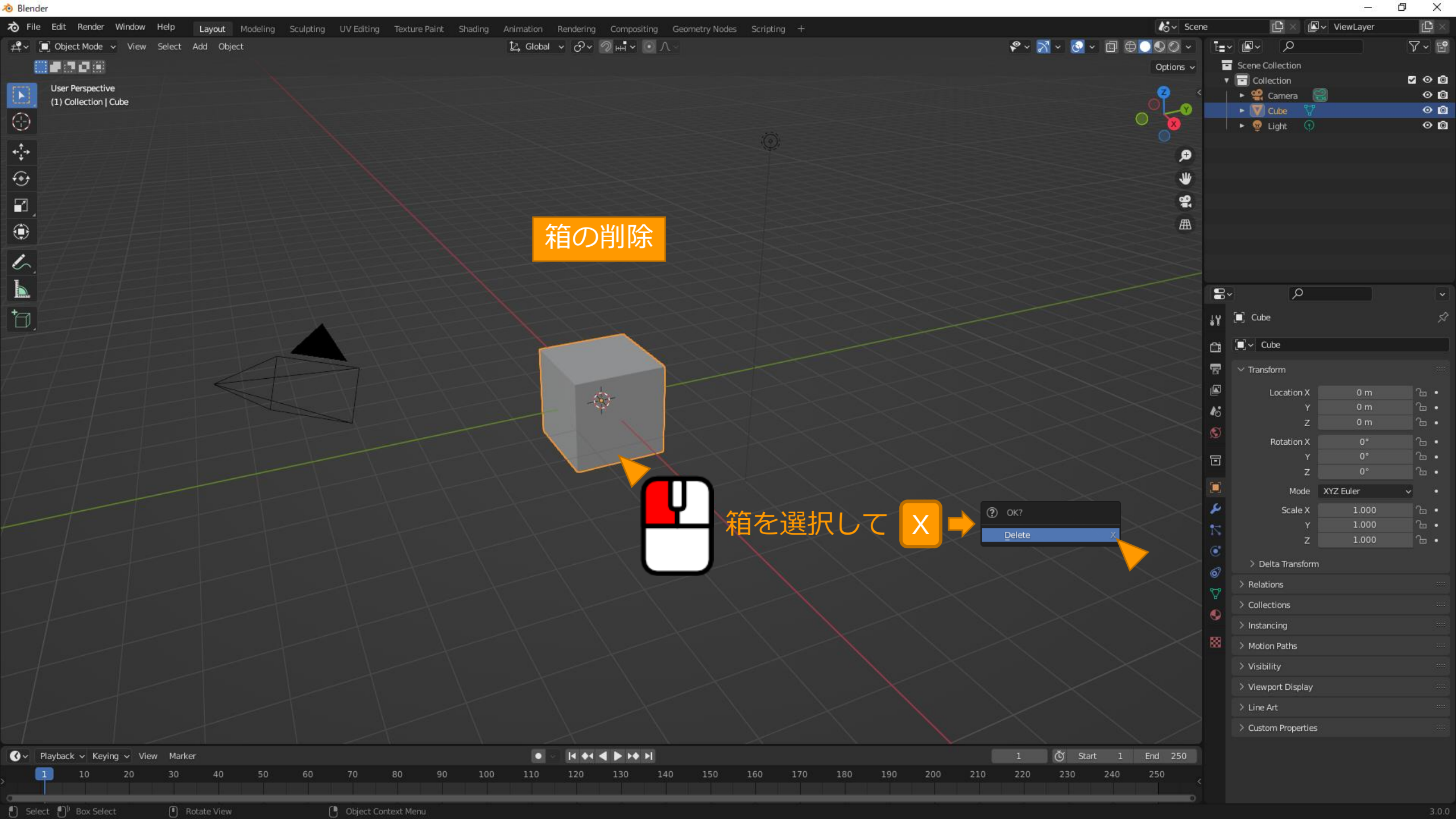


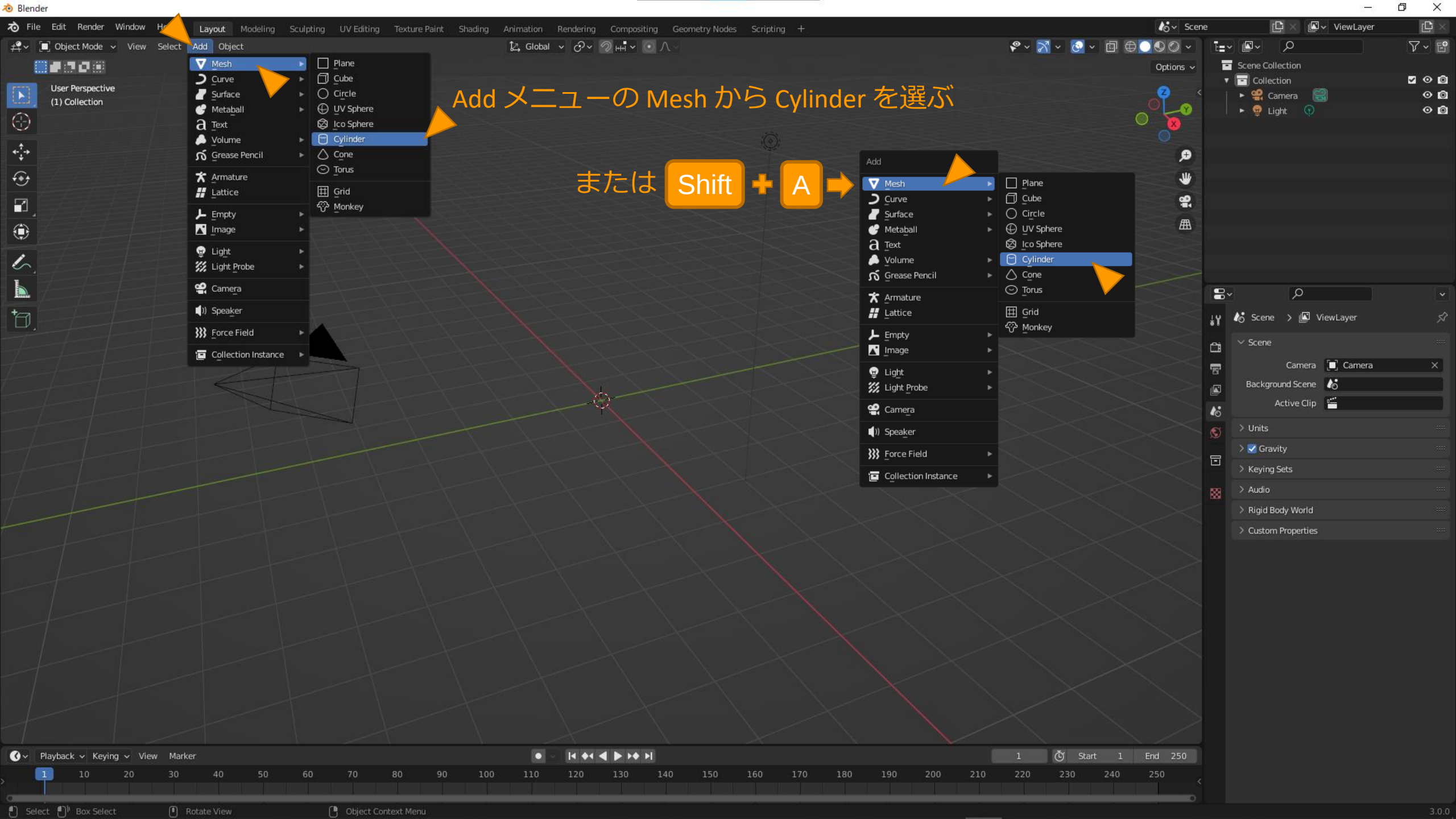
コップのようなものを作る



Blender を起動する

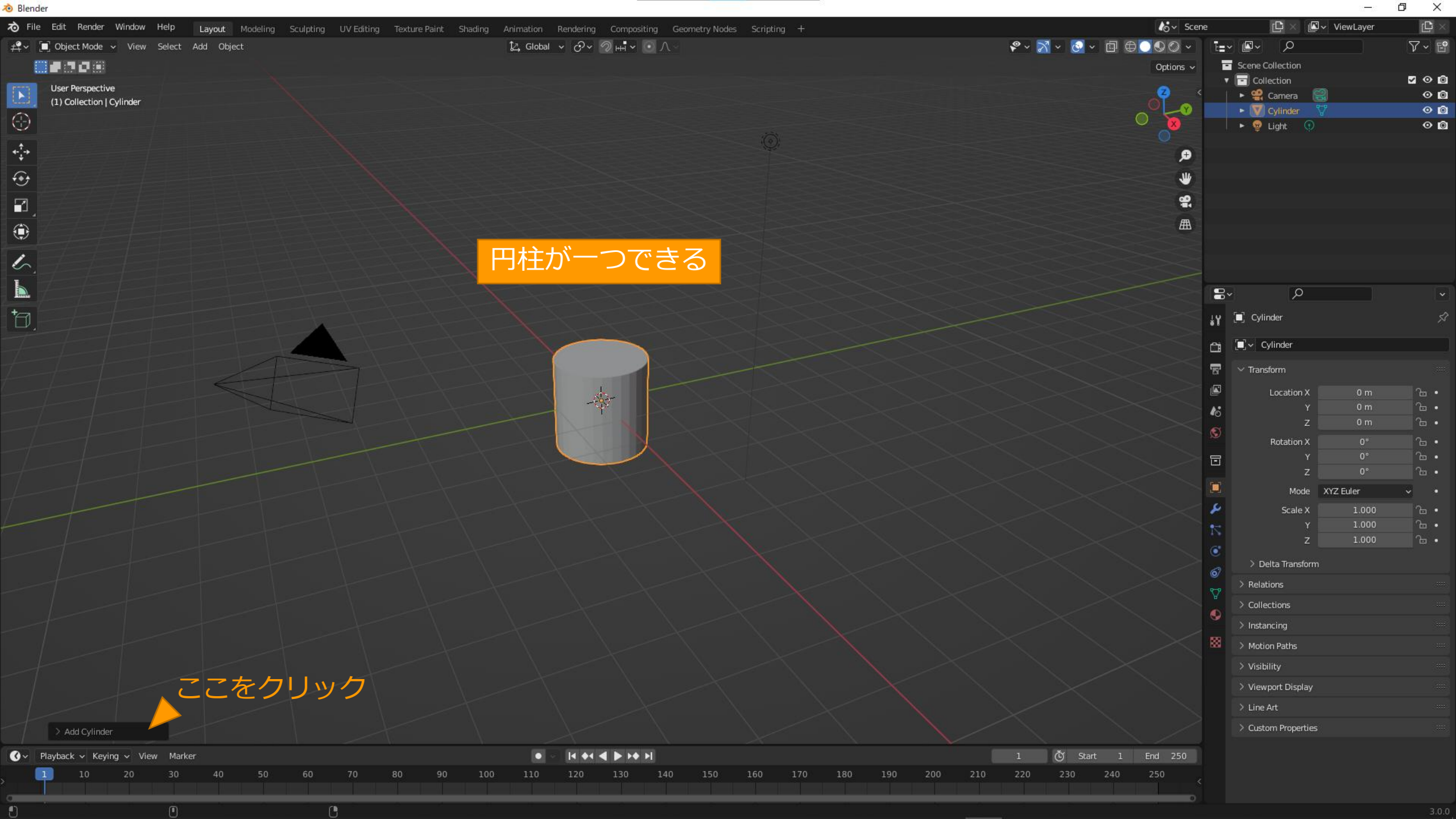
General (全般) で





Add メニューの Mesh から Cylinder を選ぶ

または Shift + A



円柱が一つできる

ここをクリック

> Add Cylinder

Cylinder

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

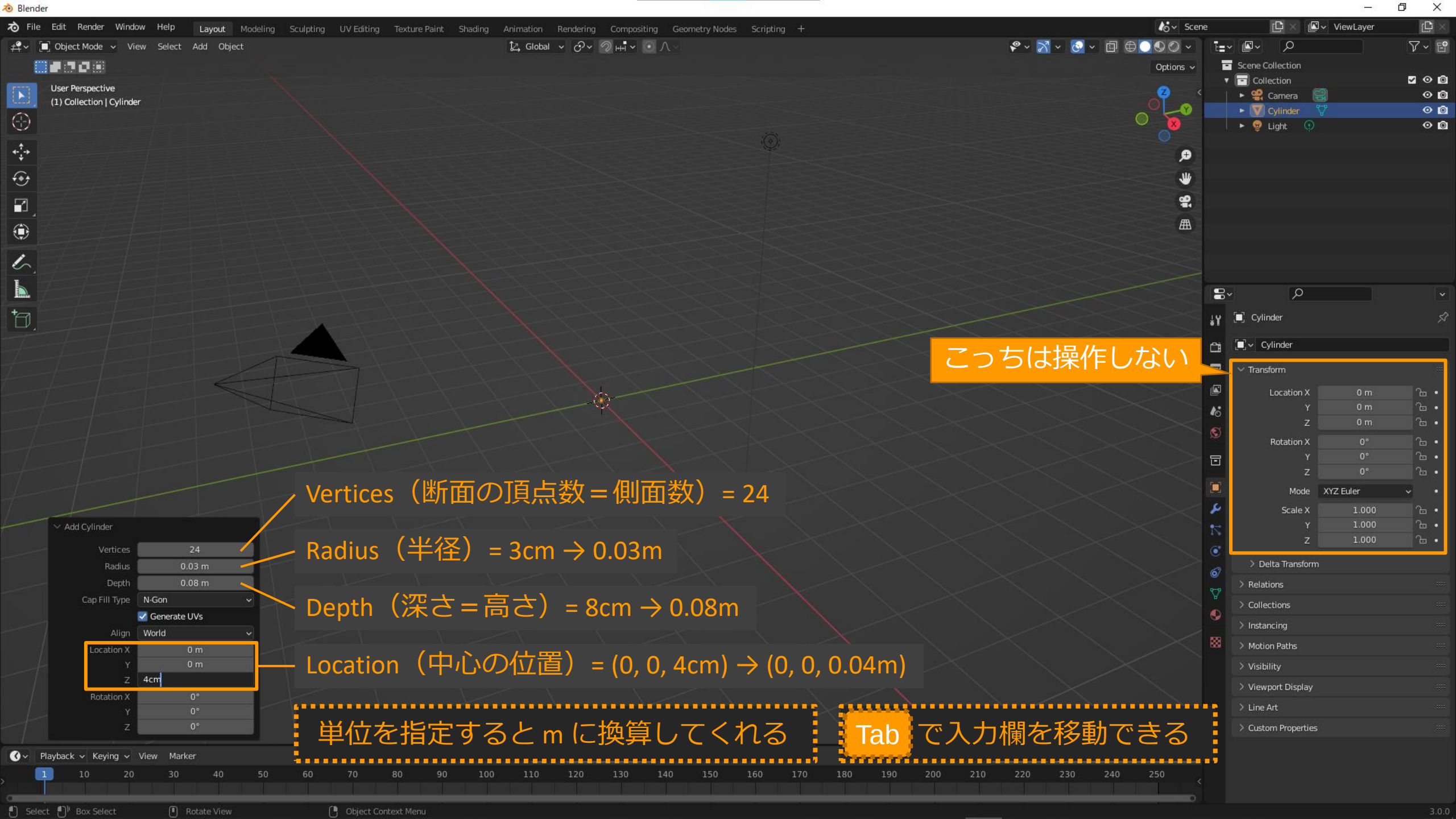
Motion Paths

Visibility

Viewport Display

Line Art

Custom Properties



こちらは操作しない

Vertices (断面の頂点数 = 側面数) = 24

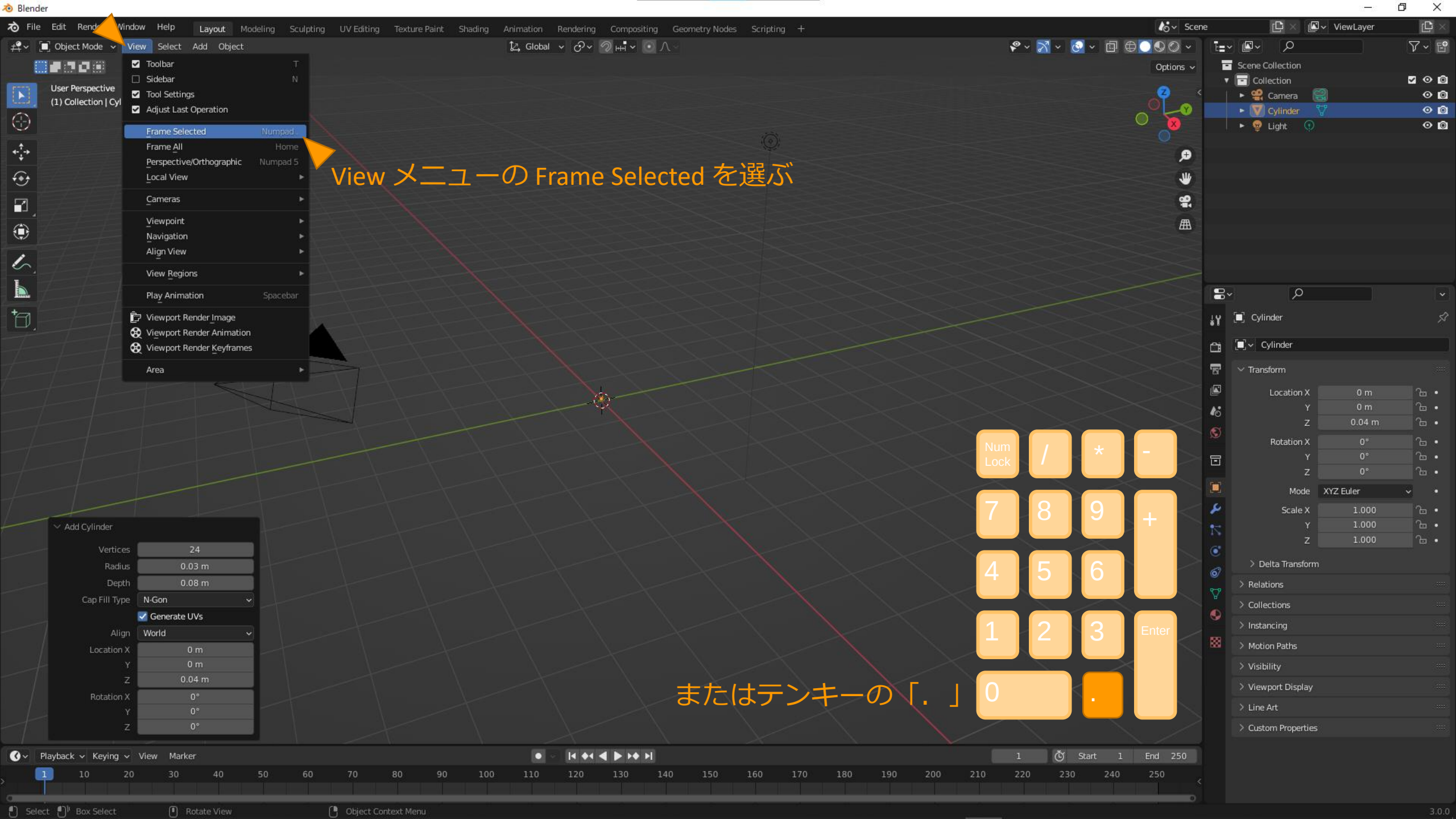
Radius (半径) = 3cm → 0.03m

Depth (深さ = 高さ) = 8cm → 0.08m

Location (中心の位置) = (0, 0, 4cm) → (0, 0, 0.04m)

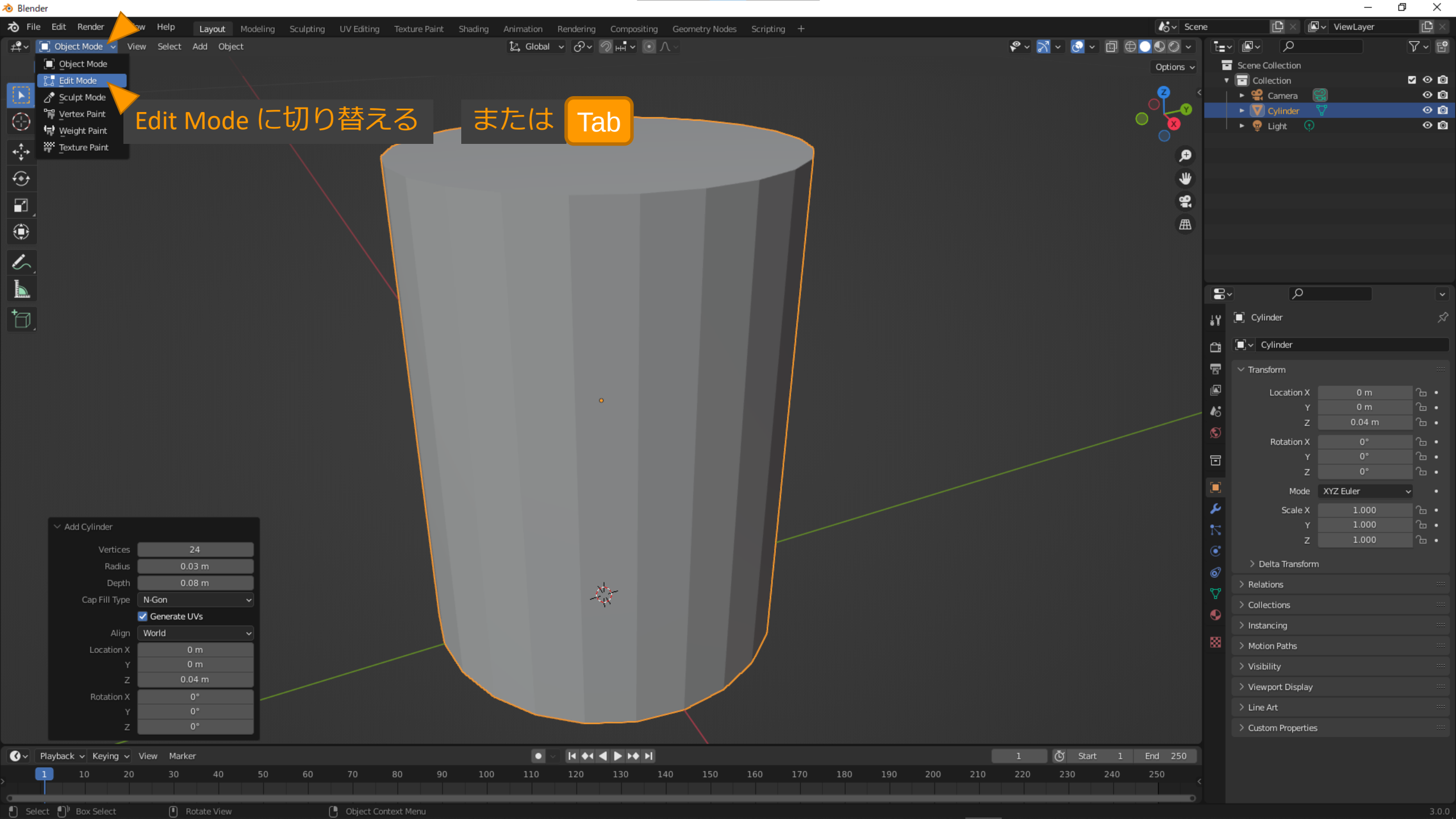
単位を指定すると m に換算してくれる

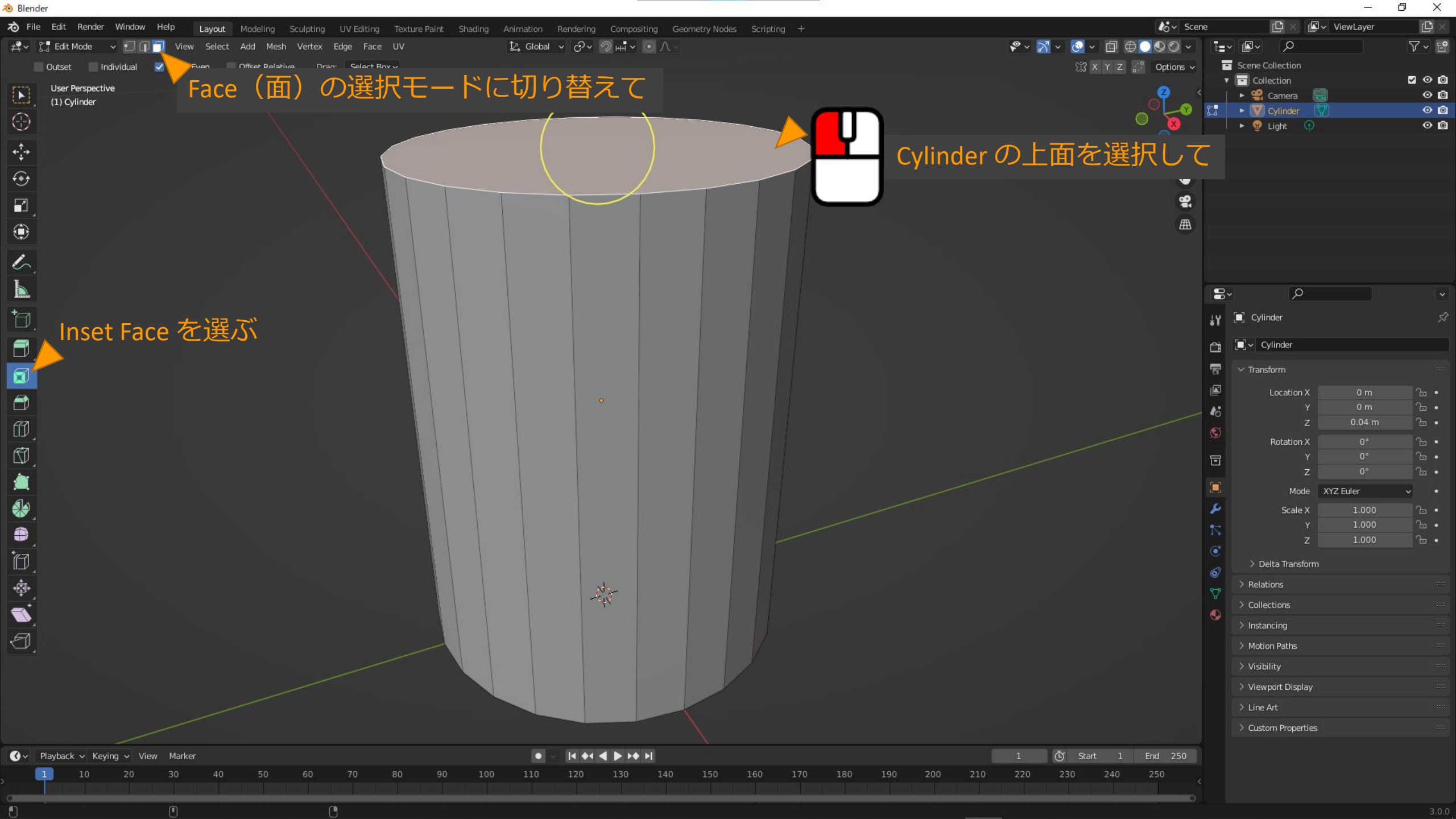
Tab で入力欄を移動できる



View メニューの Frame Selected を選ぶ

またはテンキーの「.」





Face (面) の選択モードに切り替えて

Cylinder の上面を選択して

Inset Face を選ぶ

Properties panel for the selected Cylinder object.

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0.04 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

> Line Art

> Custom Properties

User Perspective
(1) Cylinder

黄色い○をドラッグ

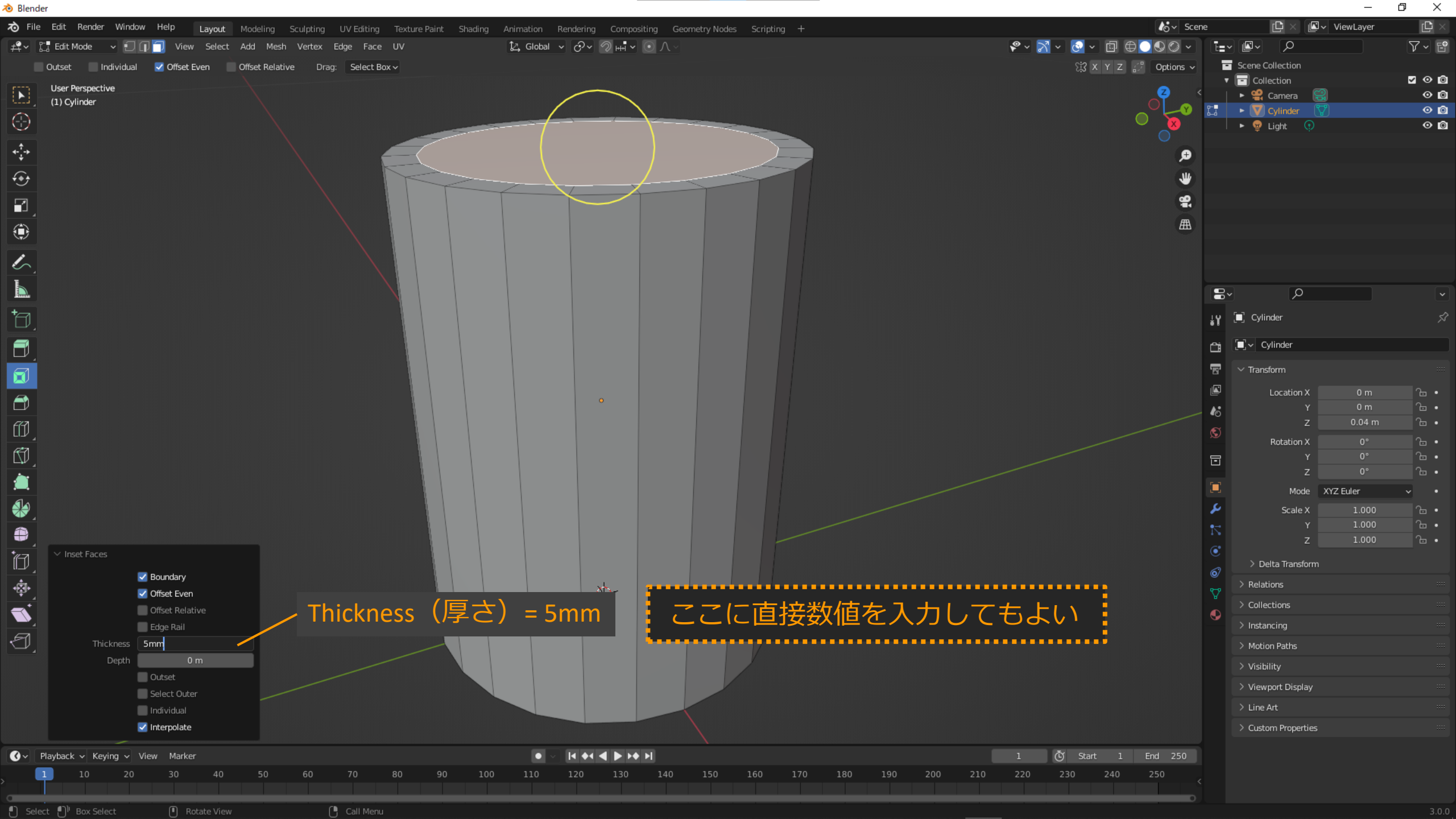
Inset Faces

- ☒ Boundary
- ☒ Offset Even
- ☐ Offset Relative
- ☐ Edge Rail

Thickness 0.004734 m

Depth 0 m

- ☐ Outset
- ☐ Select Outer
- ☐ Individual
- ☒ Interpolate

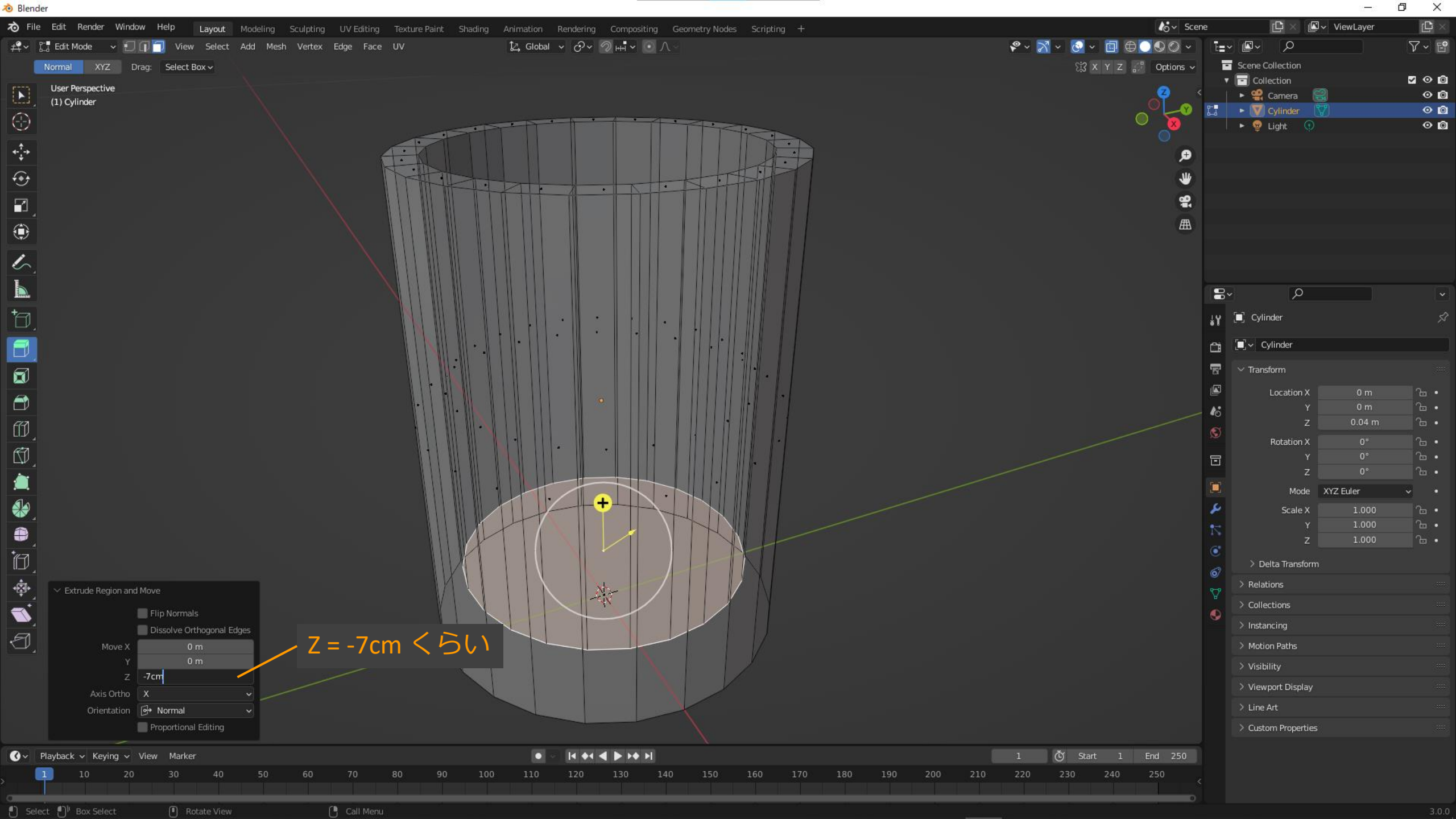




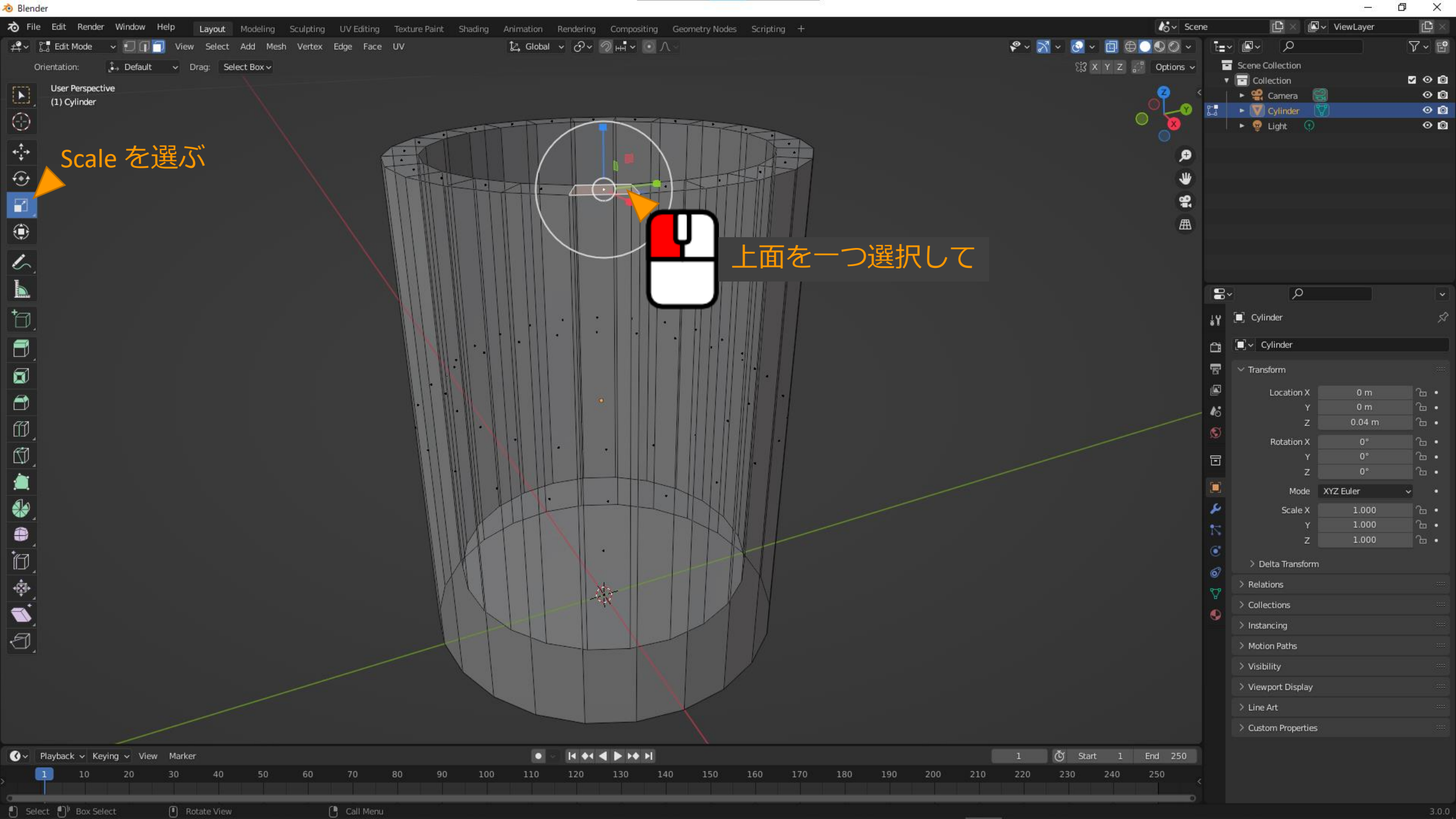
黄色い+をドラッグ

X-Ray (半透明) 表示にして

Extrude Region を選んで

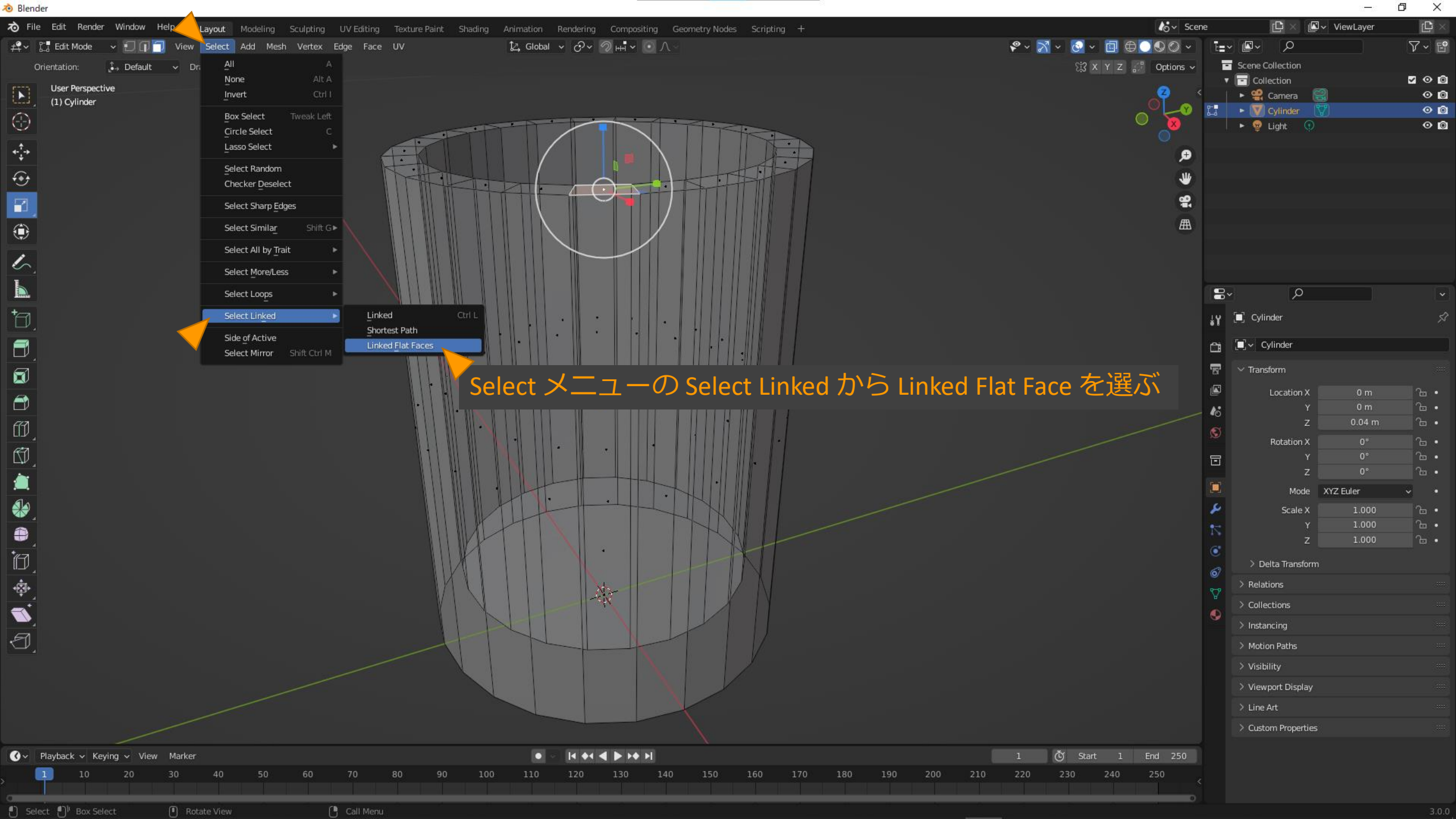


Z = -7cm くらい

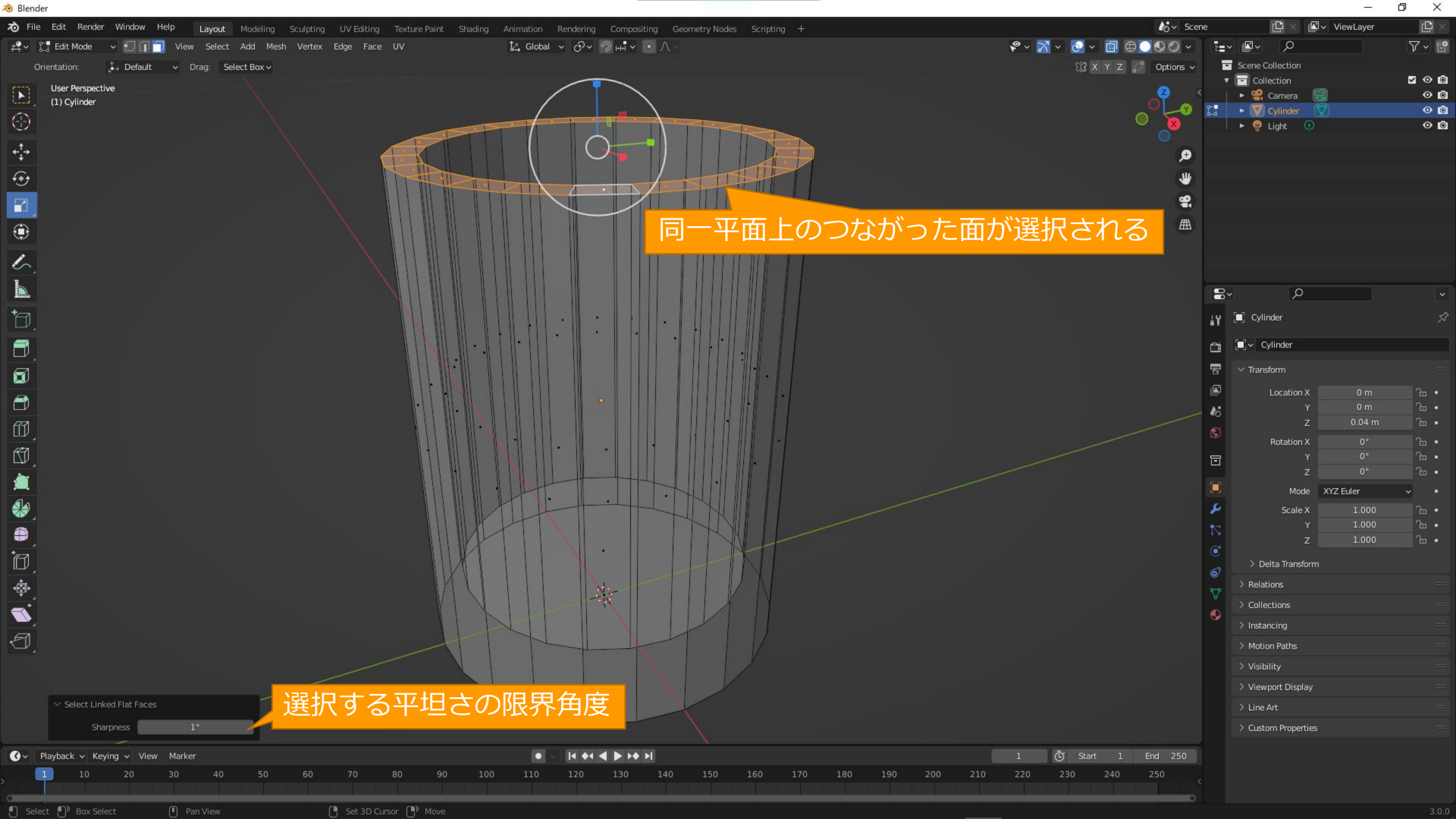


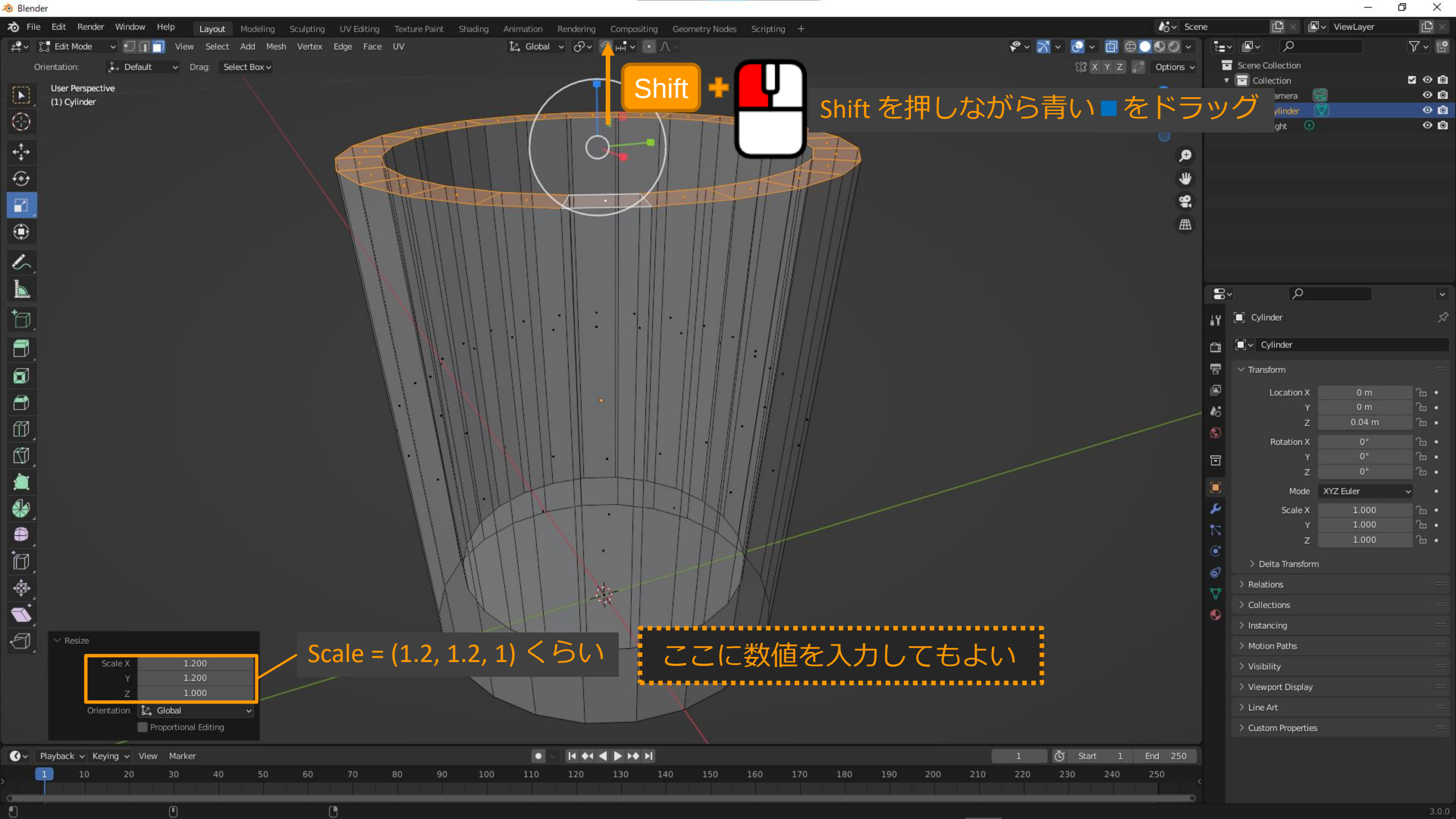
Scale を選ぶ

上面を一つ選択して



Select メニューの Select Linked から Linked Flat Face を選ぶ





Shift



Shift を押しながら青い■をドラッグ

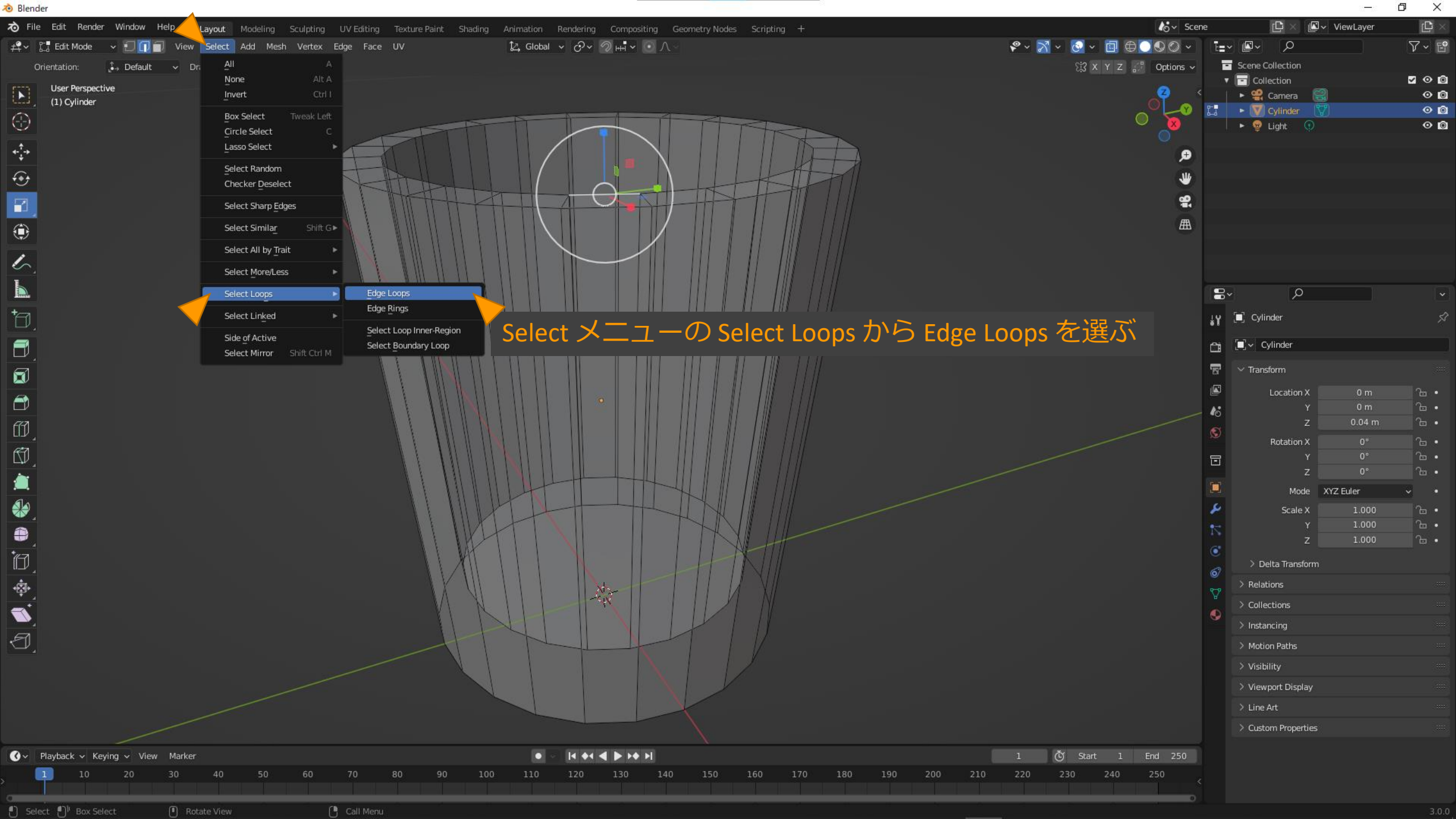
Scale = (1.2, 1.2, 1) くらい

ここに数値を入力してもよい

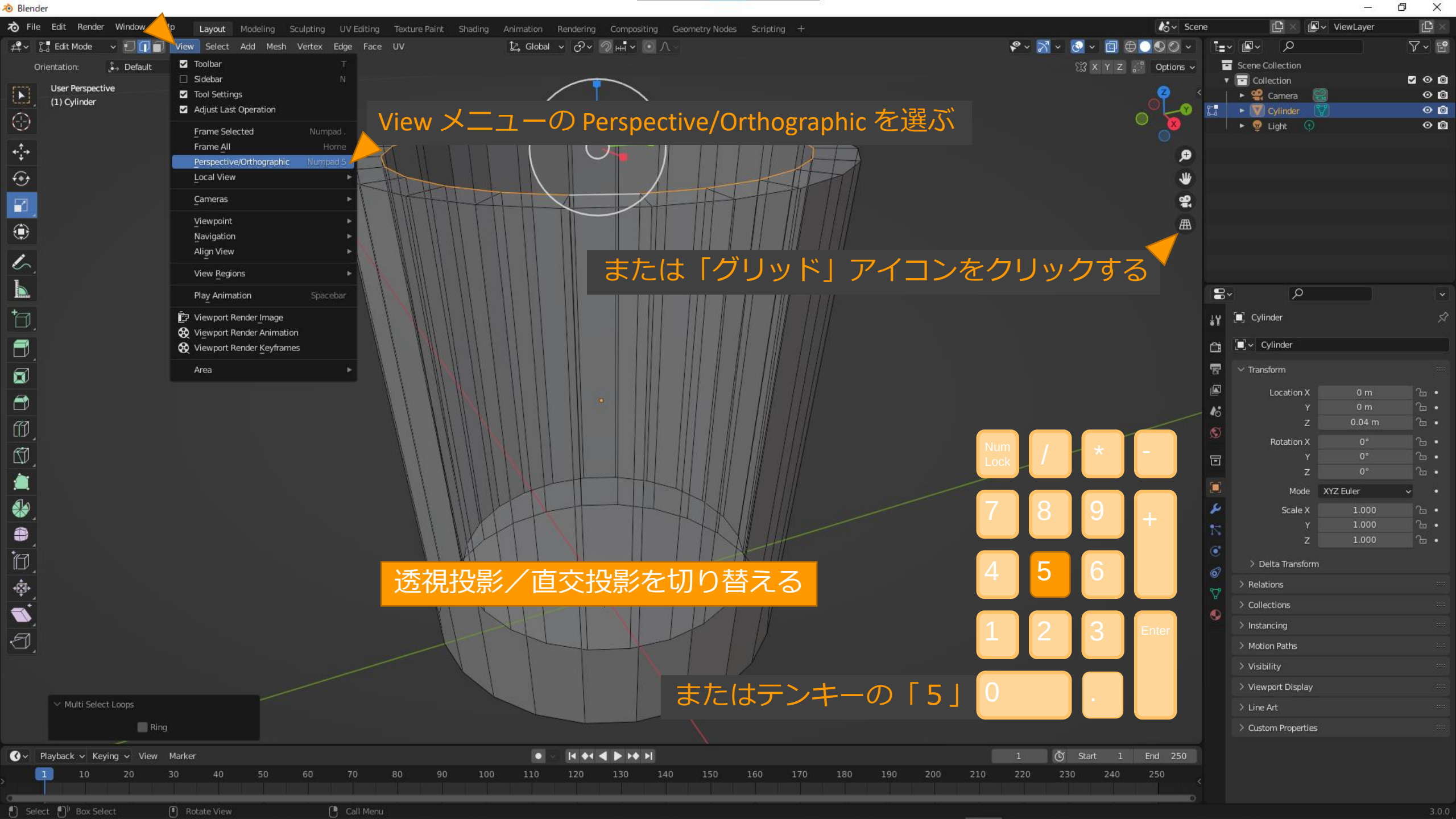


Edge（稜線）の選択モードに切り替えて

内側の稜線を一つ選択して



Select メニューの Select Loops から Edge Loops を選ぶ

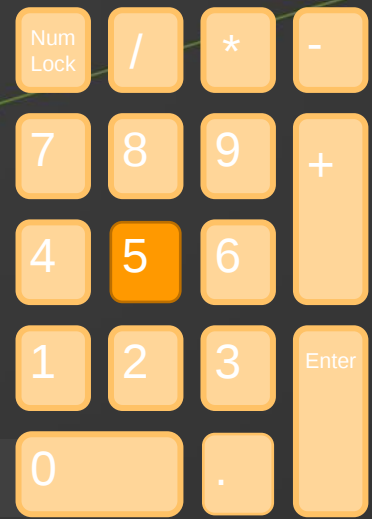


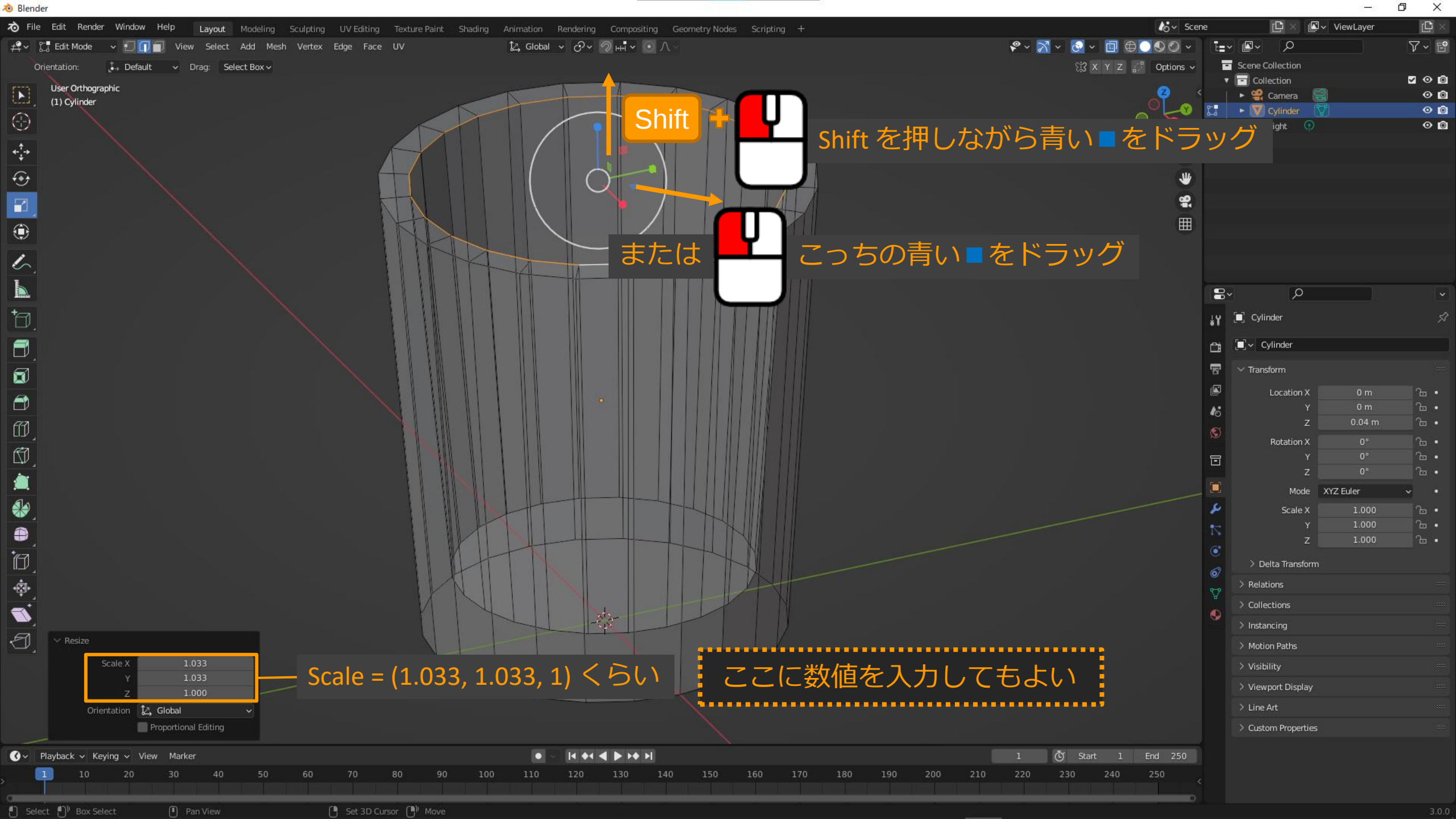
View メニューの Perspective/Orthographic を選ぶ

または「グリッド」アイコンをクリックする

透視投影／直交投影を切り替える

またはテンキーの「5」





Shift

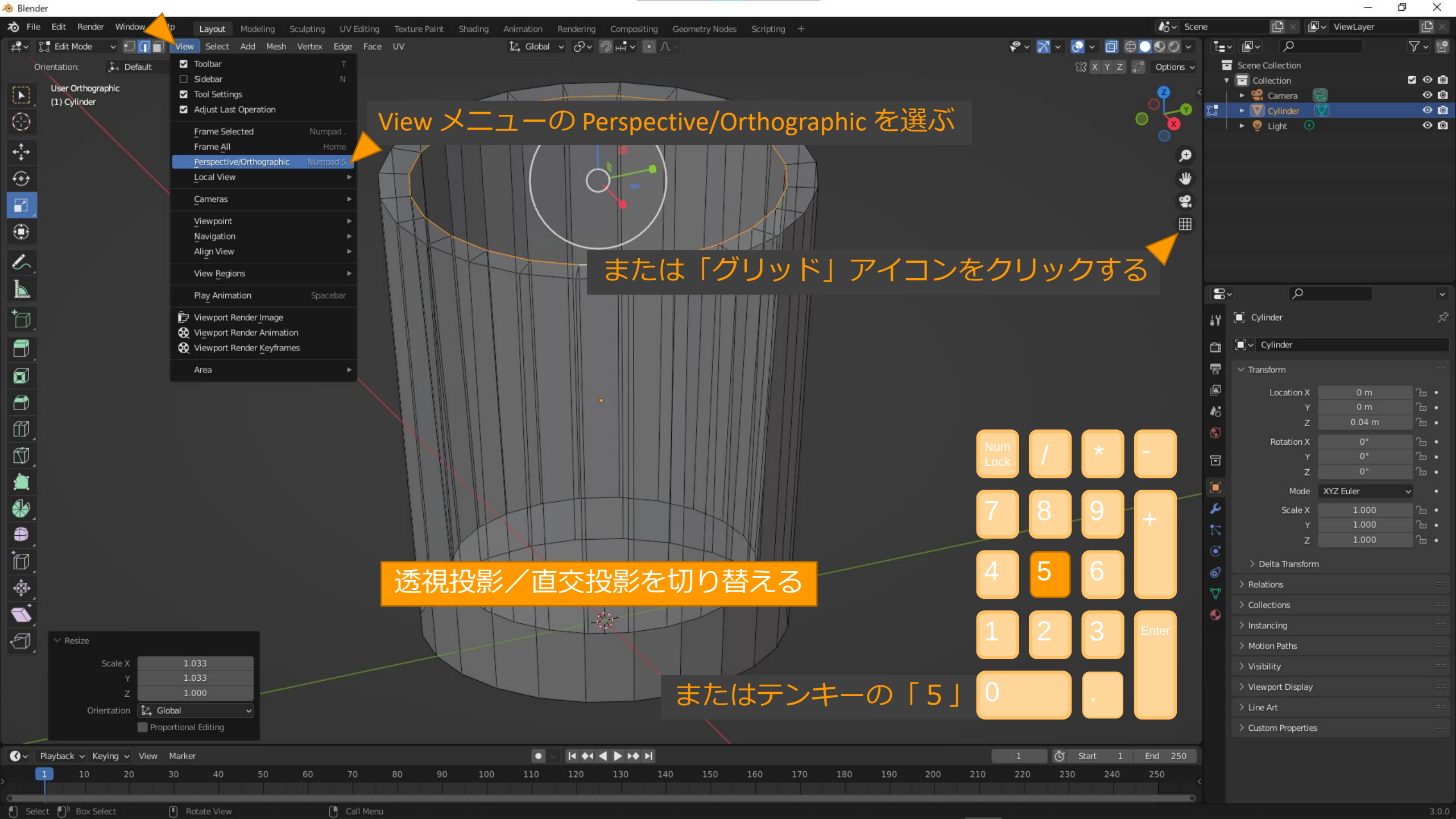
Shift を押しながら青い■をドラッグ

または

こっちの青い■をドラッグ

Scale = (1.033, 1.033, 1) くらい

ここに数値を入力してもよい

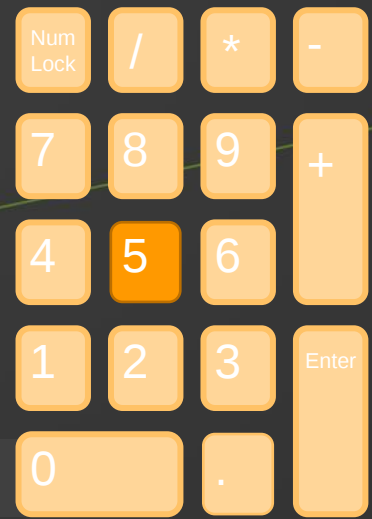


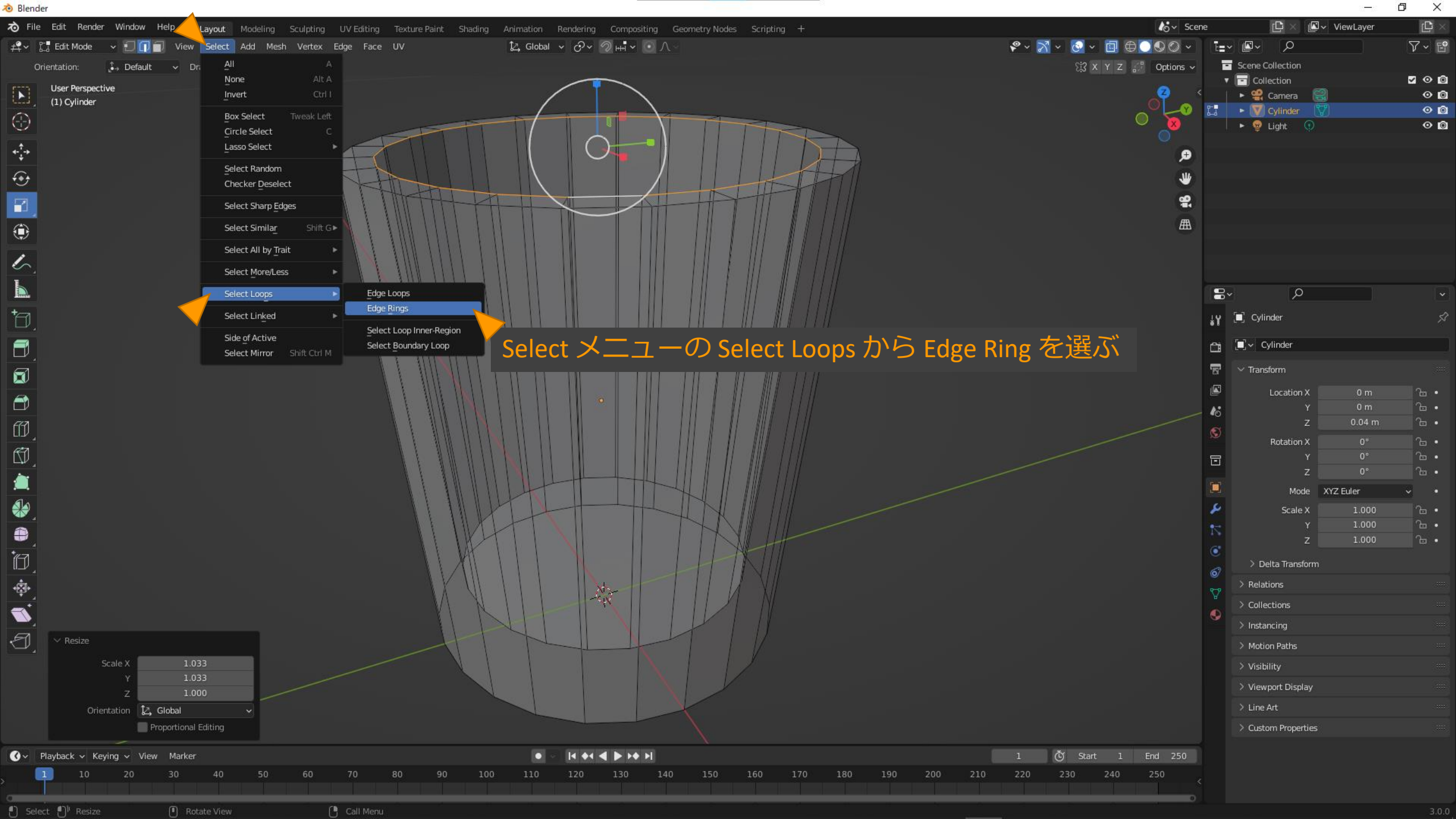
View メニューの Perspective/Orthographic を選ぶ

または「グリッド」アイコンをクリックする

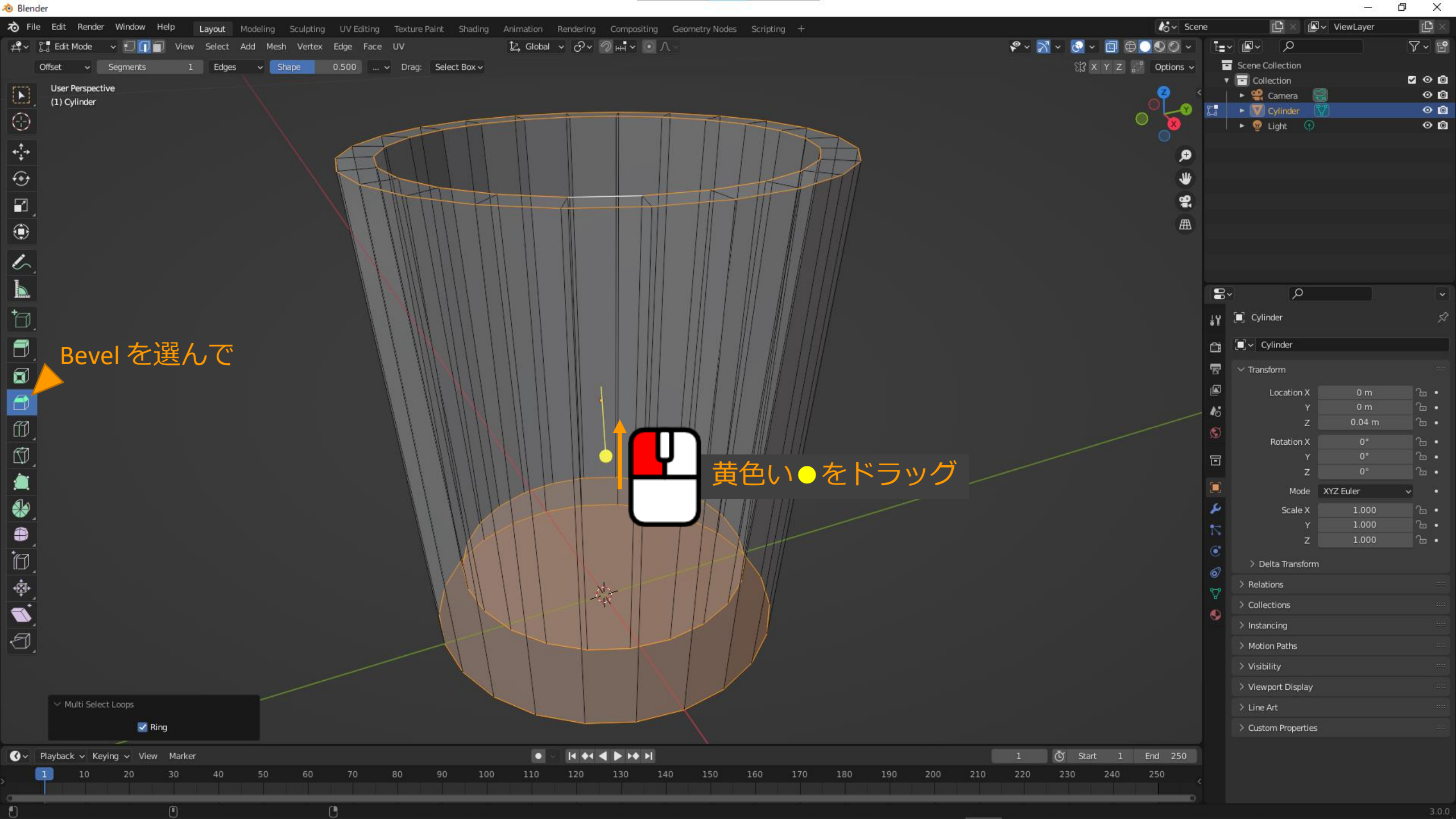
透視投影／直交投影を切り替える

またはテンキーの「5」



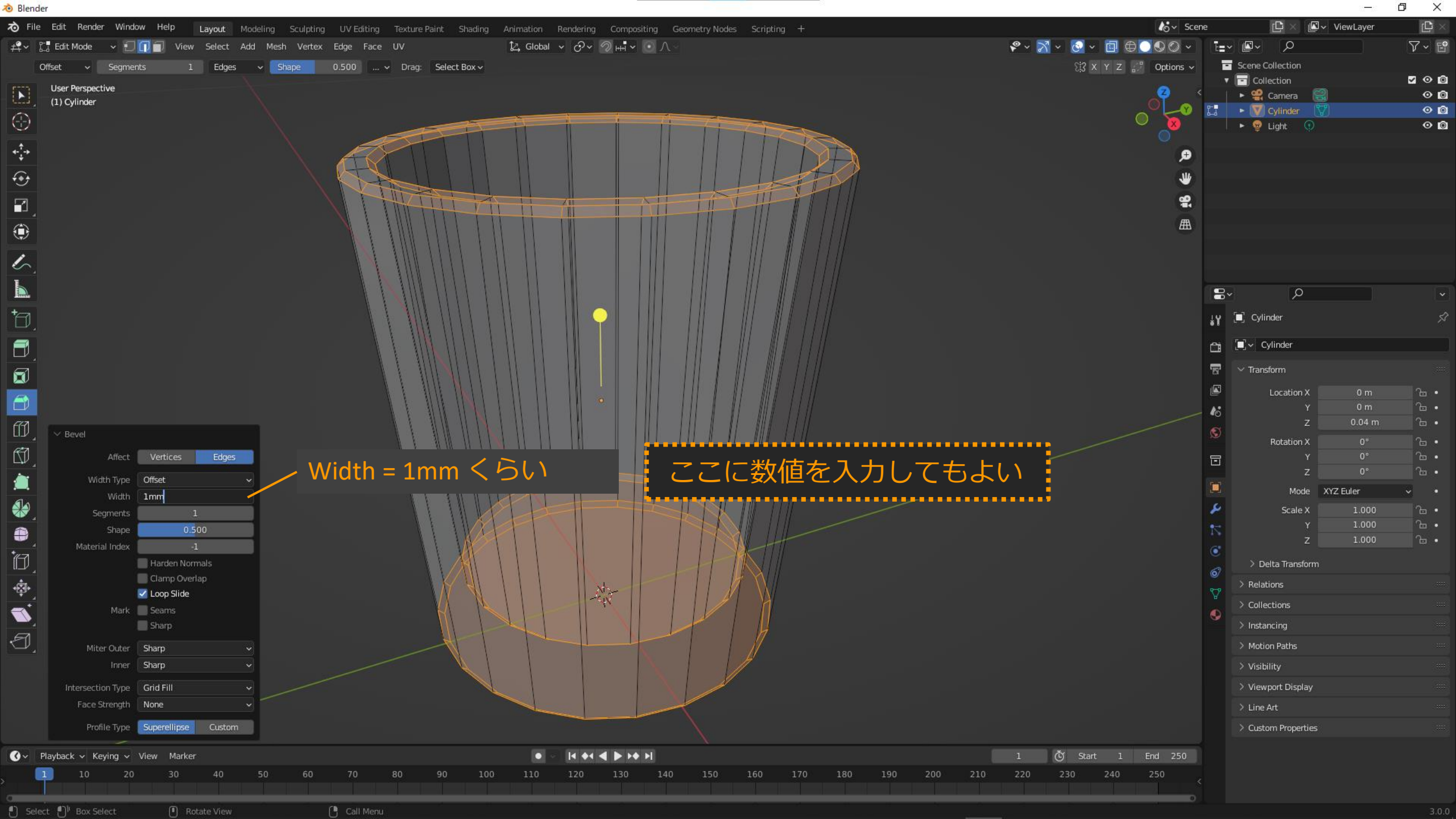


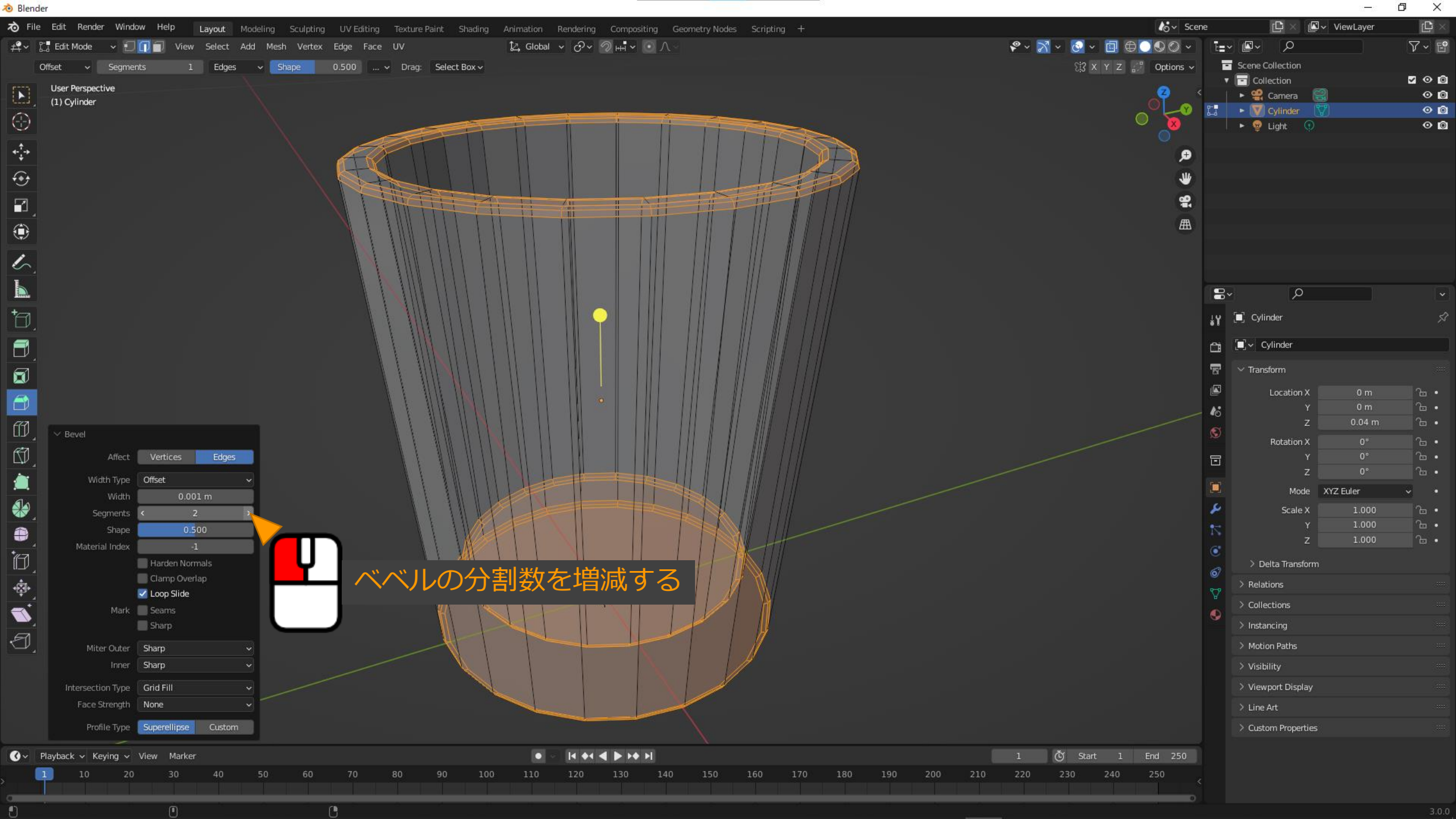
SelectメニューのSelect Loops から Edge Ring を選ぶ



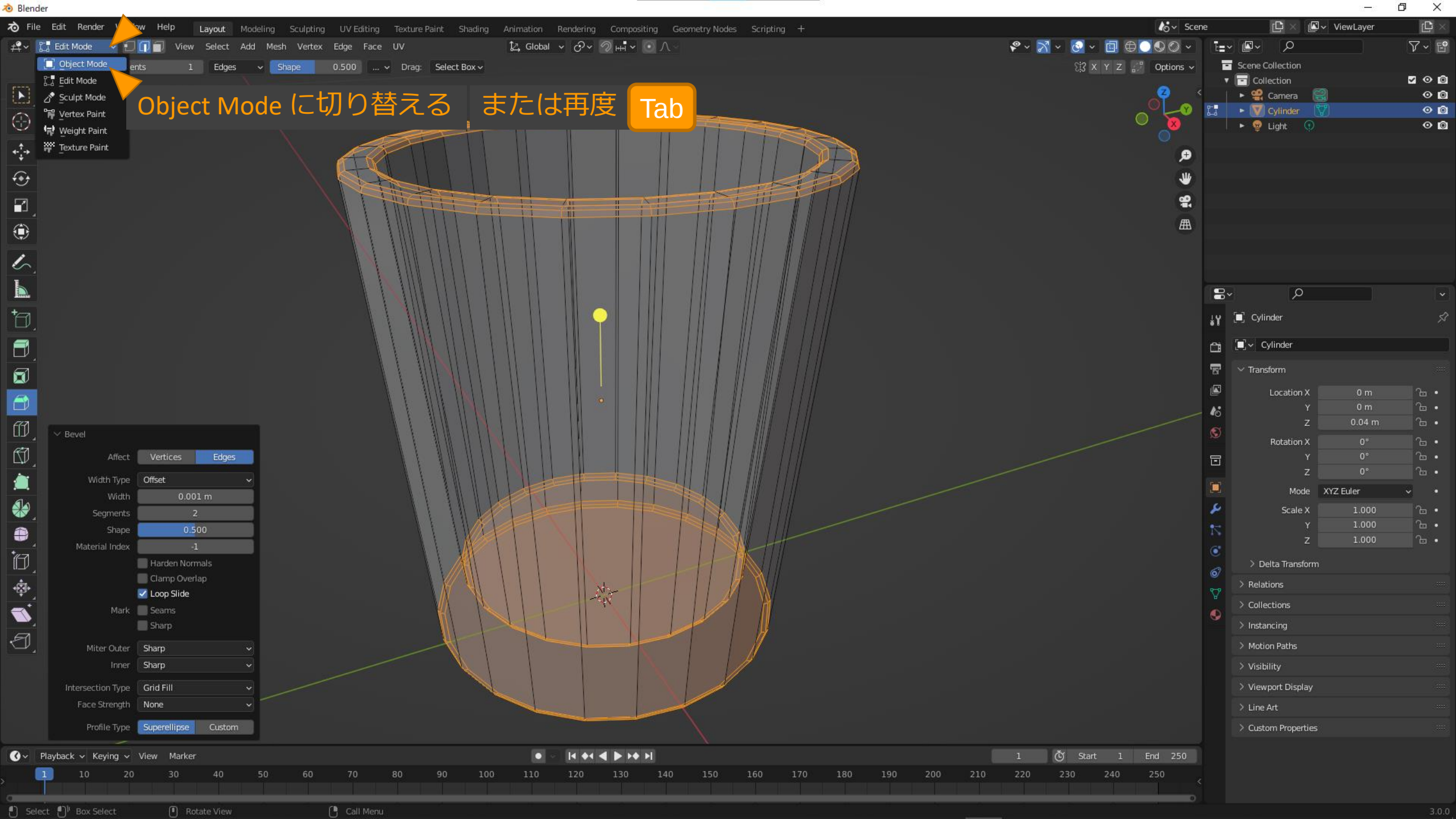
Bevel を選んで

黄色い●をドラッグ





ベベルの分割数を増減する



Object Mode View Select Add Object

User Perspective
(1) Collection | Cylinder

Object Menu:

- Transform
 - Set Origin
 - Mirror
 - Clear
 - Apply
 - 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
- Shade Smooth
- Shade Flat
- Animation
- Rigid Body
- Quick Effects
- Convert
- Show/Hide
- Clean Up
- Delete (X)
- Delete Global (Shift X)

または右クリックして

Object メニューから Shade Smooth を選ぶ



Object Context Menu

- Shade Smooth
- Shade Flat
- Convert To
- Set Origin
- Copy Objects (Ctrl C)
- Paste Objects (Ctrl V)
- Duplicate Objects (Shift D)
- Duplicate Linked (Alt D)
- Rename Active Object... (F2)
- Mirror
- Snap
- Parent
- Move to Collection (M)
- Insert Keyframe... (I)
- Delete (X)

Shade Smooth を選ぶ

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cylinder
 - Light

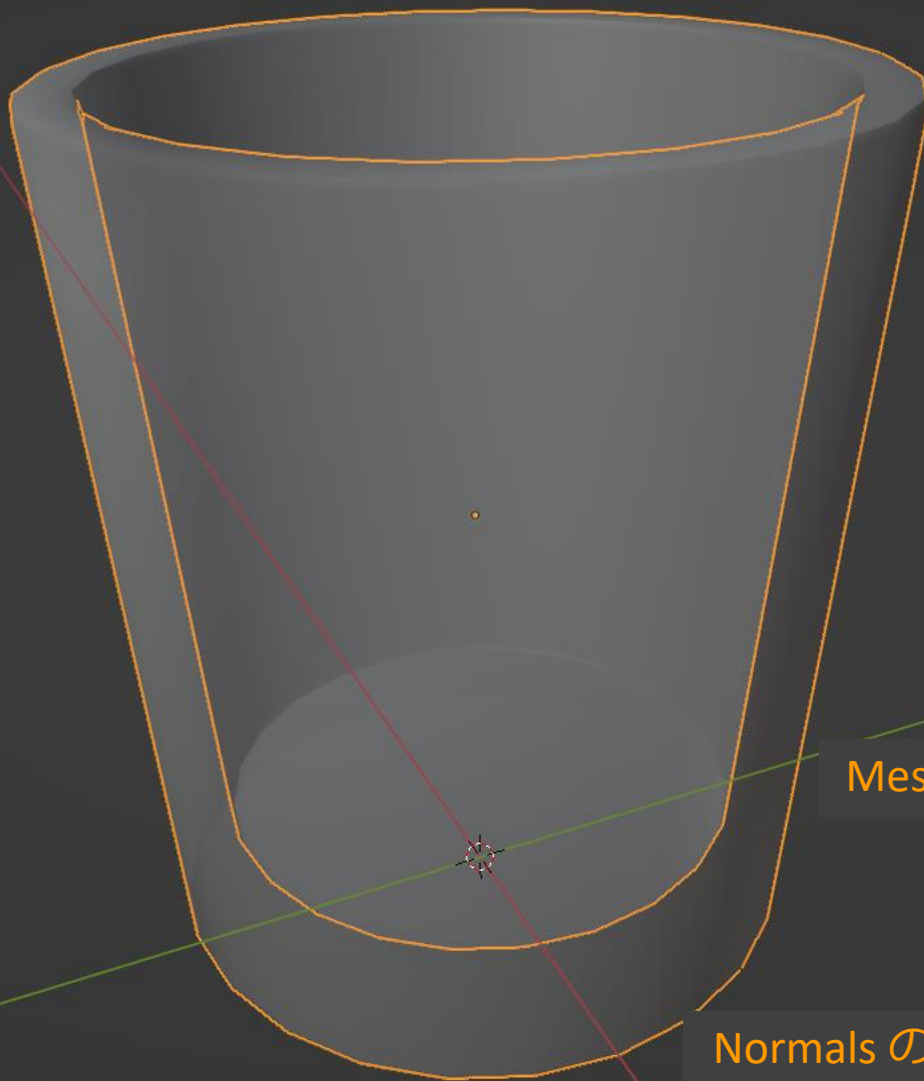
Properties Panel:

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0.04 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
- Line Art
- Custom Properties



Meshのプロパティを表示して

NormalsのAuto Smoothにチェック☑を入れて

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cylinder
 - Light

Cylinder > Cylinder

Cylinder

Vertex Groups

Shape Keys

UV Maps

Vertex Colors

Face Maps

Attributes

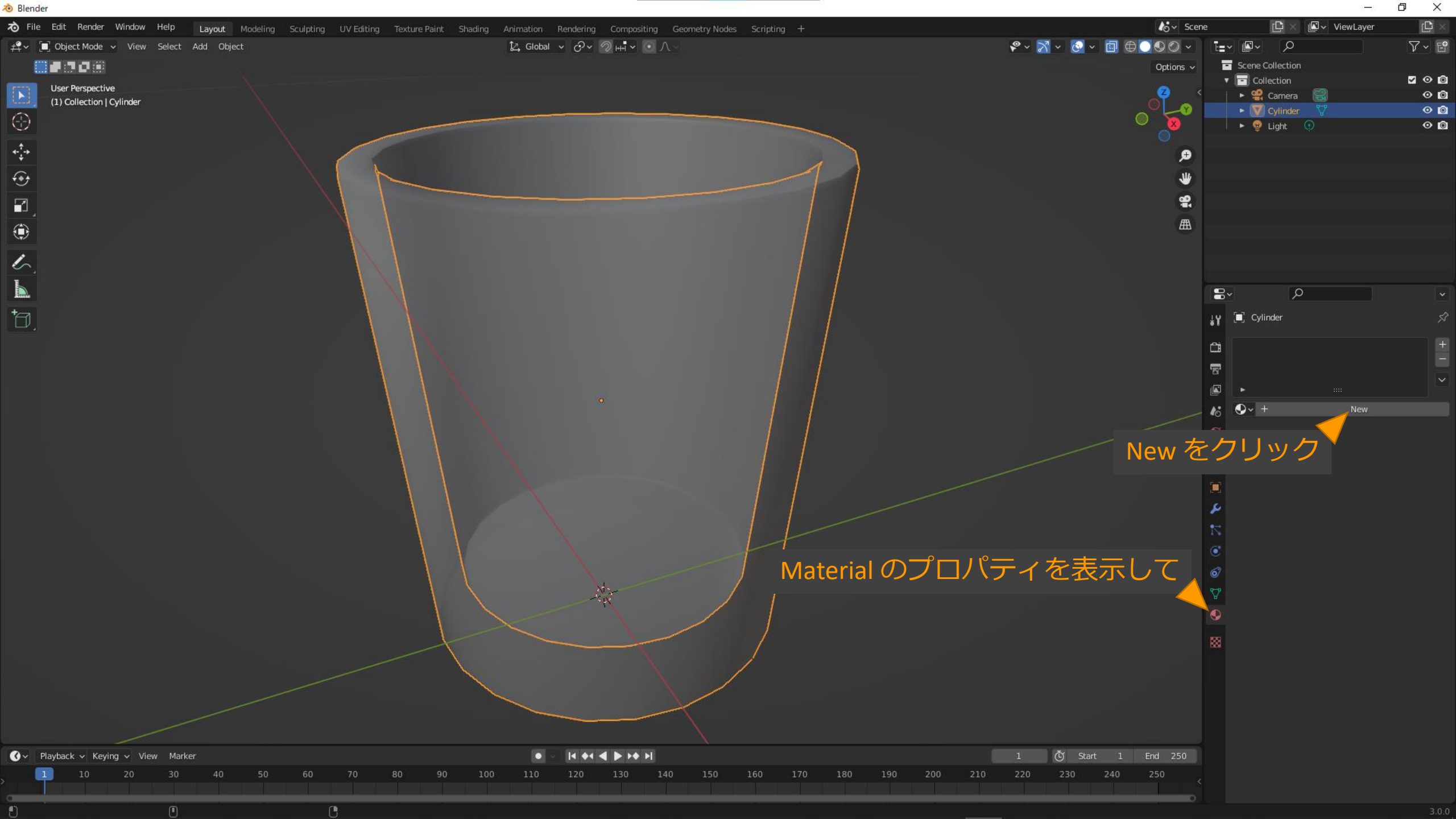
Normals

Auto Smooth ☒ 40°

Custom Properties

角度を調整する





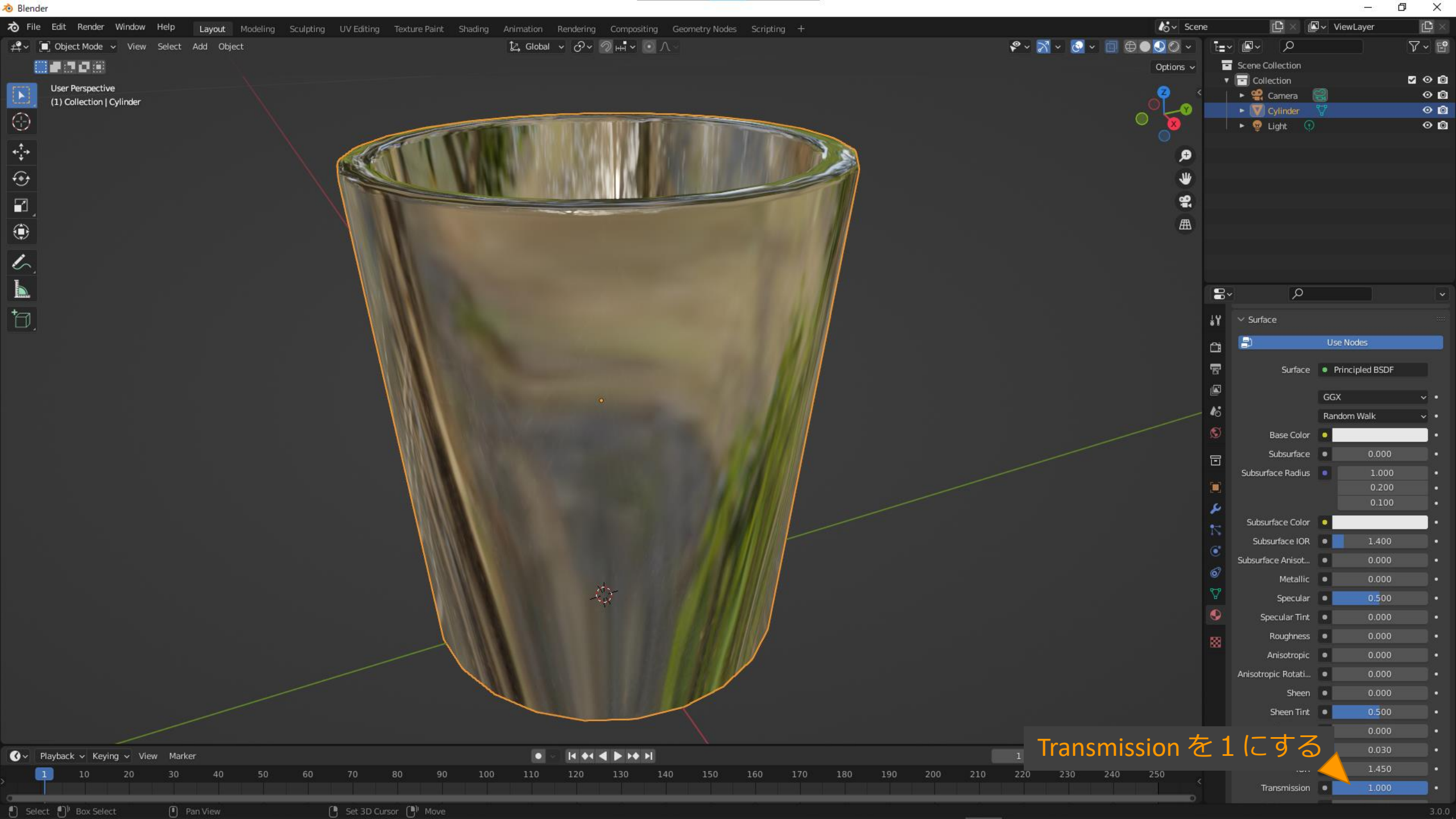
New をクリック

Material のプロパティを表示して



Material Preview に切り替える

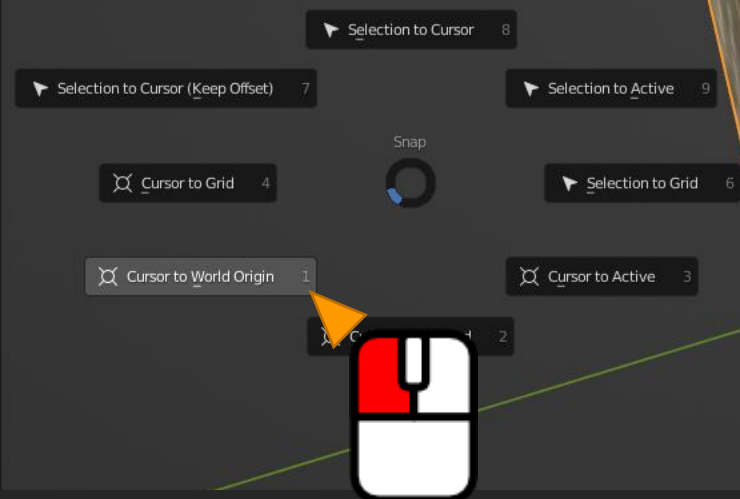
Roughness を 0 にする



Transmission を1にする

User Perspective
(1) Collection | Cylinder

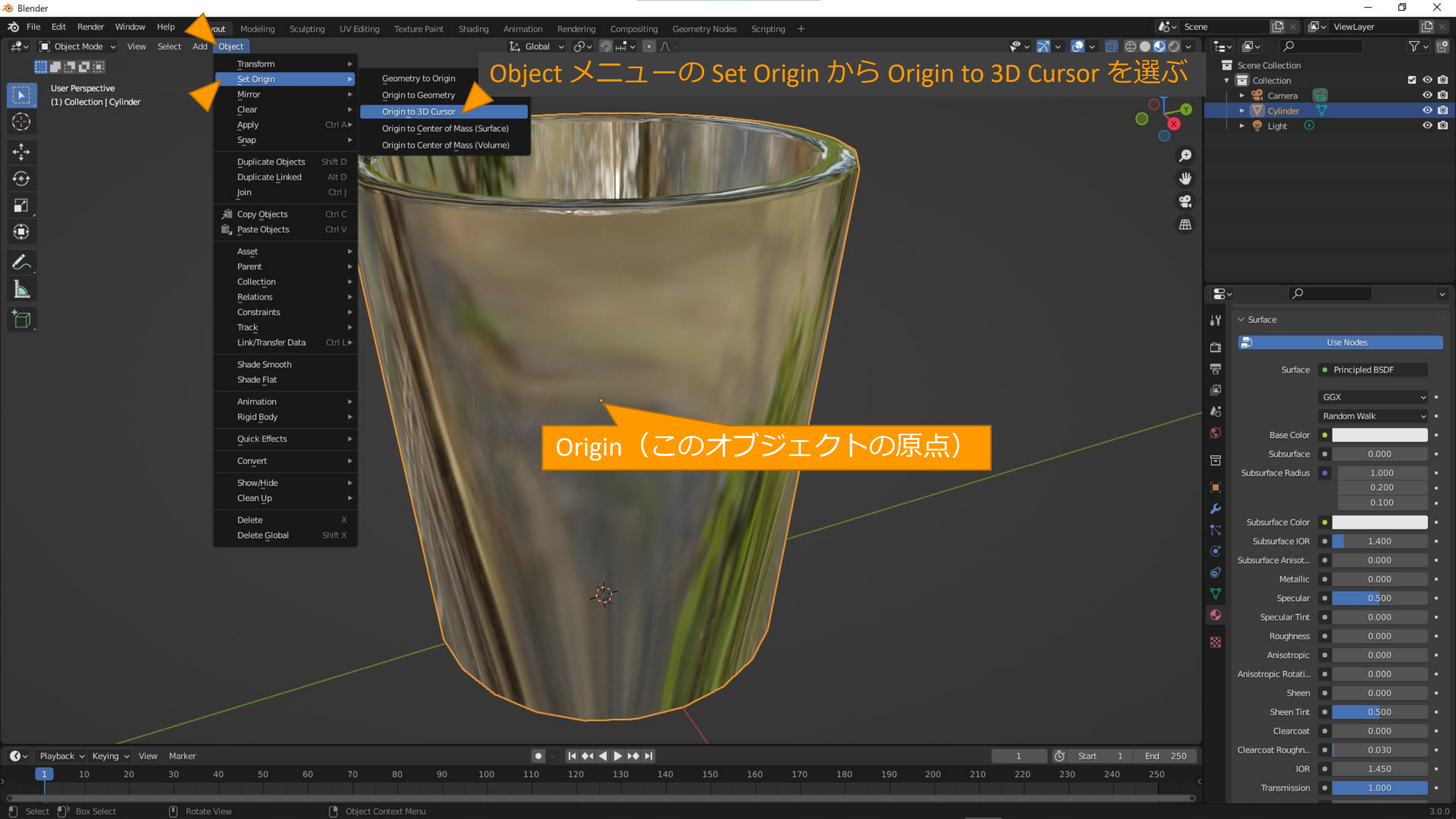
Shift + S でパイ (Pie) メニューを表示



Cursor to World Origin
3D カーソルをワールド座標系の原点に戻す

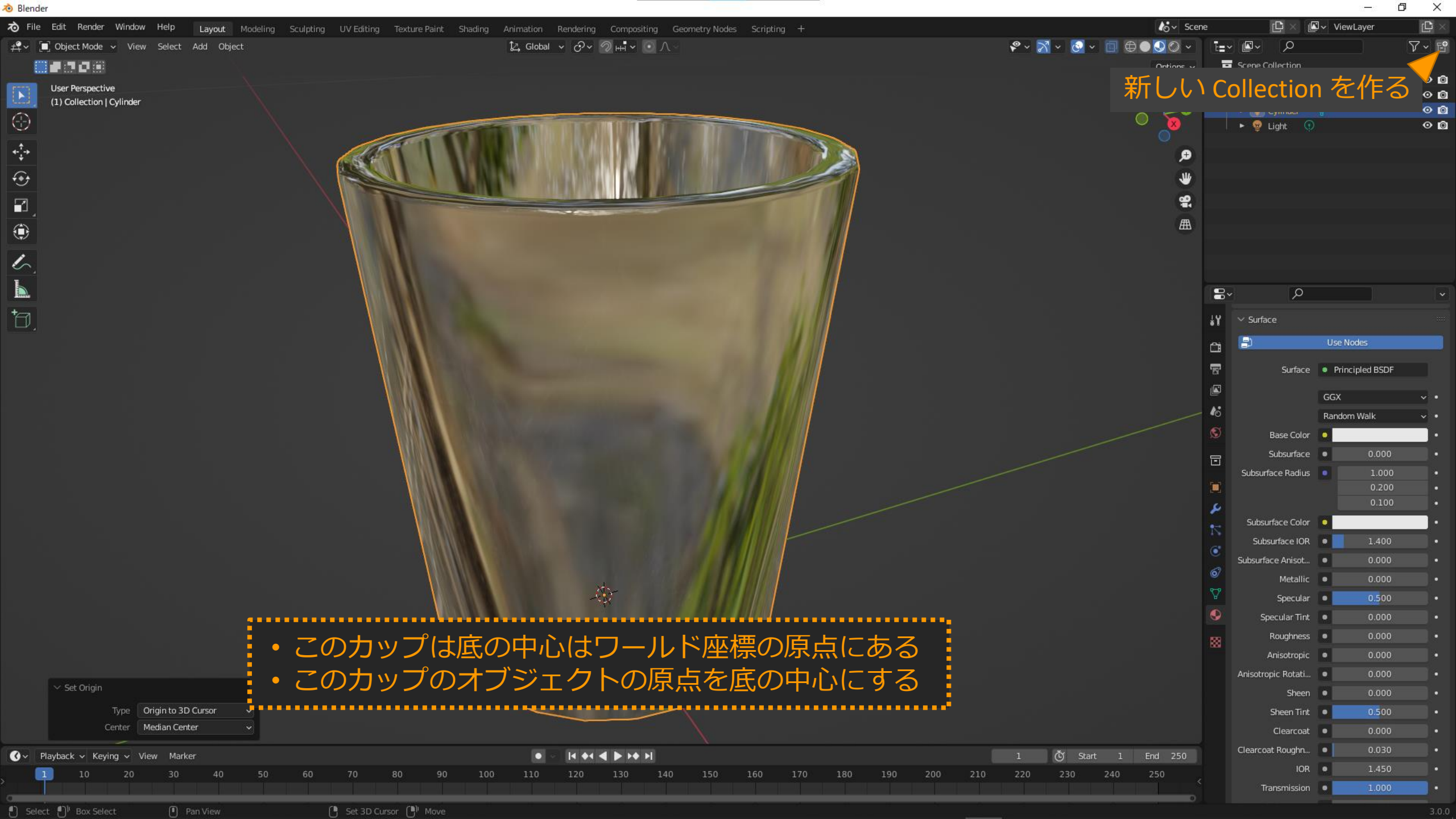


キャンセルするときは右クリックか Esc



Object メニューの Set Origin から Origin to 3D Cursor を選ぶ

Origin (このオブジェクトの原点)



新しい Collection を作る

- このカップは底の中心はワールド座標の原点にある
- このカップのオブジェクトの原点を底の中心にする

Set Origin
Type: Origin to 3D Cursor
Center: Median Center

Playback Keying View Marker 1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 160 170 180 190 200 210 220 230 240 250

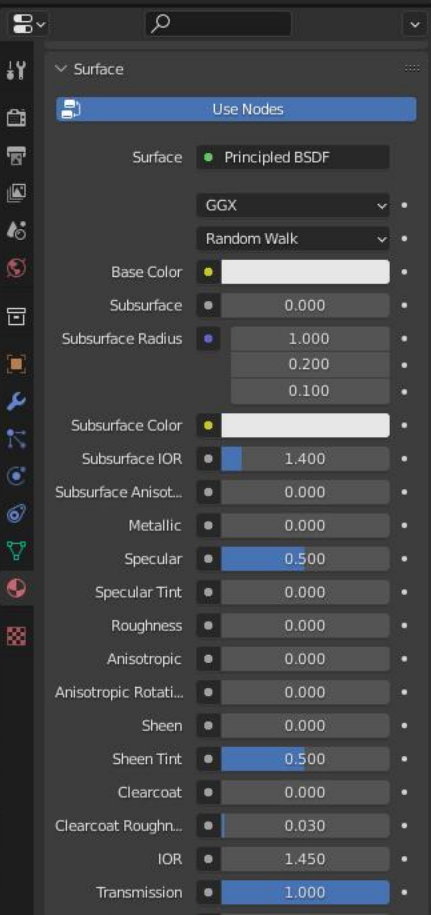
Select Box Select Pan View Set 3D Cursor Move

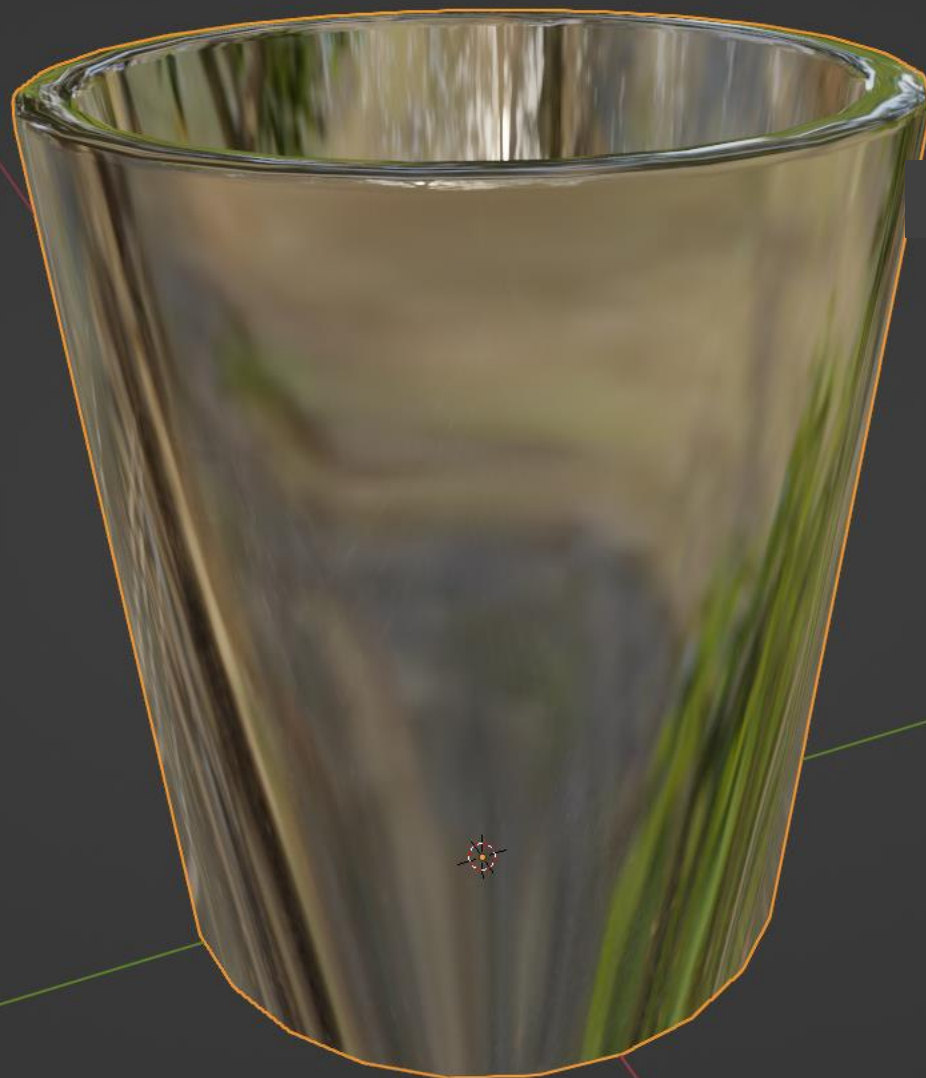
3.0.0



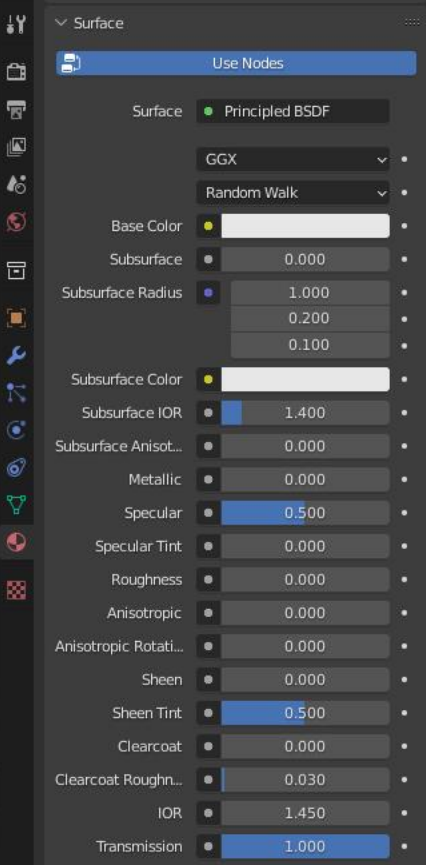
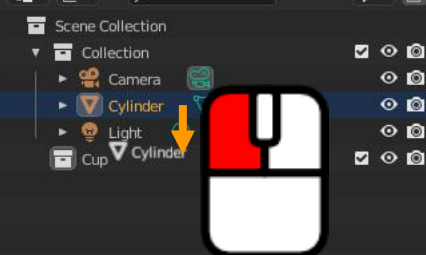
User Perspective
(1) Collection 2 | Cylinder

Collection の名前を
“Cup” とかにしておく



User Perspective
(1) Cup | Cylinder

Cylinder を “Cup” のコレクションにドラッグする

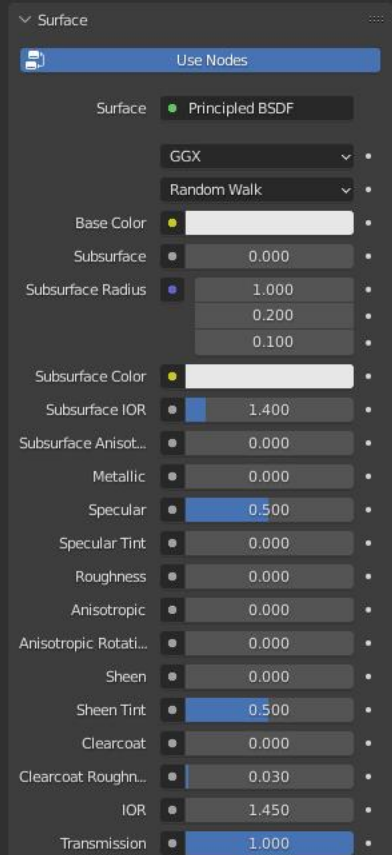
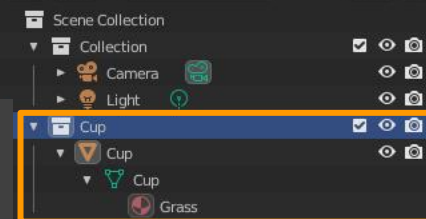


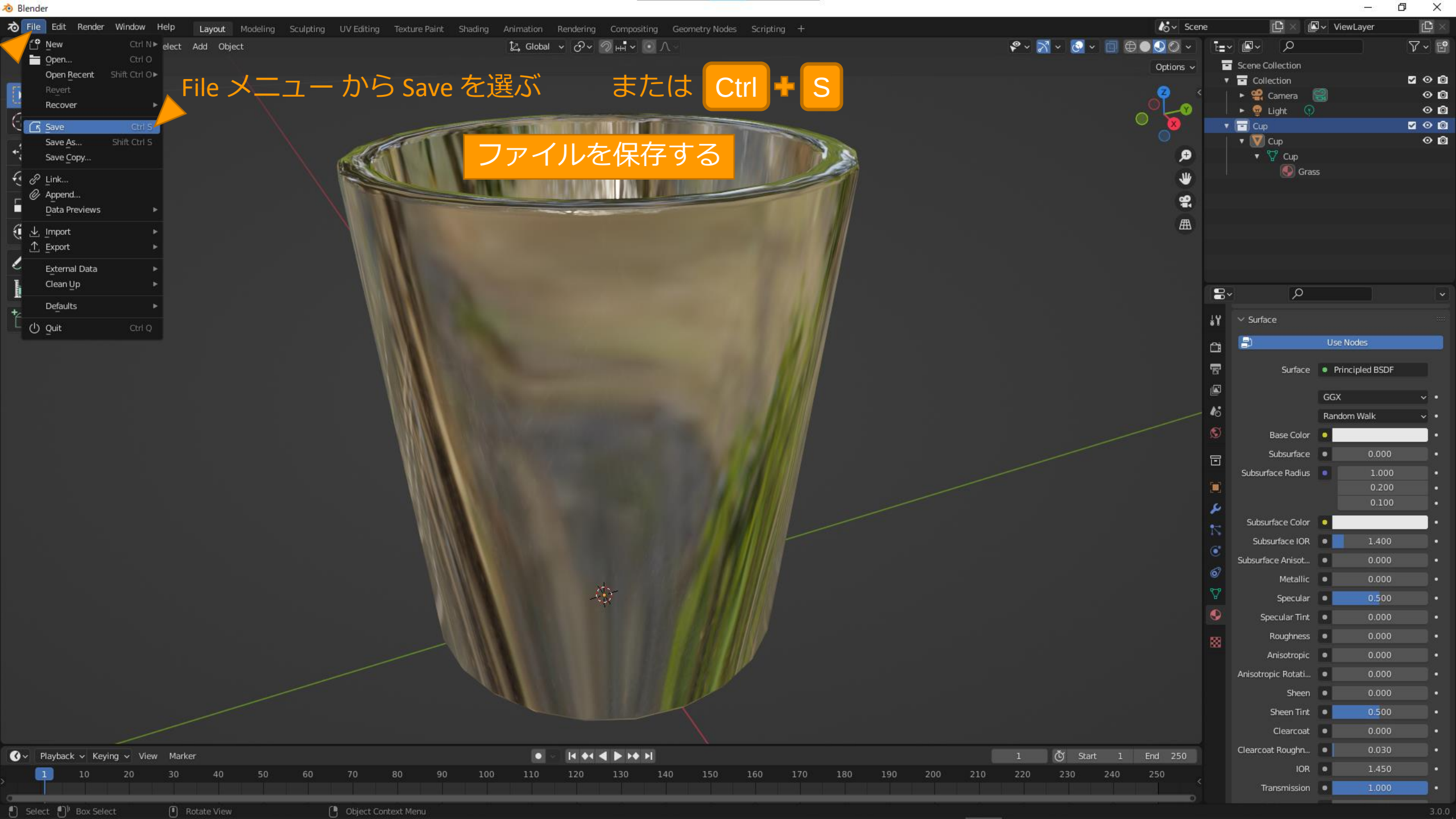


User Perspective

(1) Cup | Cup

“Cup” の Collection 中のオブジェクトの名前や
Mesh の名前, Material の名前も変えておく

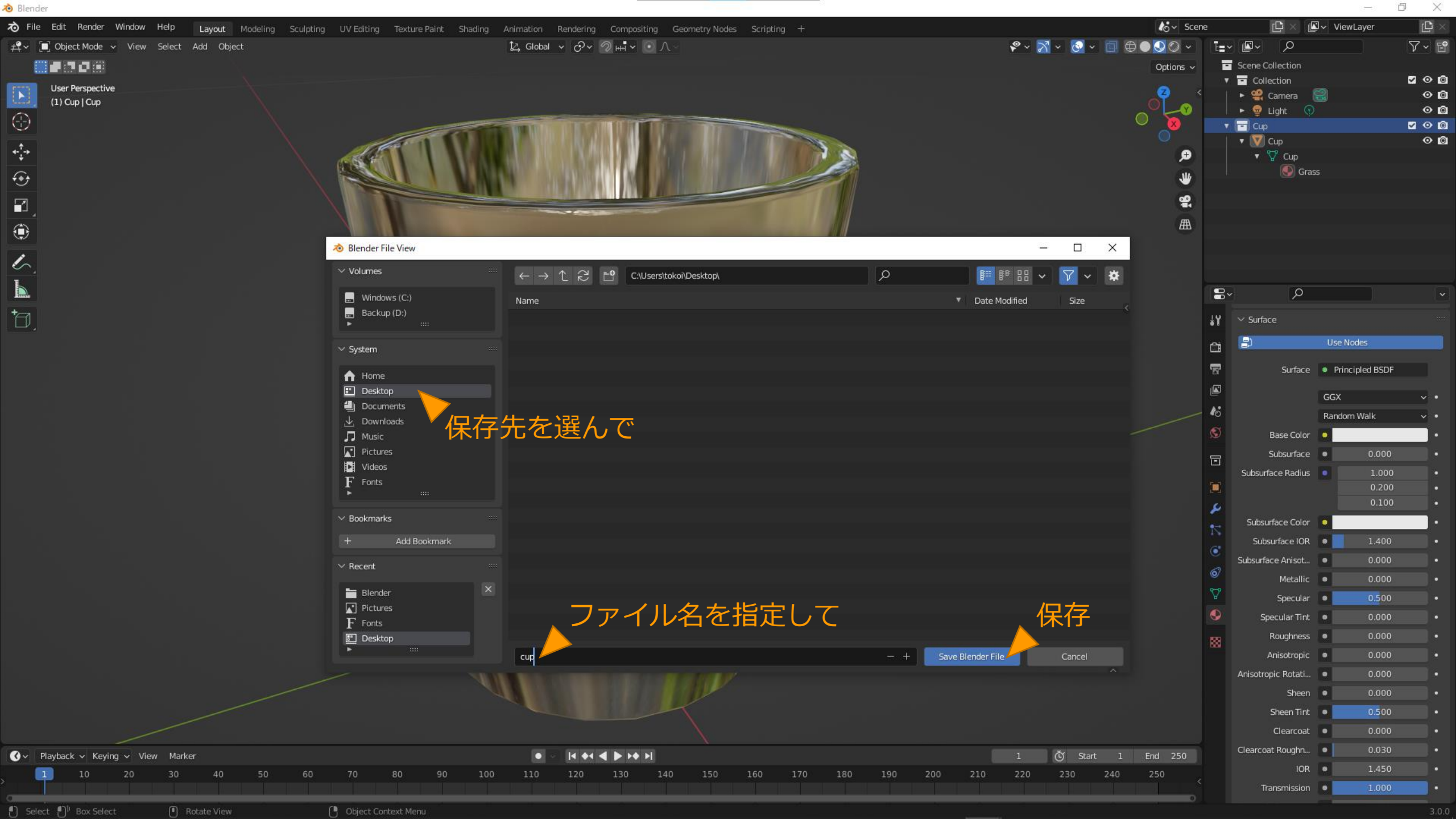




File メニュー から Save を選ぶ

または **Ctrl + S**

ファイルを保存する



保存先を選んで

ファイル名を指定して

保存