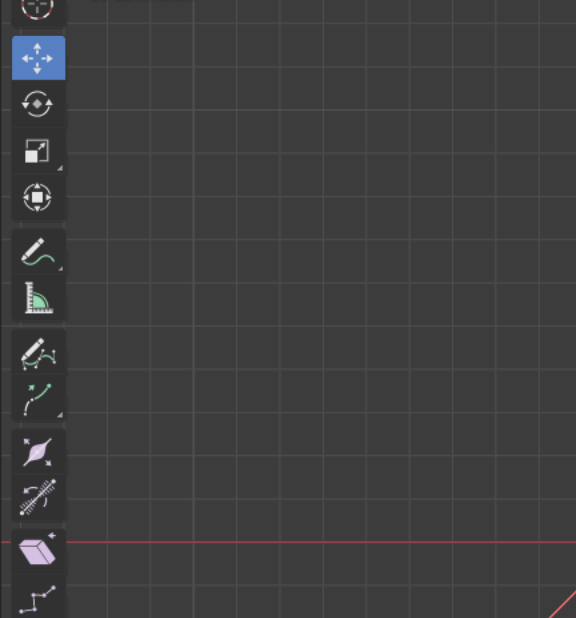


View メニューの Sidebar を選ぶ

または N でサイドバー表示

Shift は押さない

またはこの



左の制御点を選択

Transform

Control Point:

X	-1 m
Y	0 m
Z	0 m

Global Local

Weight	0.000
Radius	1.000
Tilt	0°

Scene Collection

- Collection
 - BezierCurve
 - Camera
 - Light

BezierCurve

BezierCurve

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°

Mode XYZ Euler

Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Delta Transform

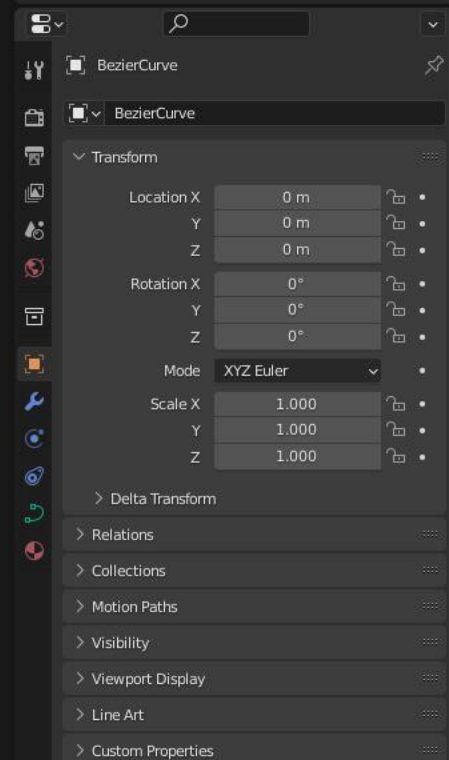
- Relations
- Collections
- Instancing
- Motion Paths
- Visibility
- Viewport Display
- Custom Properties

Top Orthographic
(1) BezierCurve
10 Centimeters



(0, 0.5, 0) に移動

Transform	
Control Point:	
X	0 m
Y	0.5 m
Z	0 m
Global Local	
Weight	0.000
Radius	1.000
Tilt	0°



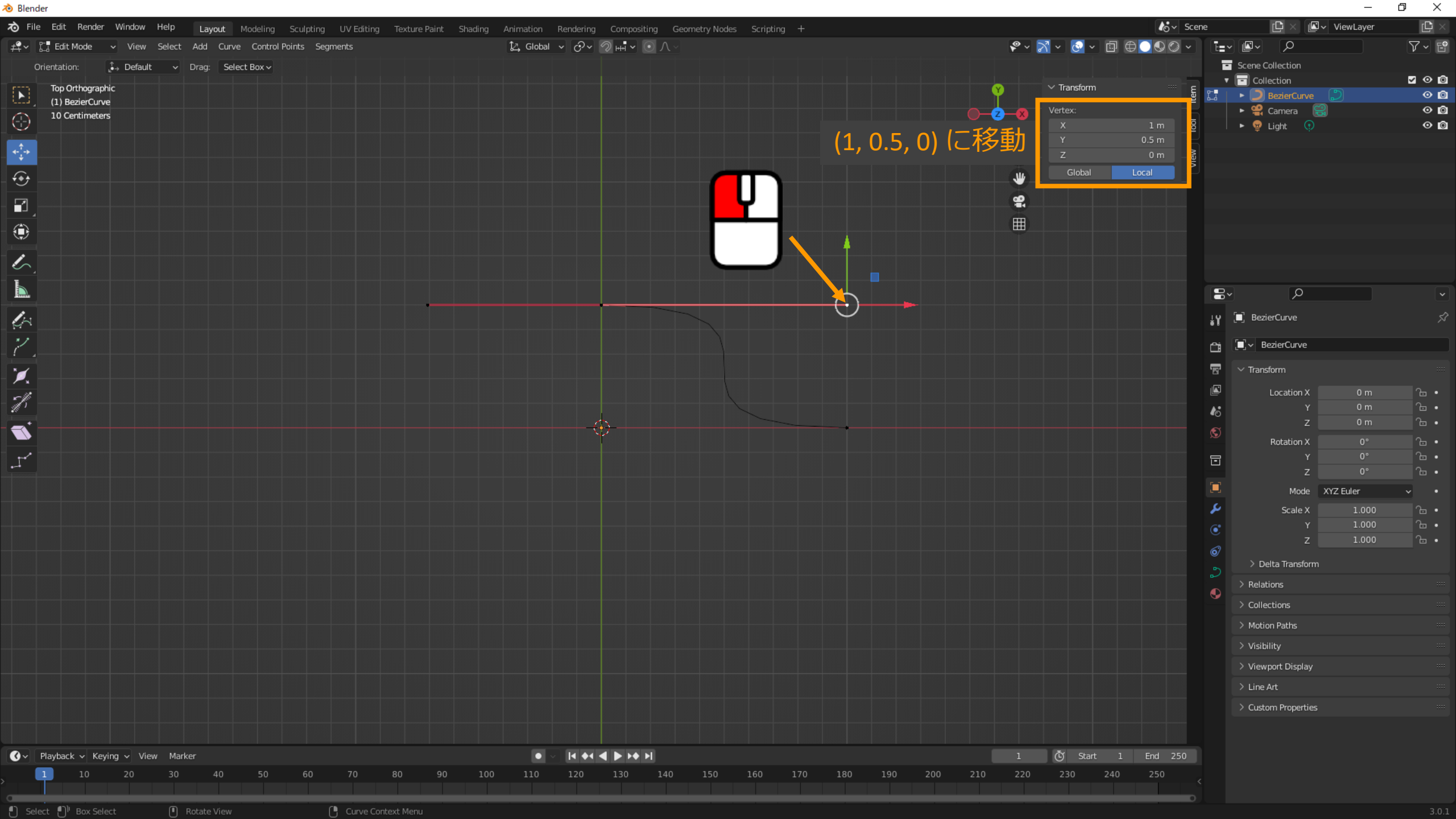
Top Orthographic
(1) BezierCurve
10 Centimeters

Transform

Vertex:

X	0.5 m
Y	1 m
Z	0 m
Global Local	

右側のハンドルを選択



Top Orthographic
(1) BezierCurve
10 Centimeters

Transform

Control Point:

X	1 m
Y	0 m
Z	0 m
Global	Local
Weight	1.000
Radius	1.000
Tilt	0°

Scene Collection

Collection

BezierCurve		
Camera		
Light		

BezierCurve

BezierCurve

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°
Mode	XYZ Euler
Scale X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

> Delta Transform

> Relations

> Collections

> Motion Paths

> Visibility

> Viewport Display

> Line Art

> Custom Properties

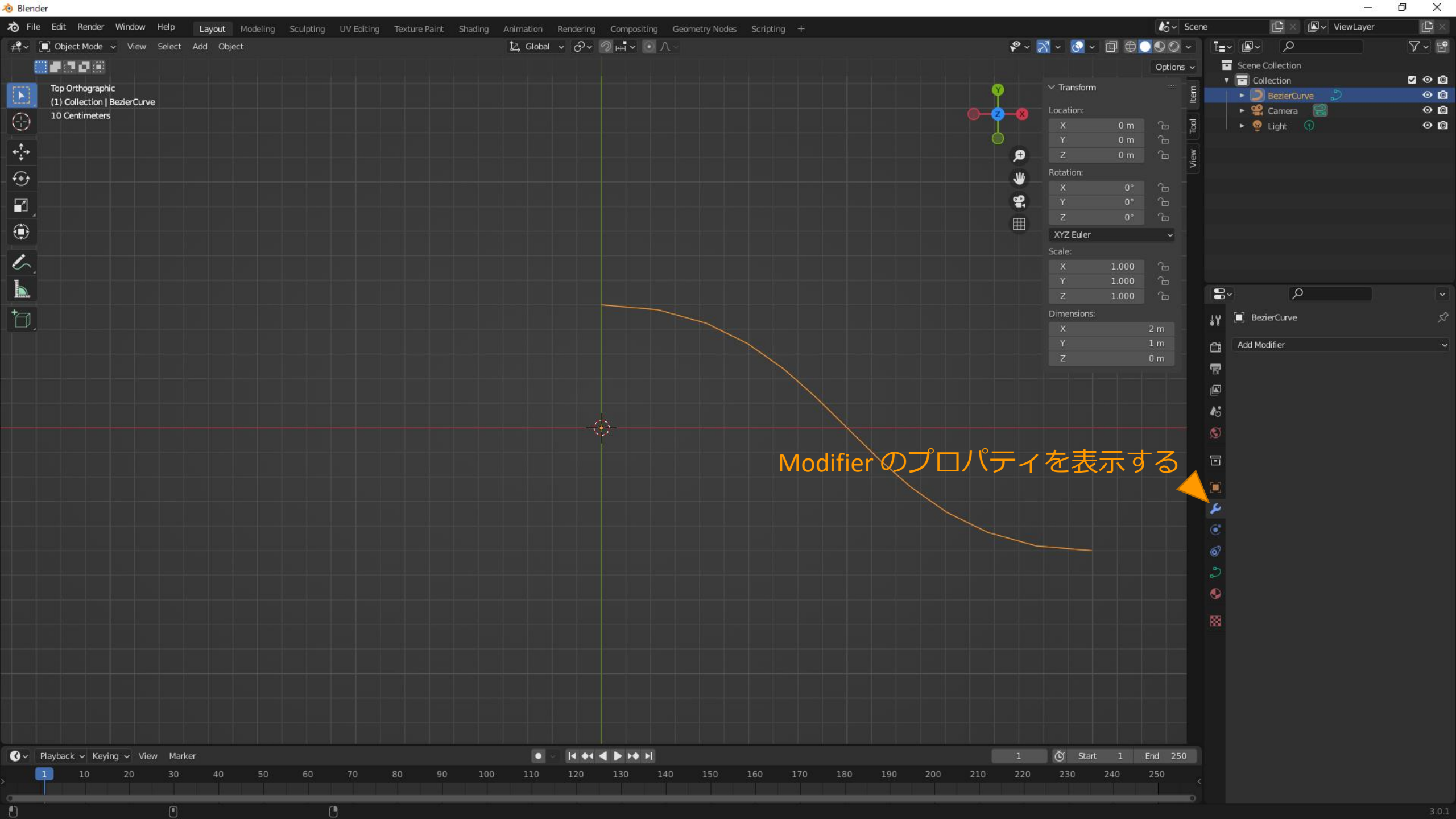
右の制御点を選択

Top Orthographic
(1) BezierCurve
10 Centimeters

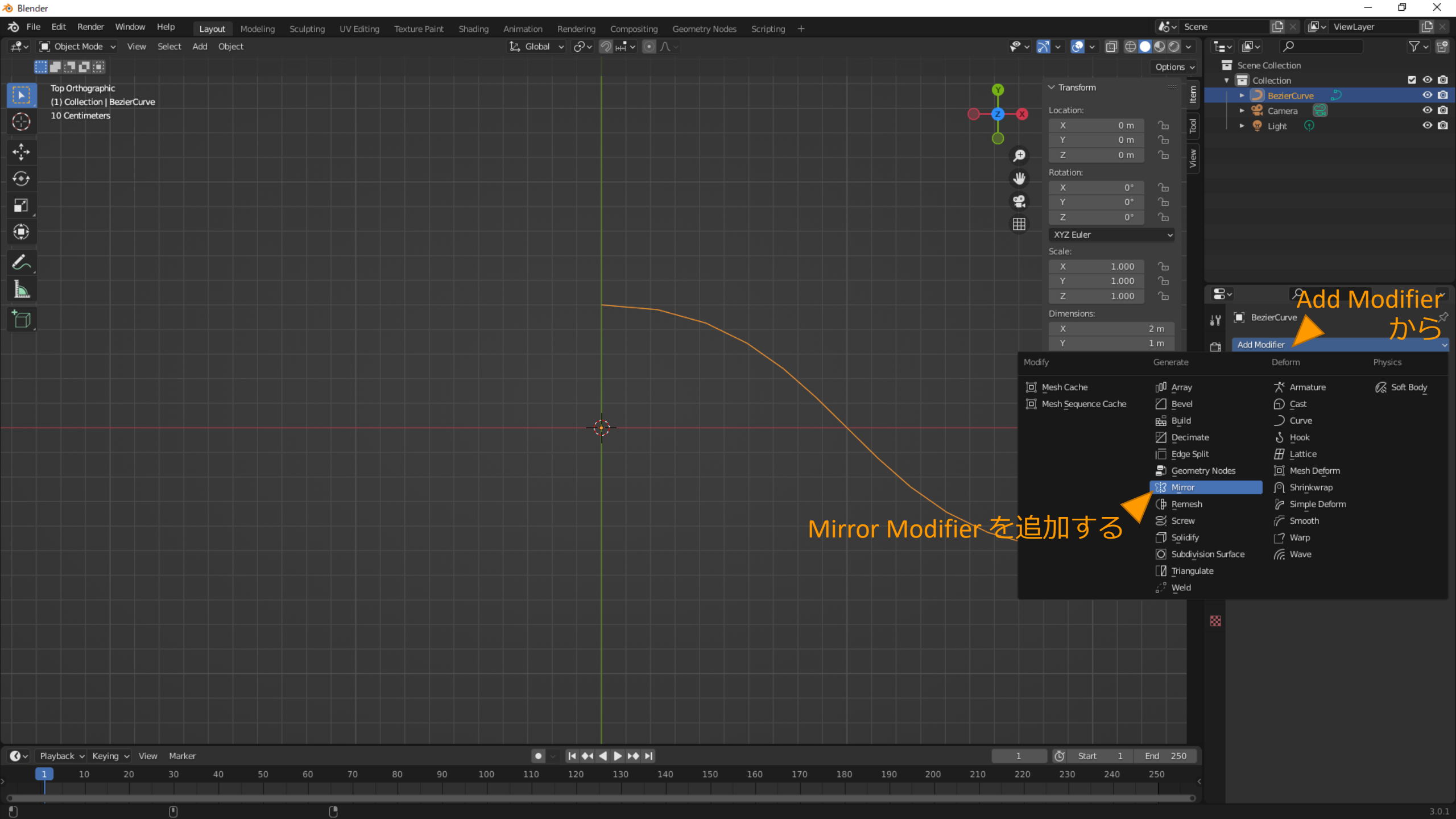
(2, -0.5, 0) に移動

Transform	
Control Point:	
X	2 m
Y	-0.5 m
Z	0 m
Global	Local
Weight	1.000
Radius	1.000
Tilt	0°

(後で反転するので Y 方向の中心が Y = 0 となるようにする)

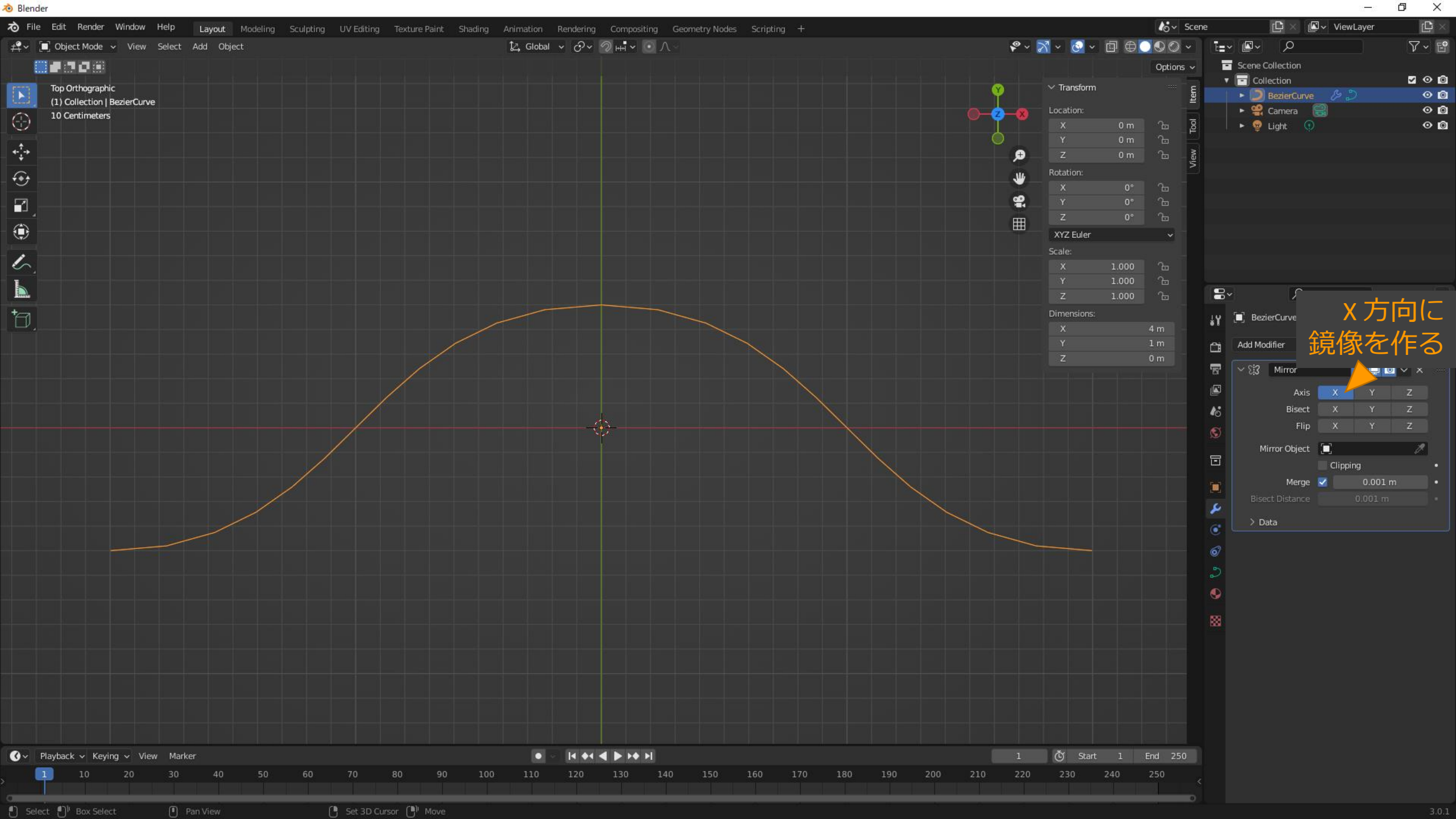


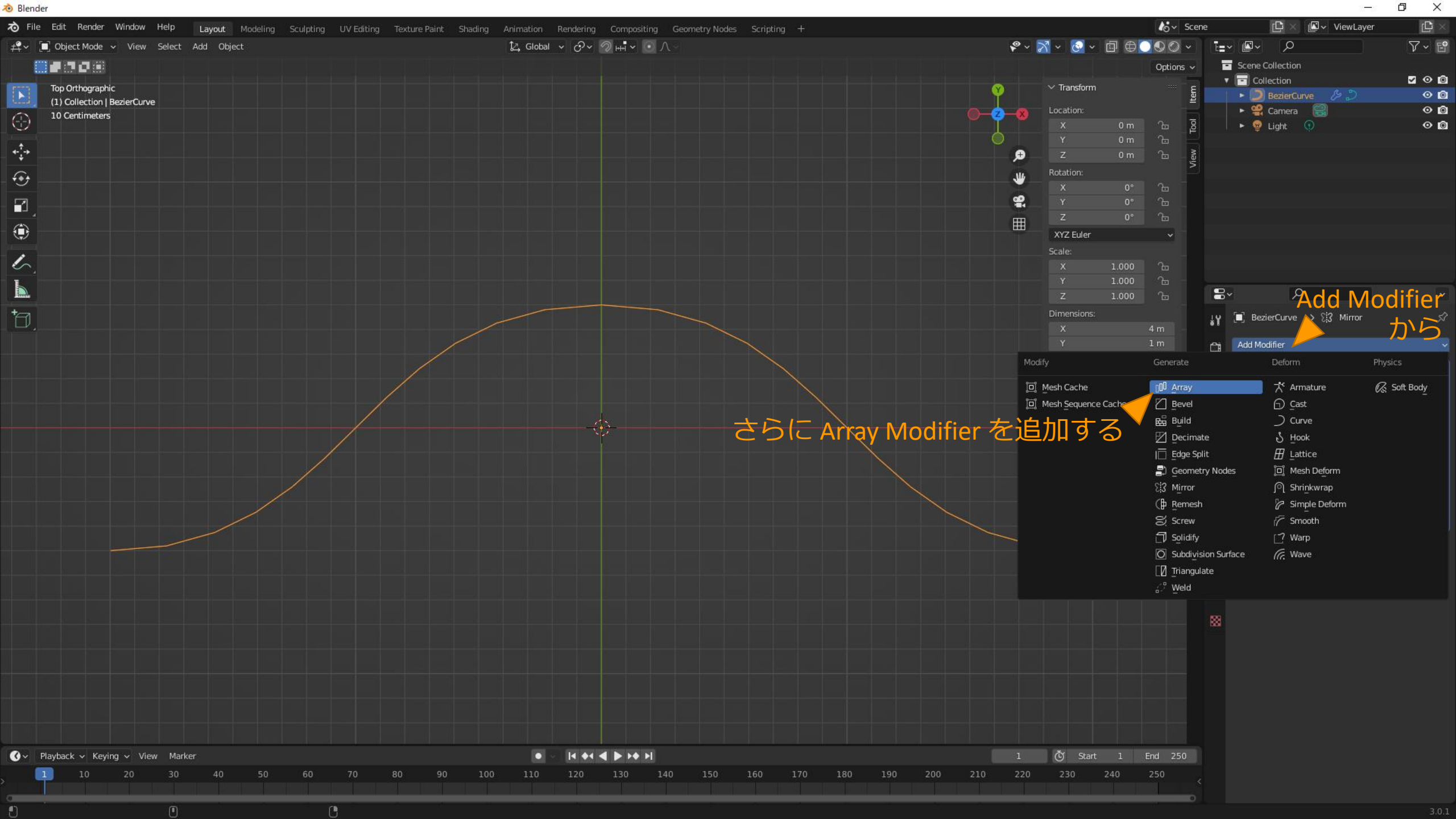
Modifierのプロパティを表示する

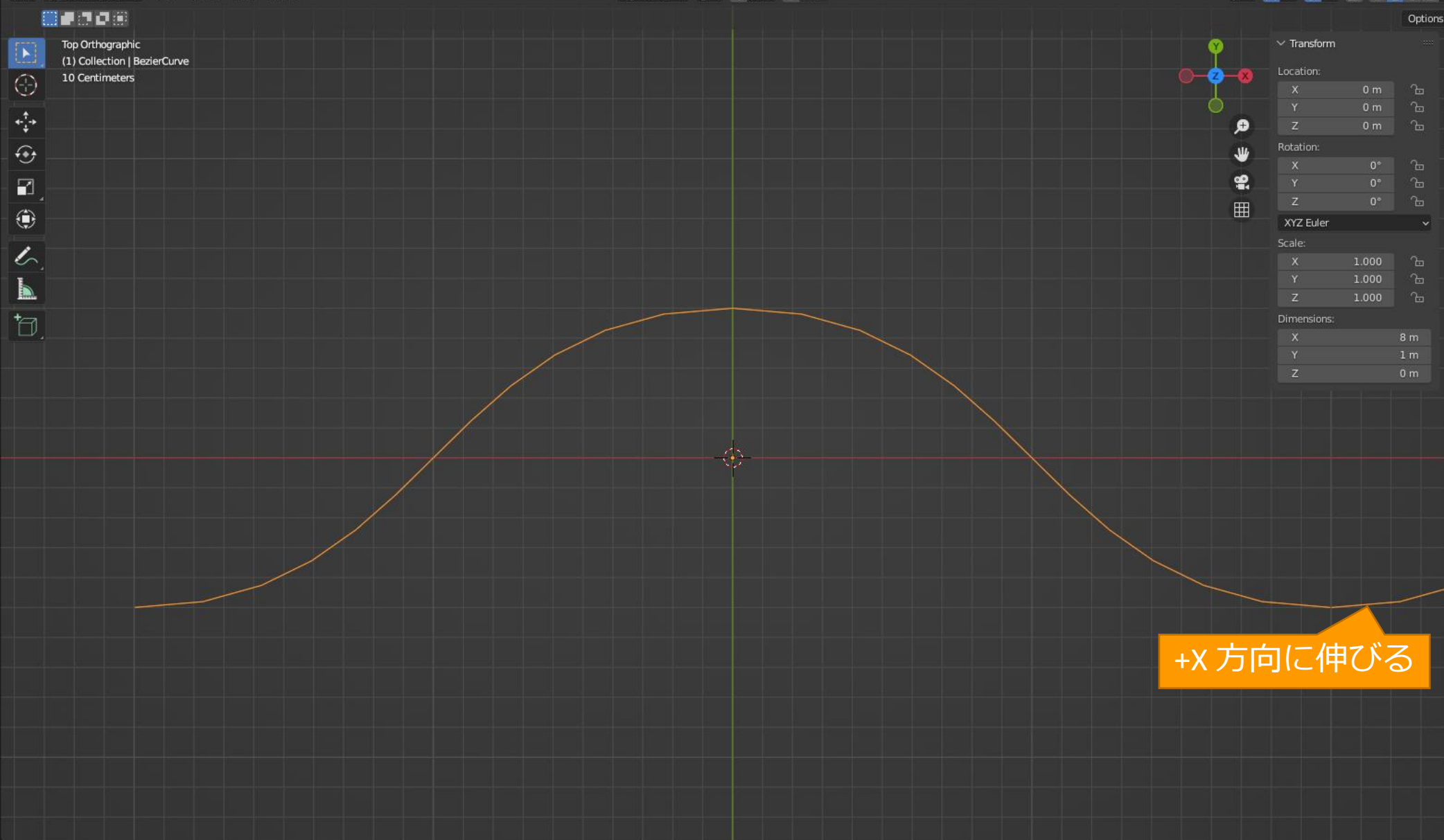


Add Modifier
から

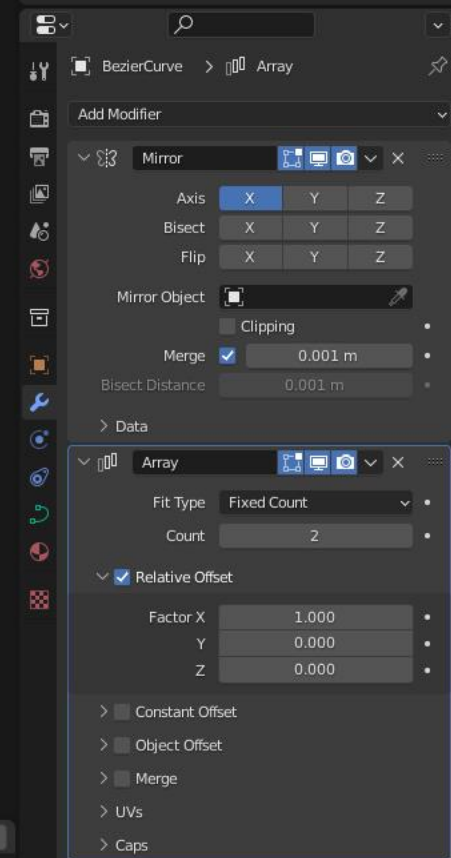
Mirror Modifierを追加する

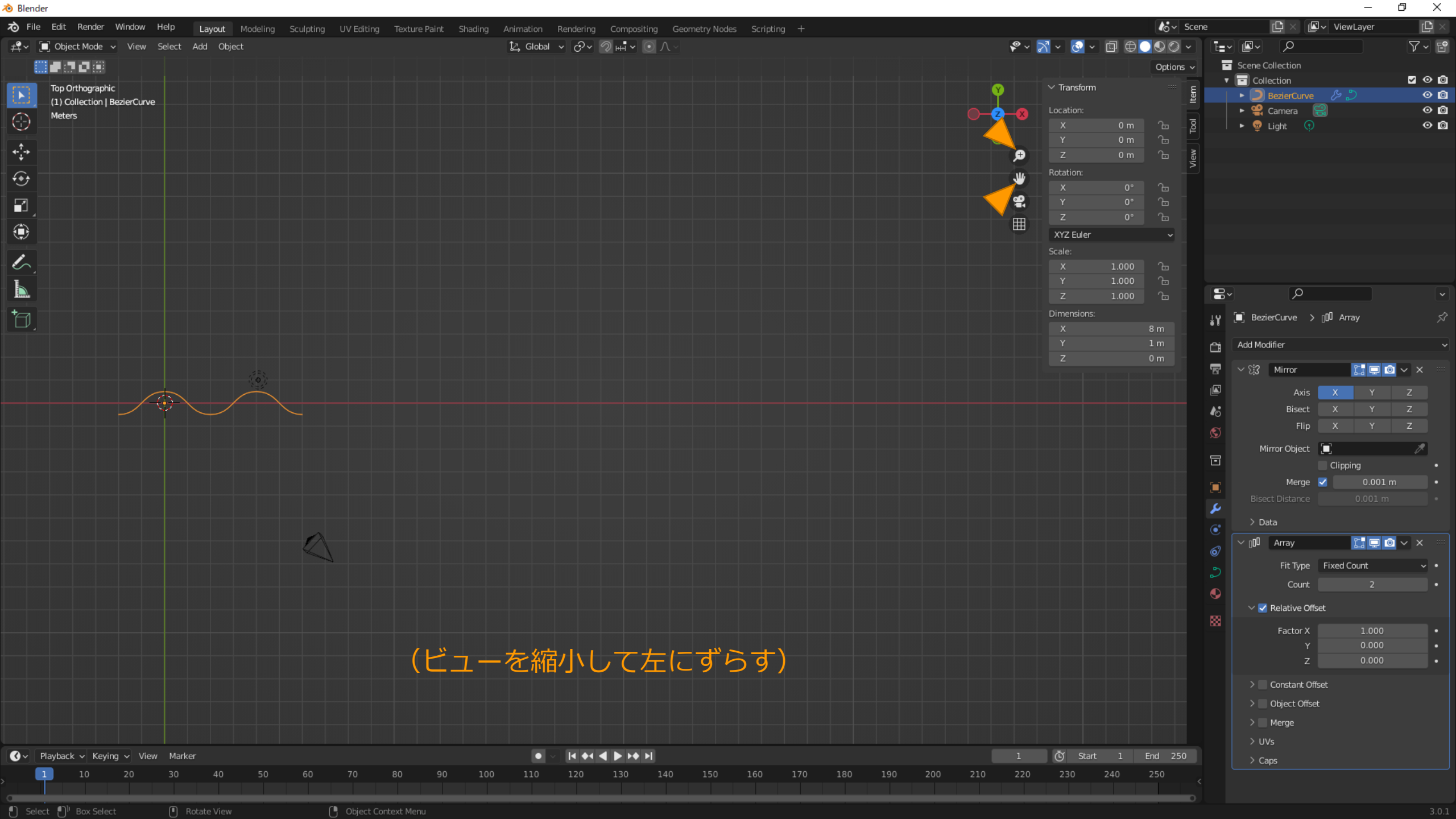






+x 方向に伸びる





(ビューを縮小して左にずらす)

Top Orthographic (1) Collection | Bez Meters

- ☒ Toolbar T
- ☒ Sidebar N
- ☒ Tool Settings
- ☒ Adjust Last Operation
- Frame Selected Numpad .
- Frame All Home
- Perspective/Orthographic Numpad 5
- Local View
- Cameras
- Viewpoint**
 - Camera Numpad 0
 - Navigation
 - Top Numpad 7
 - Bottom Ctrl Numpad 7
 - Align View
 - View Regions
 - Front Numpad 1**
 - Back Ctrl Numpad 1
 - Right Numpad 3
 - Left Ctrl Numpad 3
 - Play Animation Spacebar
 - Viewport Render Image
 - Viewport Render Animation
 - Viewport Render Keyframes
 - Area

Camera Numpad 0

Navigation

- Top Numpad 7
- Bottom Ctrl Numpad 7

Align View

View Regions

- Front Numpad 1**
- Back Ctrl Numpad 1
- Right Numpad 3
- Left Ctrl Numpad 3

Play Animation Spacebar

Viewport Render Image

Viewport Render Animation

Viewport Render Keyframes

Area

View メニューの Viewpoint から Top を選ぶ

または

またはテンキーの「1」



Options

Transform

Location:

X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

Rotation:

X 0°

Y 0°

Z 0°

XYZ Euler

Scale:

X 1.000

Y 1.000

Z 1.000

Dimensions:

X 40 m

Y 1 m

Z 0 m

Scene Collection

Collection

- BezierCurve
- Camera
- Light

BezierCurve > Array

Add Modifier

Mirror

Axis X Y Z

Bisect X Y Z

Flip X Y Z

Mirror Object

Clipping

Merge ☒ 0.001 m

Bisect Distance 0.001 m

Data

Array

Fit Type Fixed Count

Count 10

Relative Offset ☒

Factor X 1.000

Y 0.000

Z 0.000

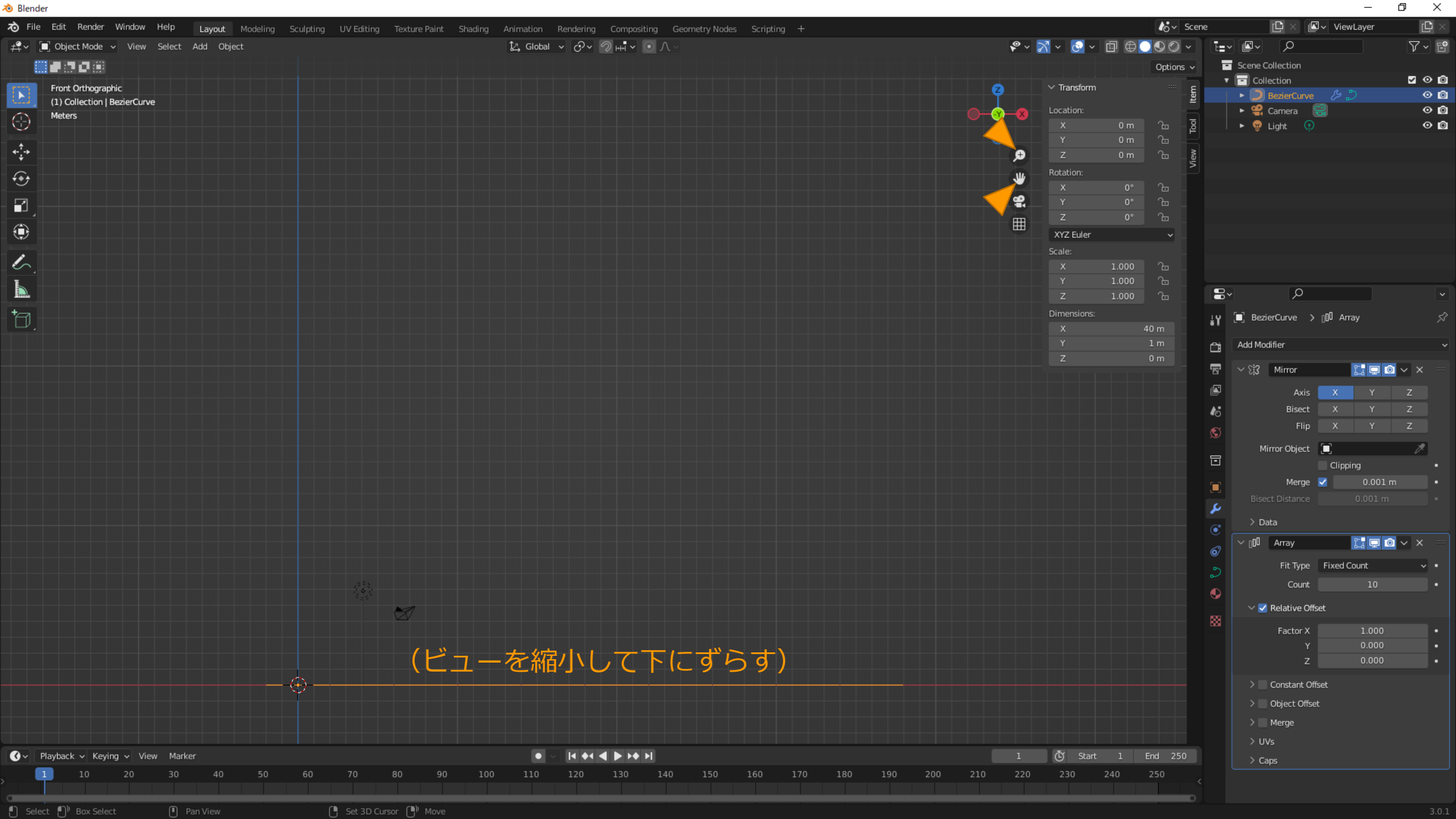
Constant Offset

Object Offset

Merge

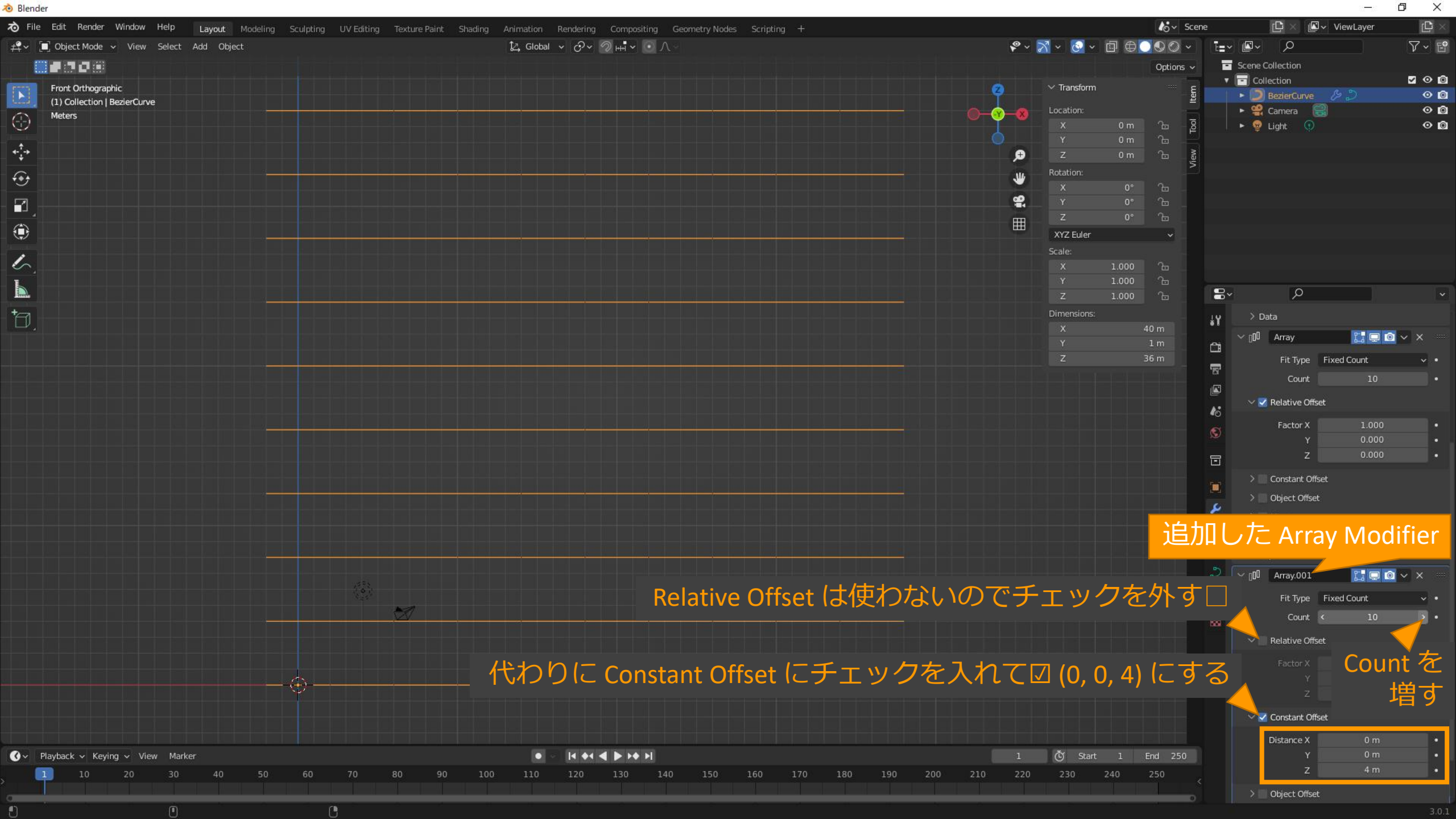
UVs

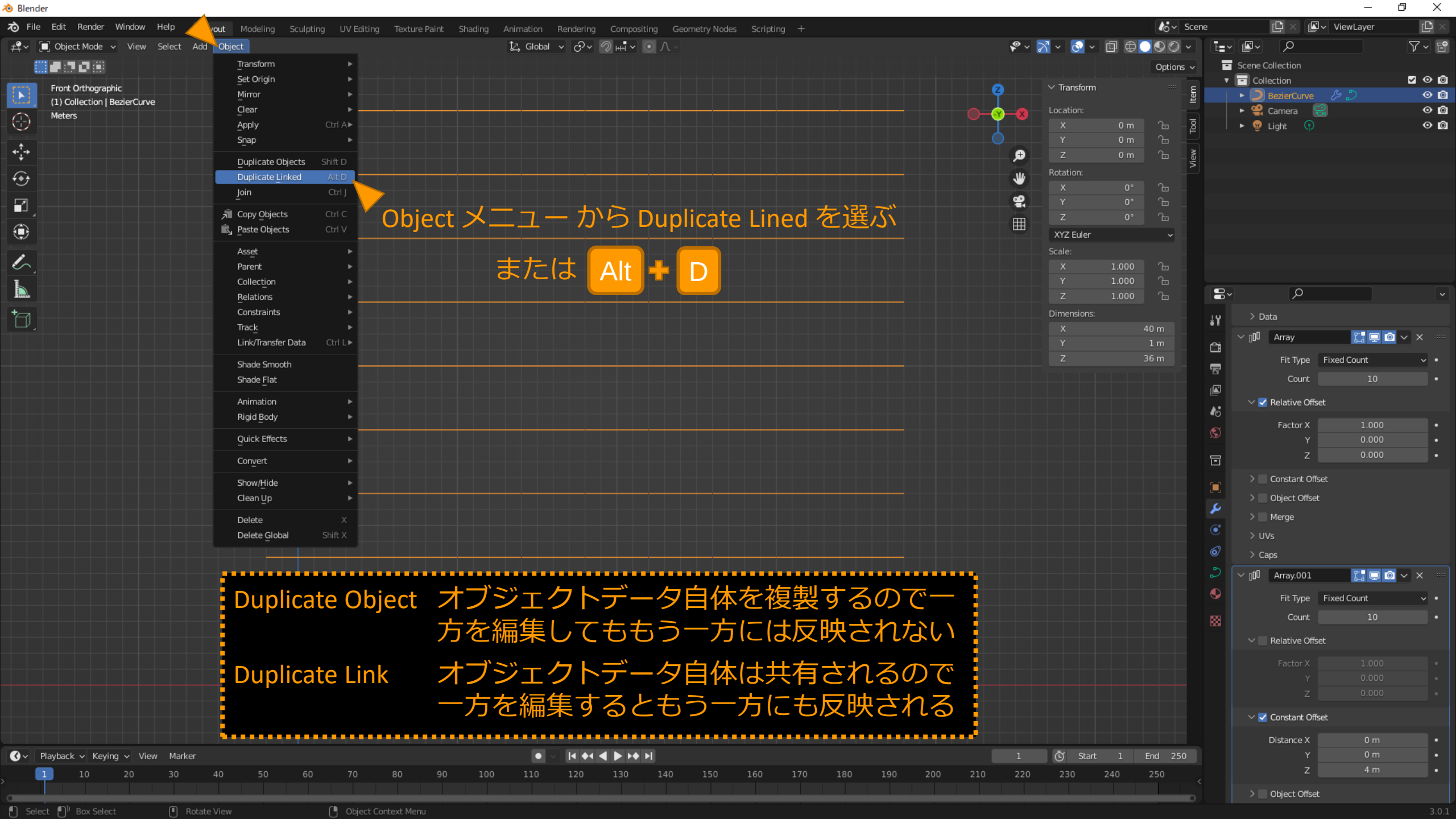
Caps



(ビューを縮小して下にずらす)





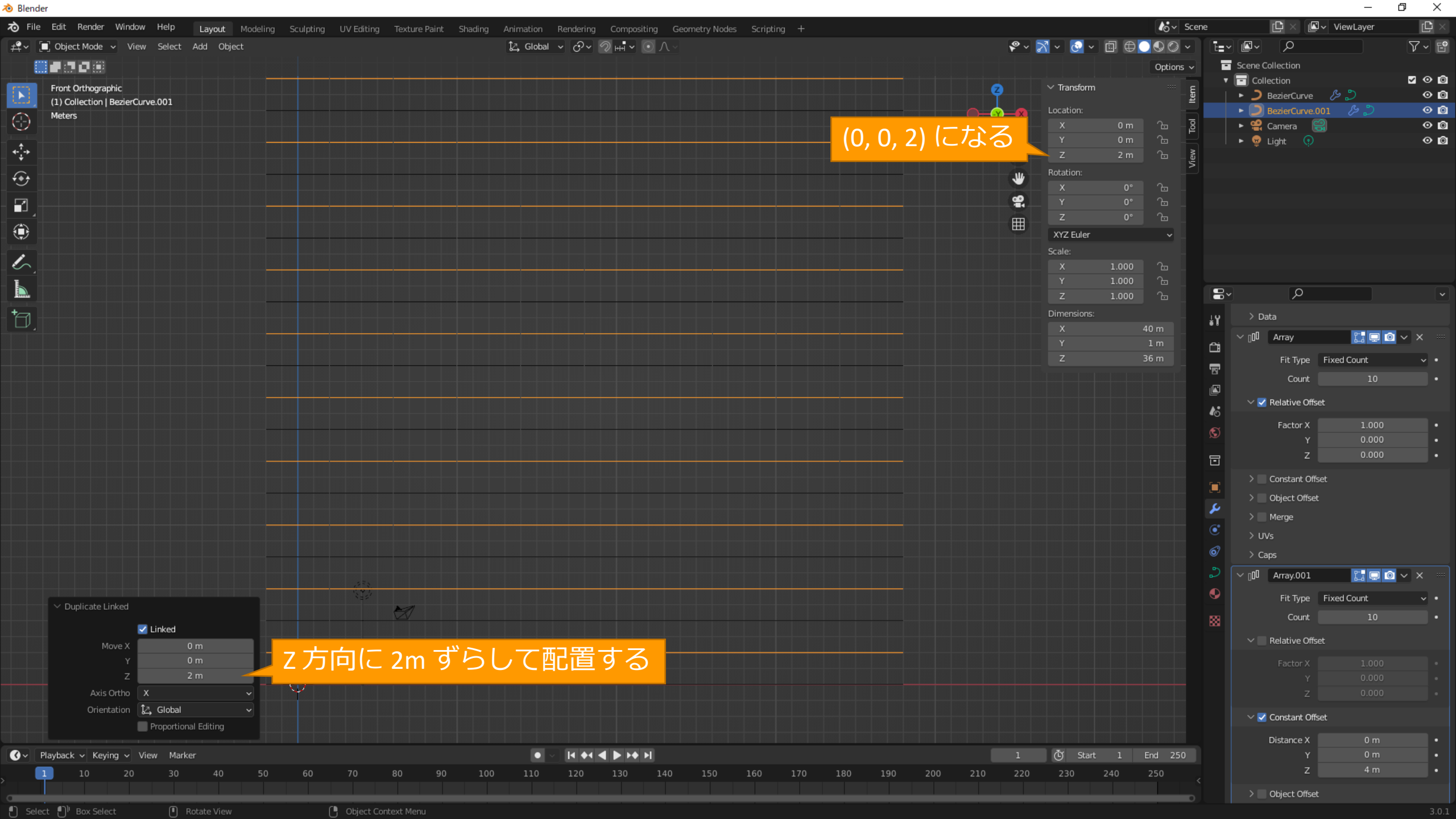


Object メニュー から Duplicate Lined を選ぶ

または **Alt + D**

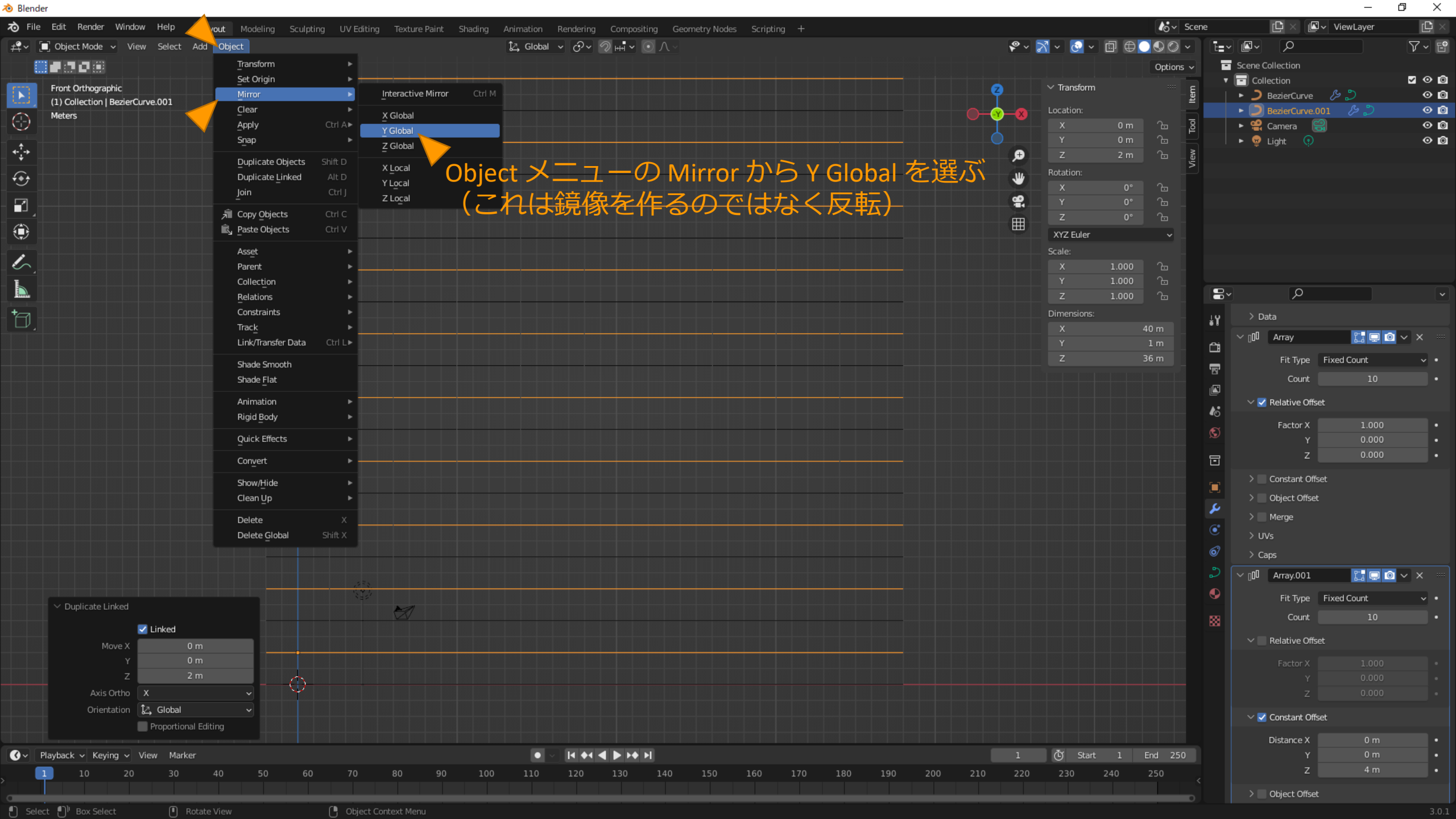
Duplicate Object オブジェクトデータ自体を複製するので一方を編集してももう一方には反映されない

Duplicate Link オブジェクトデータ自体は共有されるので一方を編集するともう一方にも反映される



(0, 0, 2) になる

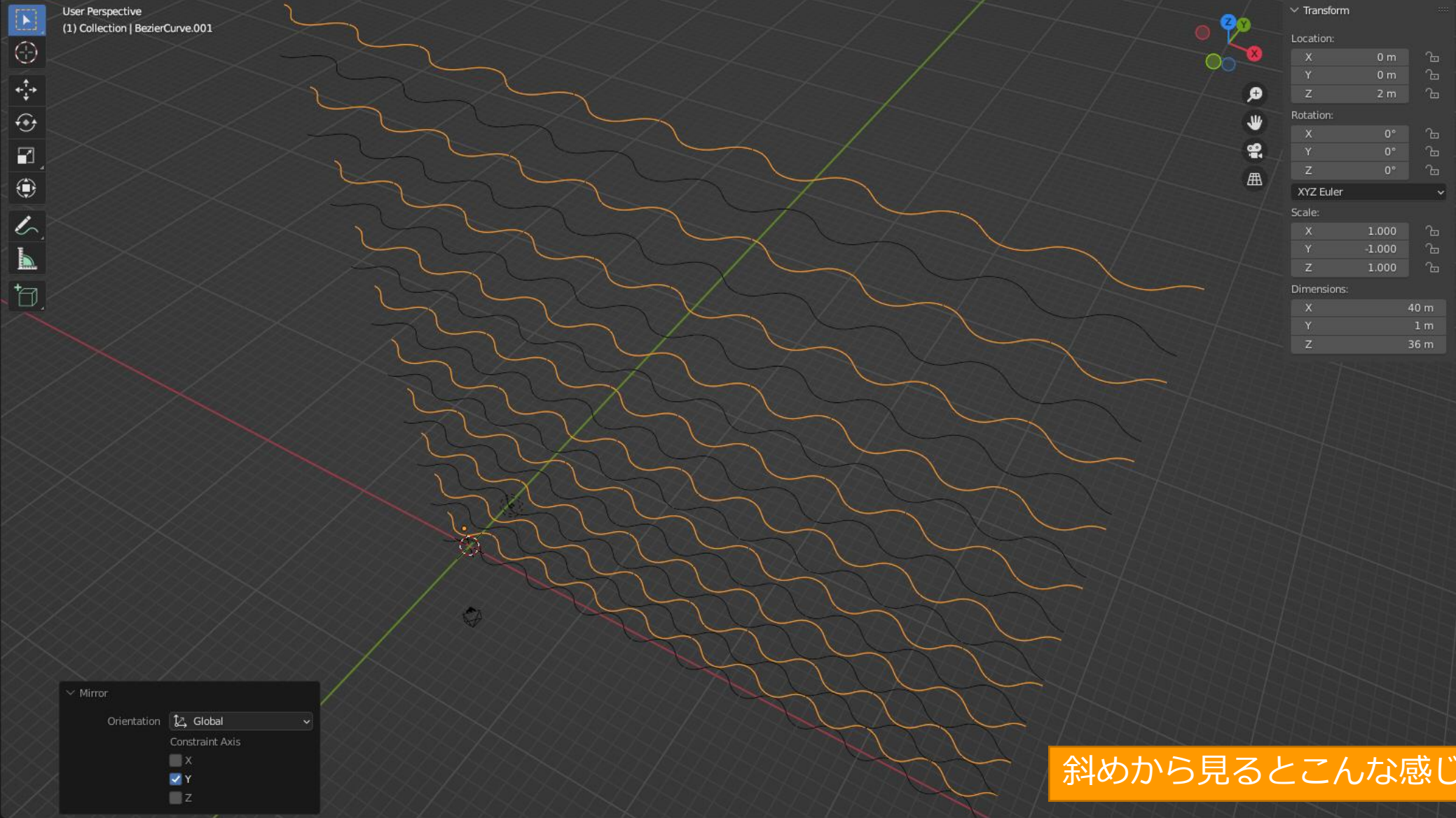
Z 方向に 2m ずらして配置する



Object メニューの Mirror から Y Global を選ぶ
(これは鏡像を作るのではなく反転)



User Perspective
(1) Collection | BezierCurve.001



Mirror

Orientation: Global

Constraint Axis

- ☐ X
- ☒ Y
- ☐ Z

Transform

Location:

X	0 m
Y	0 m
Z	2 m

Rotation:

X	0°
Y	0°
Z	0°

XYZ Euler

Scale:

X	1.000
Y	-1.000
Z	1.000

Dimensions:

X	40 m
Y	1 m
Z	36 m

Scene Collection

- Collection
 - BezierCurve
 - BezierCurve.001
 - Camera
 - Light

Data

Array

Fit Type: Fixed Count

Count: 10

Relative Offset

Factor X	1.000
Y	0.000
Z	0.000

Constant Offset

Object Offset

Merge

UVs

Caps

Array.001

Fit Type: Fixed Count

Count: 10

Relative Offset

Factor X	1.000
Y	0.000
Z	0.000

Constant Offset

Distance X	0 m
Y	0 m
Z	4 m

Object Offset

斜めから見るとこんな感じ

Transform
Set Origin
Mirror
Clear
Apply Ctrl A
Snap

Duplicate Objects Shift D
Duplicate Linked Alt D
Join Ctrl J
Copy Objects Ctrl C
Paste Objects Ctrl V

Asset
Parent
Collection
Relations
Constraints
Track
Link/Transfer Data Ctrl L

Shade Smooth
Shade Flat

Animation
Rigid Body

Quick Effects

Convert

Show/Hide
Clean Up

Delete X
Delete Global Shift X

Object メニュー から Duplicate Lined を選ぶ
(最後に複製したものをもう一度複製する)

または **Alt + D**

Mirror

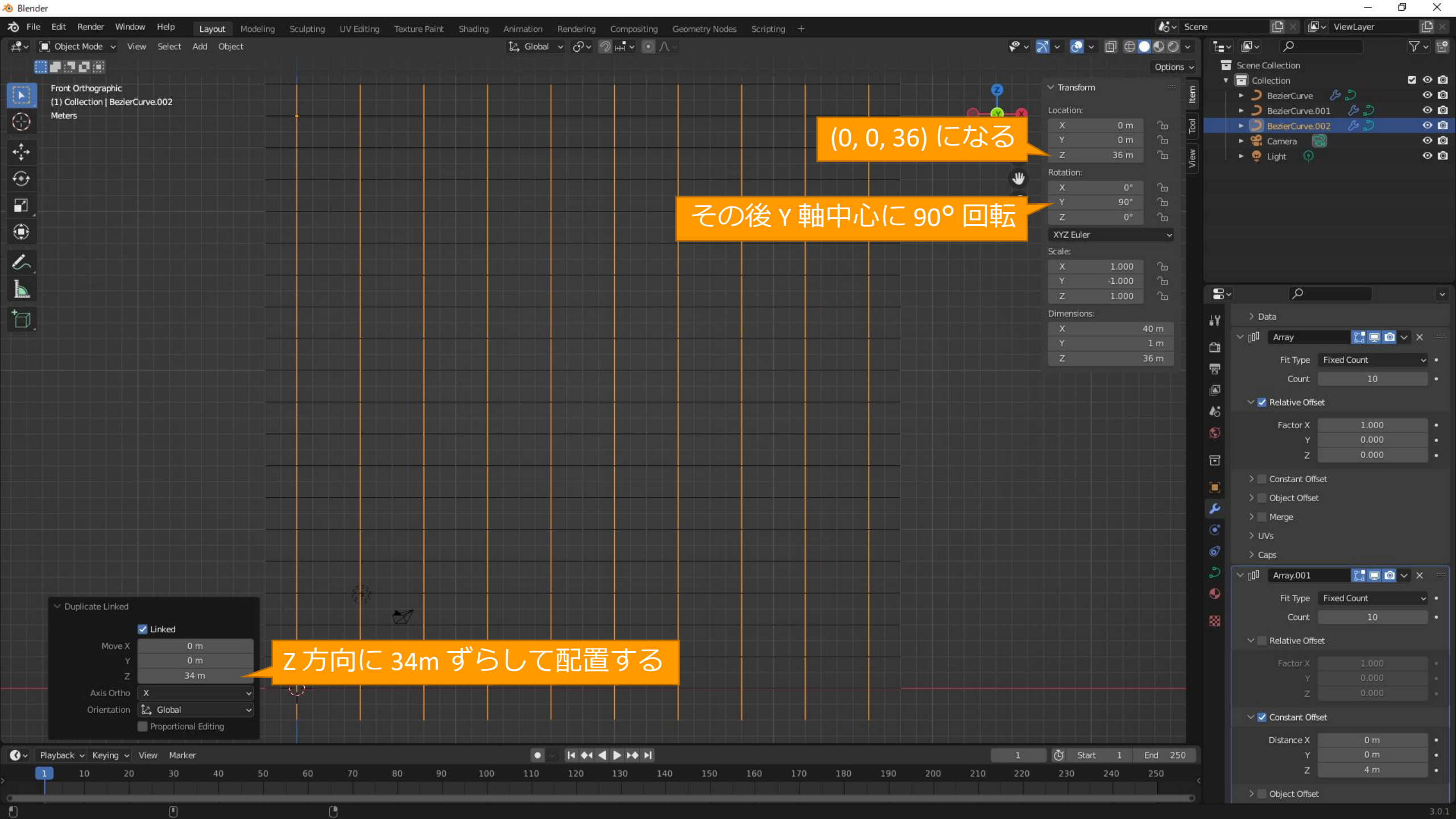
Orientation Global
Constraint Axis
☐ X
☒ Y
☐ Z

Options
Transform
Location:
X 0 m
Y 0 m
Z 2 m
Rotation:
X 0°
Y 0°
Z 0°
XYZ Euler
Scale:
X 1.000
Y -1.000
Z 1.000
Dimensions:
X 40 m
Y 1 m
Z 36 m

Scene Collection
Collection
BezierCurve
BezierCurve.001
Camera
Light

Data
Array
Fit Type Fixed Count
Count 10
Relative Offset
Factor X 1.000
Y 0.000
Z 0.000
Constant Offset
Object Offset
Merge
UVs
Caps

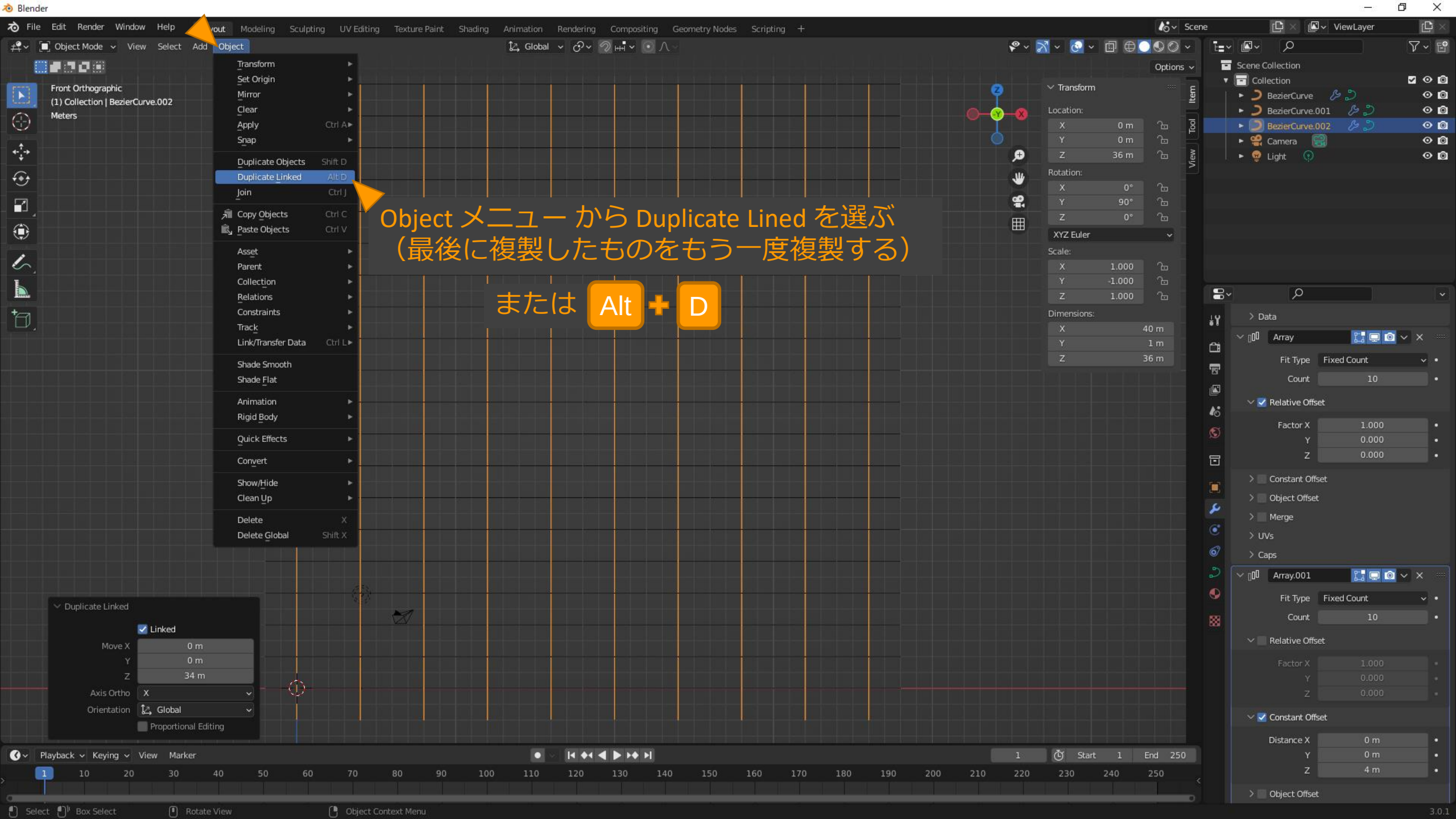
Array.001
Fit Type Fixed Count
Count 10
Relative Offset
Factor X 1.000
Y 0.000
Z 0.000
Constant Offset
Distance X 0 m
Y 0 m
Z 4 m
Object Offset



(0, 0, 36) になる

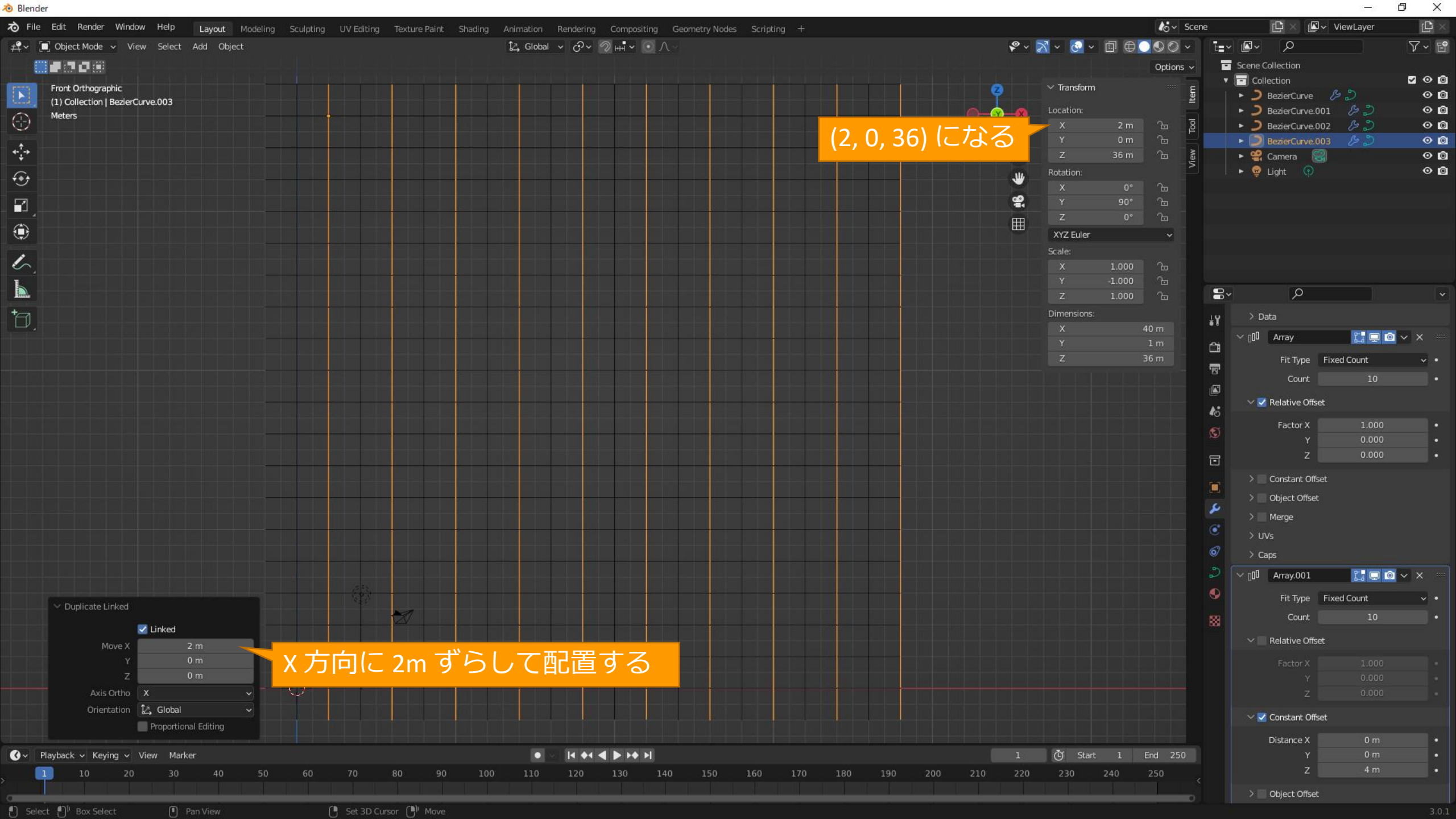
その後 Y 軸中心に 90° 回転

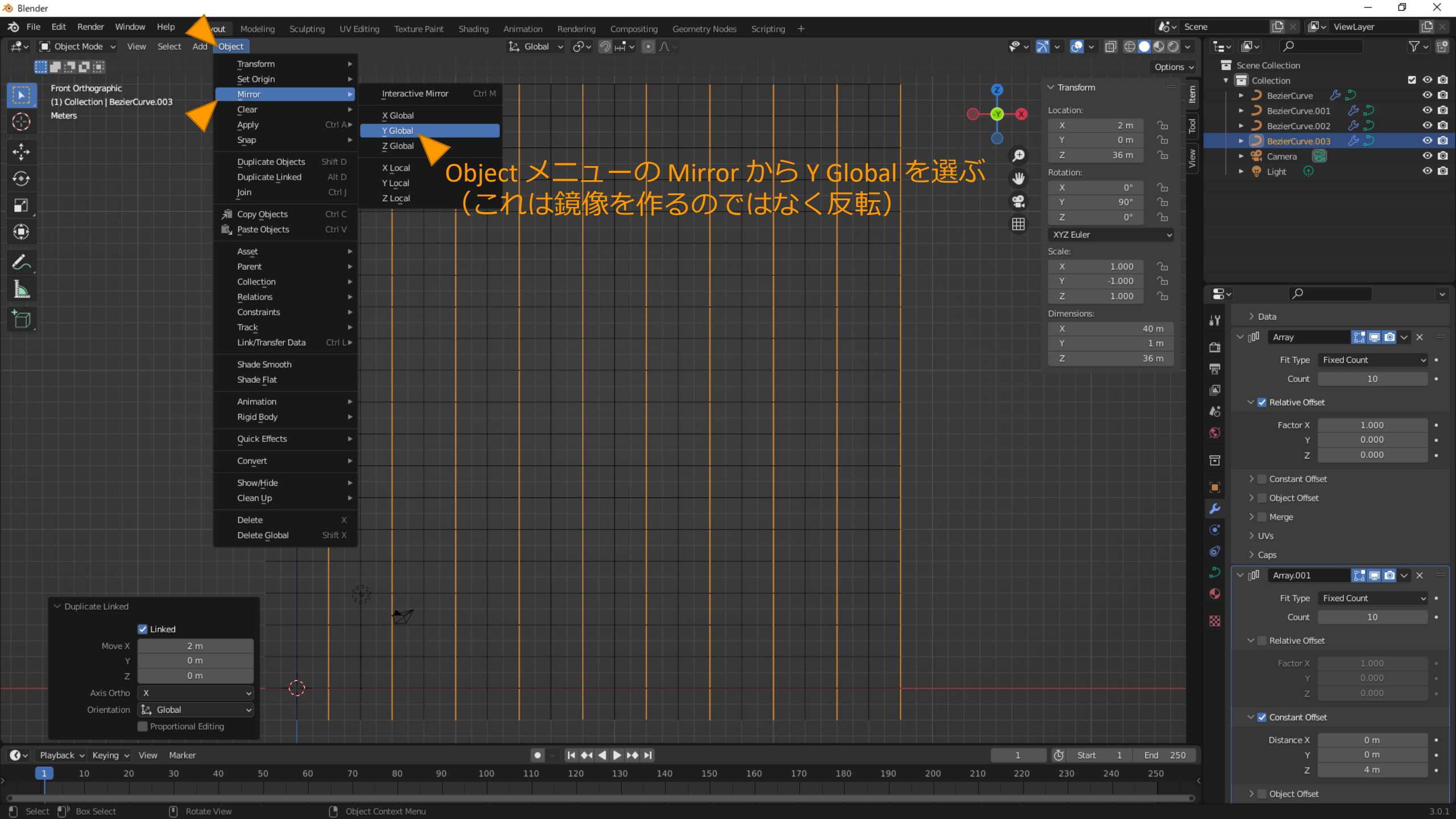
Z 方向に 34m ずらして配置する



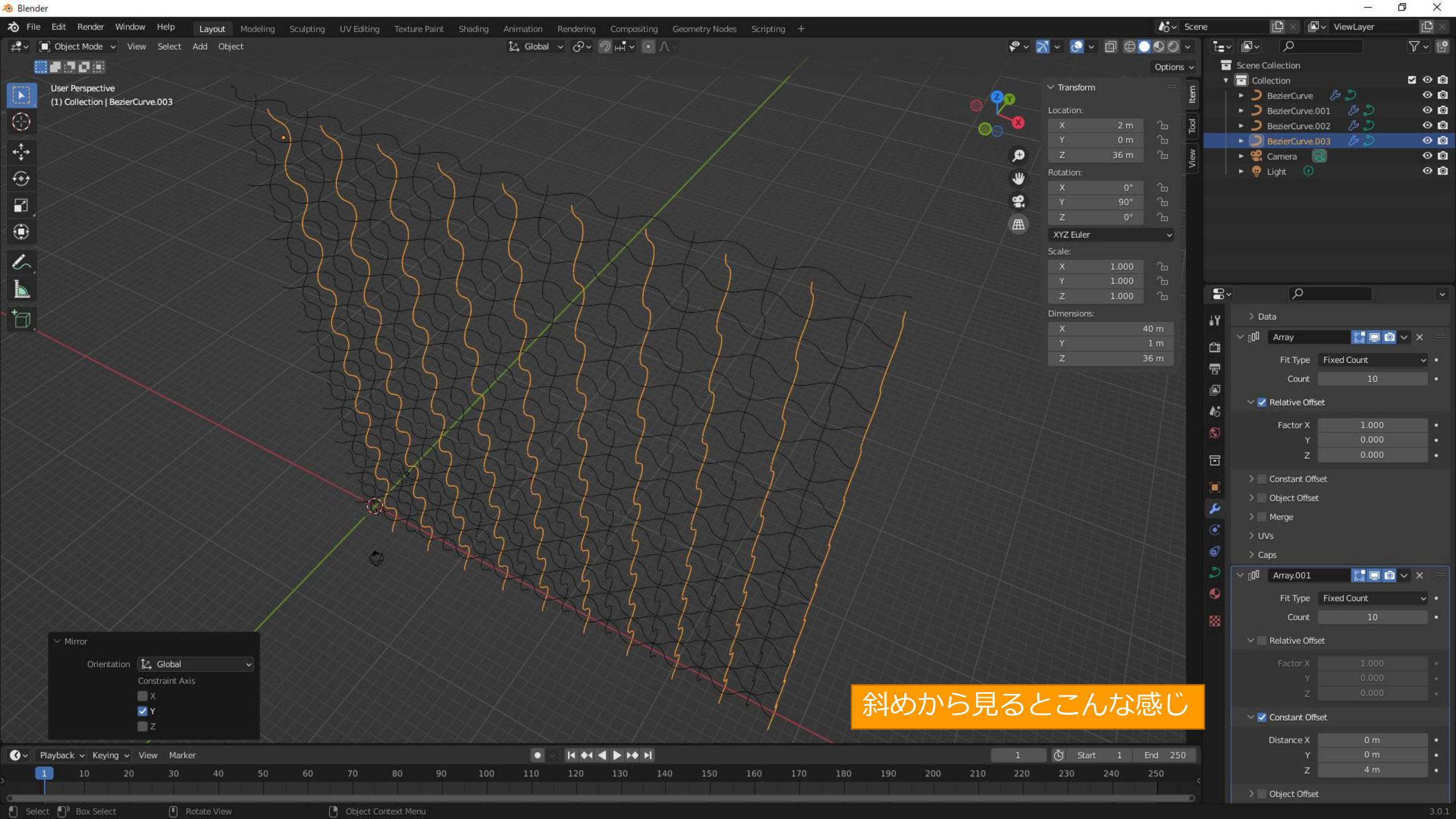
Object メニューから Duplicate Lined を選ぶ
(最後に複製したものをもう一度複製する)

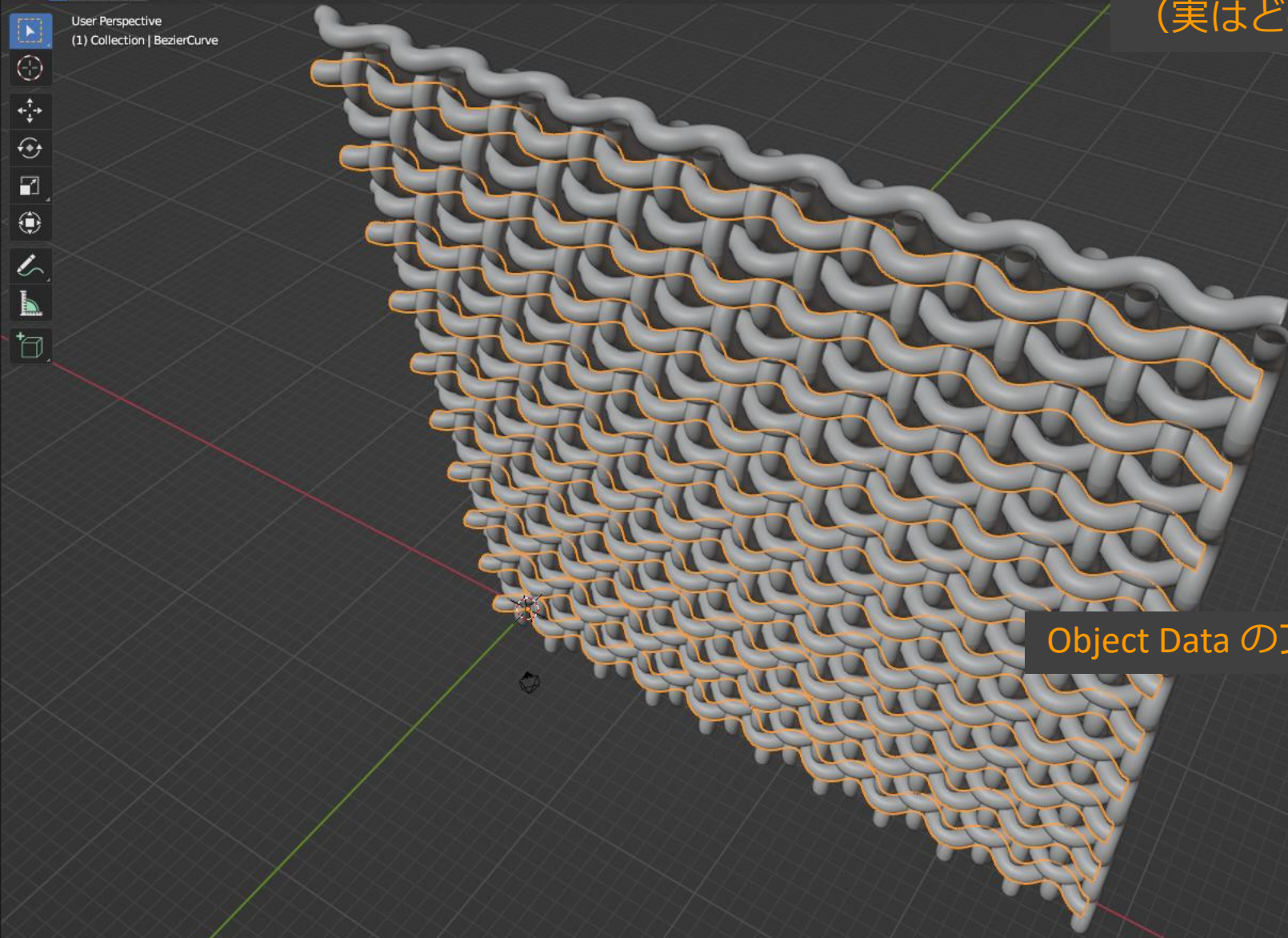
または Alt + D





Object メニューの Mirror から Y Global を選ぶ
(これは鏡像を作るのではなく反転)





最初の BezierCurve を選び
(実はどの BezierCurve でもよい)

Object Data のプロパティを表示して

Geometry を開いて

Bevel の Depth を設定する

Location:

X	0 m
Y	0 m
Z	0 m

Rotation:

X	0°
Y	0°
Z	0°

Scale:

X	1.000
Y	1.000
Z	1.000

Dimensions:

X	40 m
Y	2 m
Z	37 m

Scene Collection
Collection

- BezierCurve
- BezierCurve.001
- BezierCurve.002
- BezierCurve.003
- Camera
- Light

BezierCurve > BezierCurve

BezierCurve 4

Shape

2D 3D

Resolution Preview... 12

Render U 0

Twist Method Minimum

Smooth 0.00

Fill Mode Full

Curve Deform ☒ Radius ☐ Stretch ☐ Bounds Clamp

Texture Space

Geometry

Offset 0 m

Extrude 0 m

Taper Object

Taper Radius Override

Map Taper

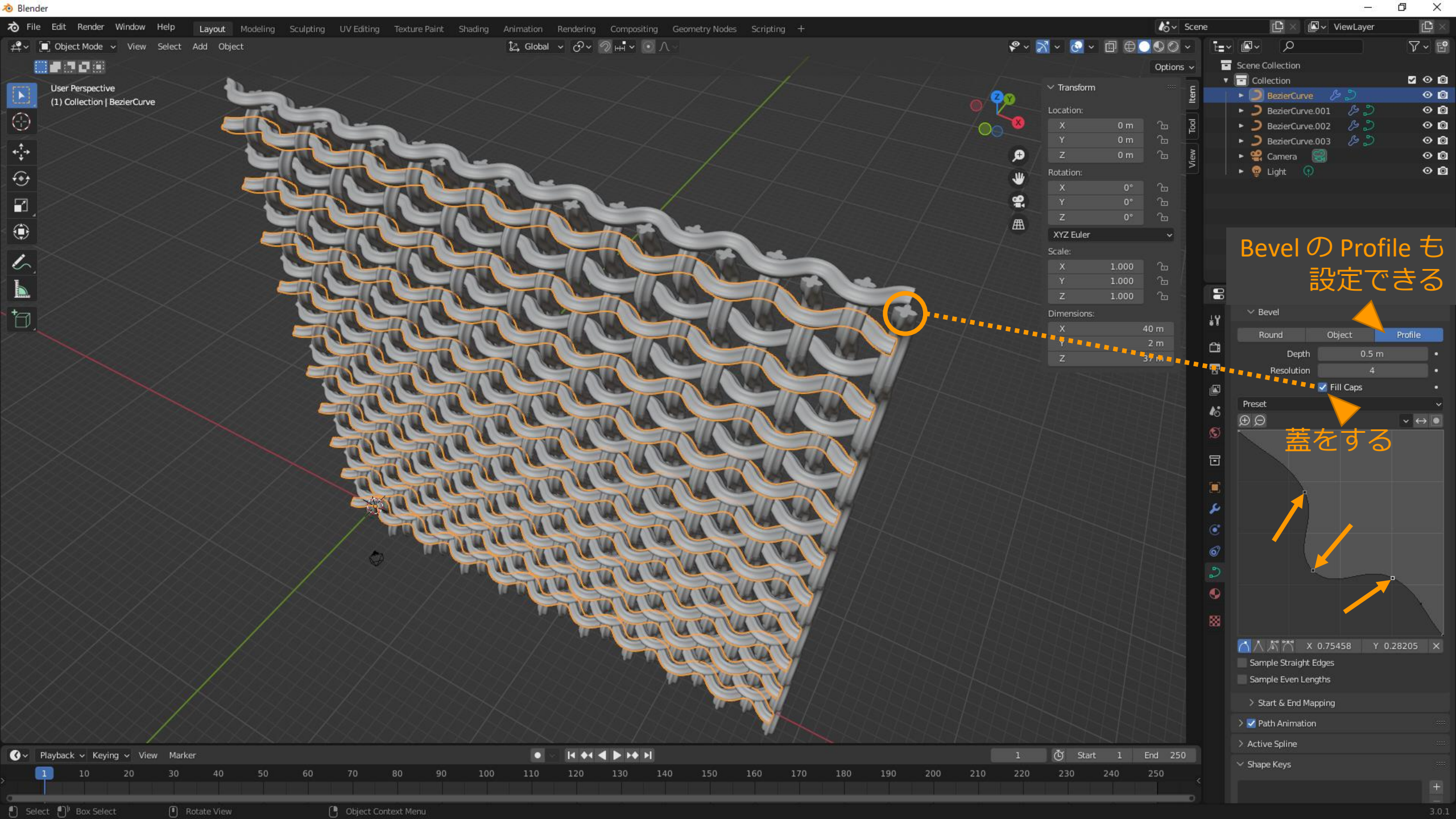
Bevel

Round Object Profile

Depth 0.5 m

Resolution 4

Caps



Bevel の Profile も
設定できる

蓋をする