

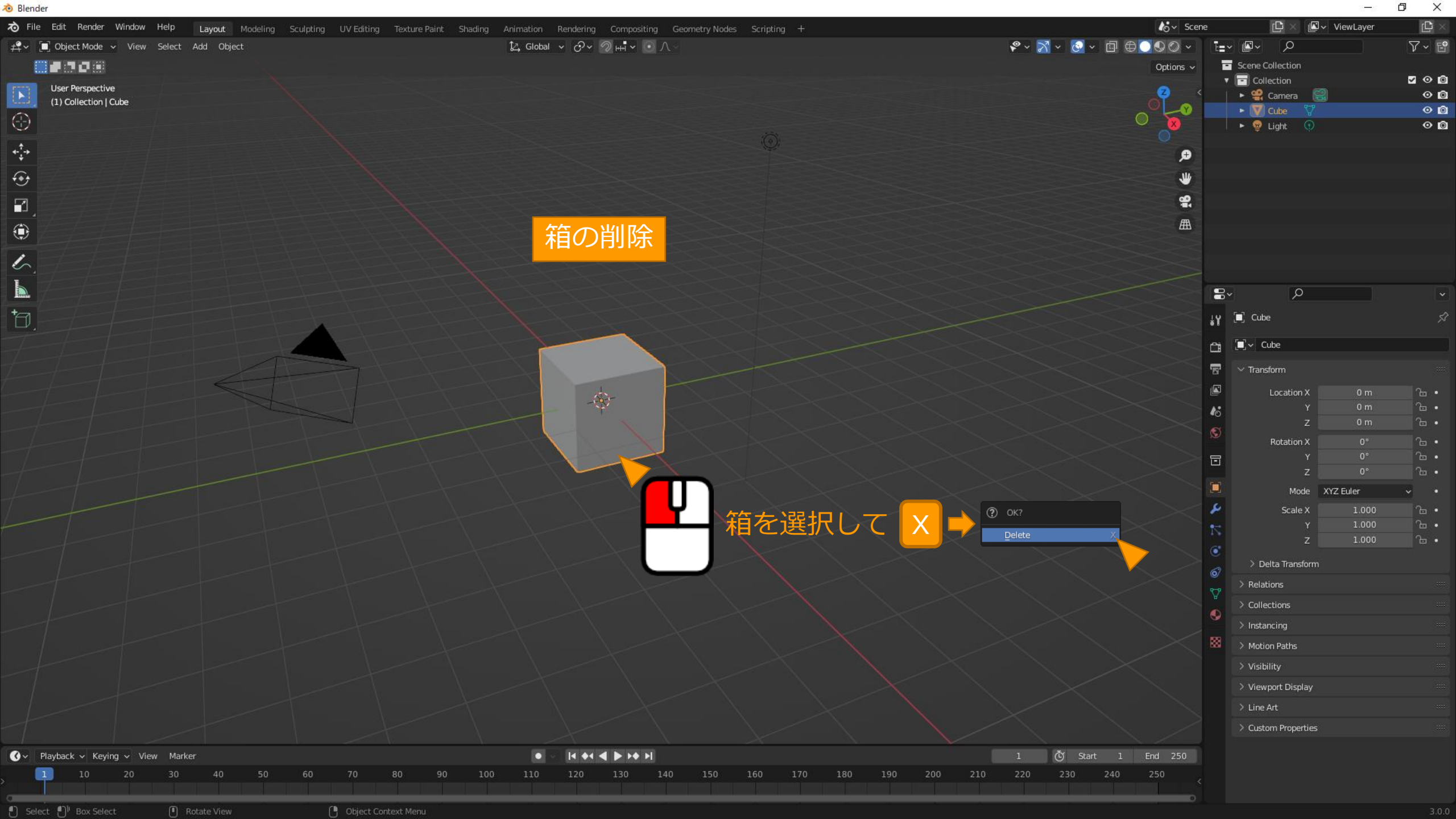
ペットボトルのようなものを作る



Blender を起動する

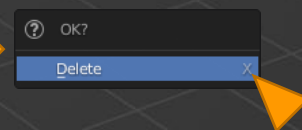
General (全般) で

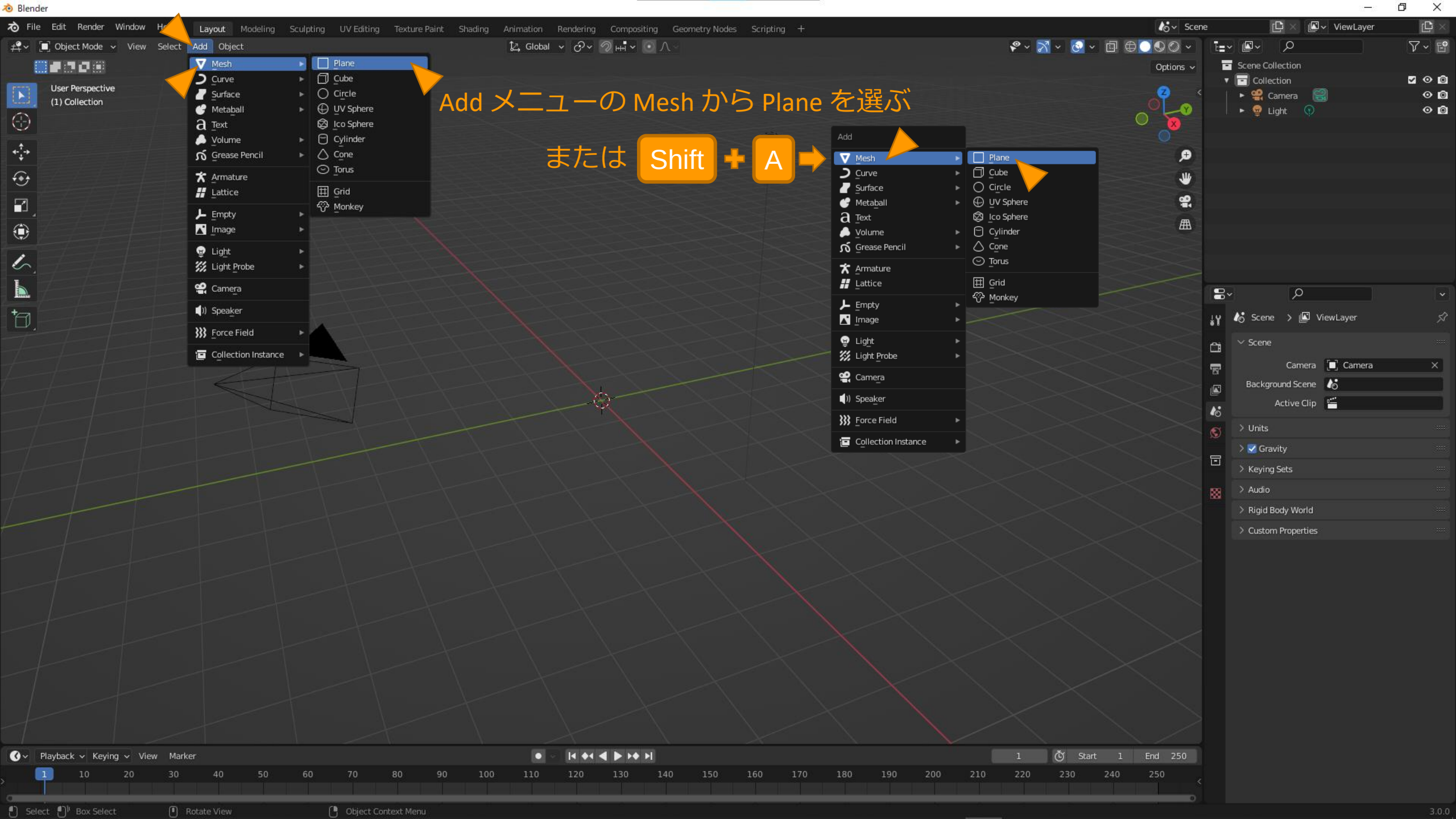




箱の削除

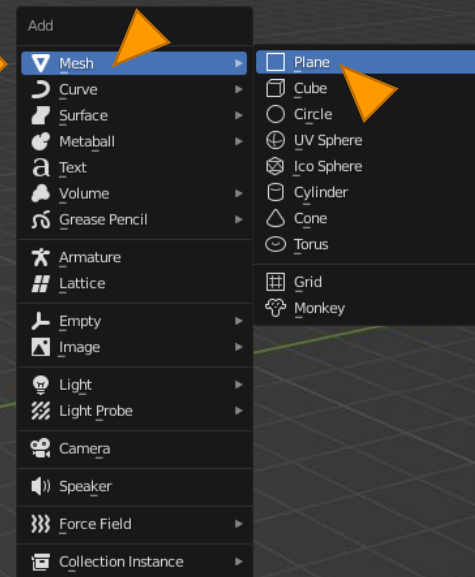
箱を選択して

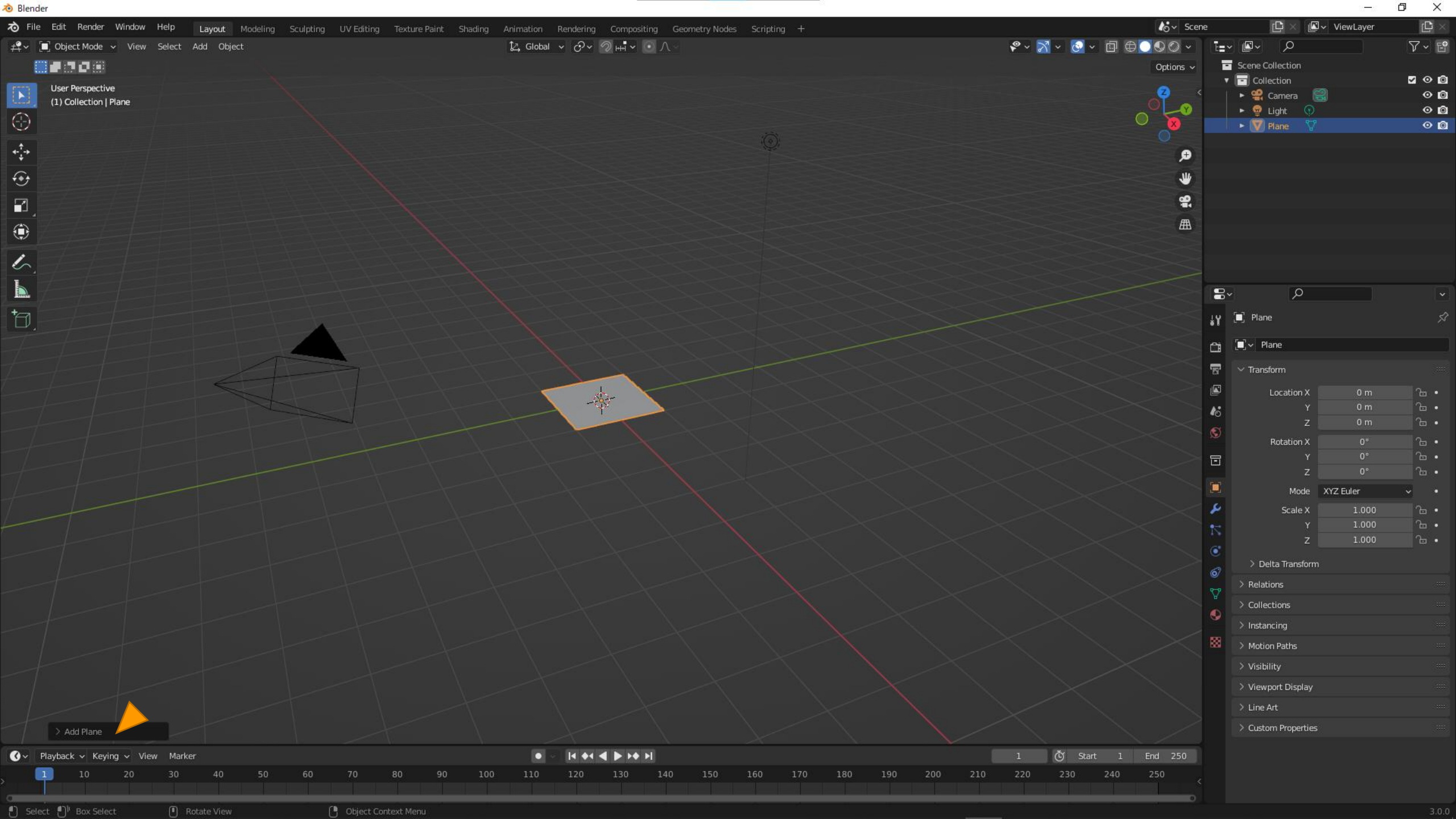


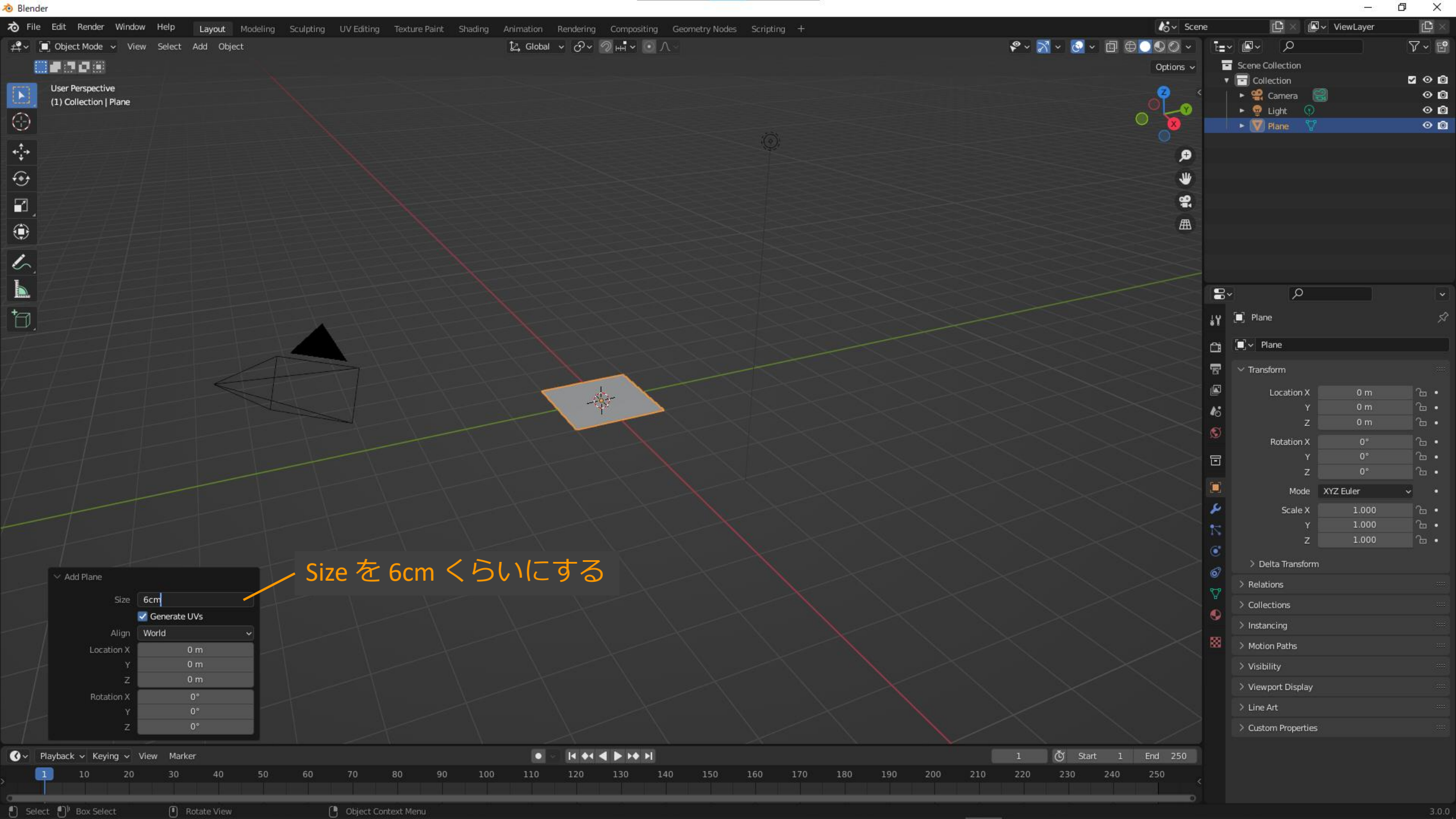


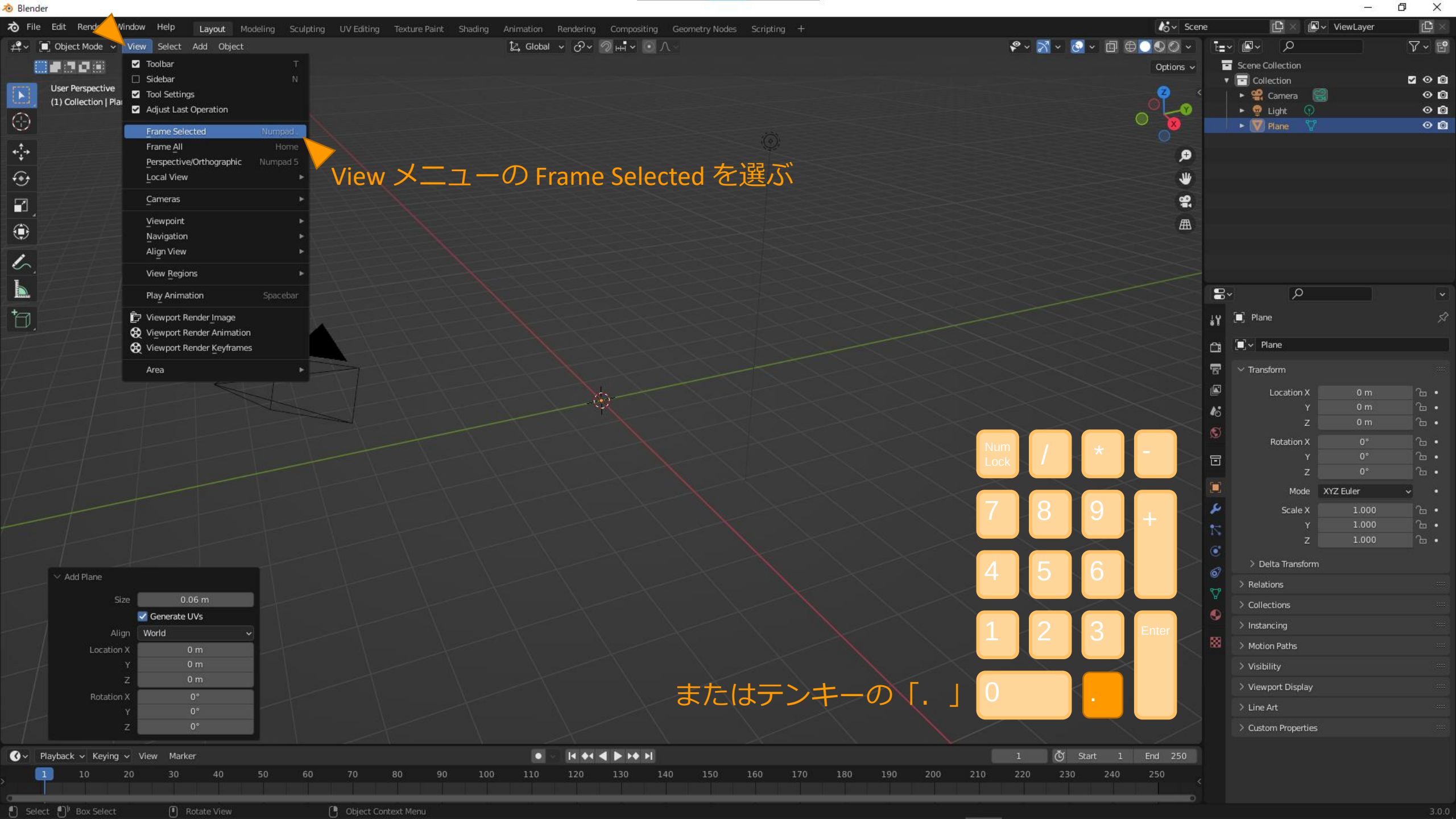
Add メニューの Mesh から Plane を選ぶ

または **Shift** + **A**









View メニューの Frame Selected を選ぶ

またはテンキーの「.」

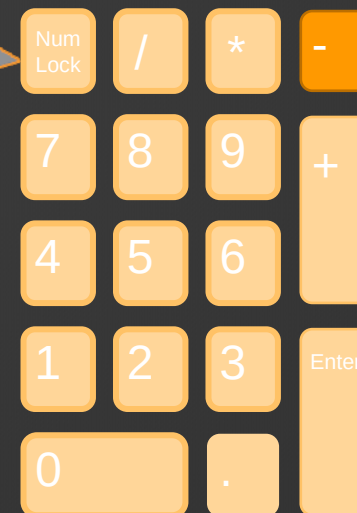


表示を小さくしておく

虫メガネ🔍 アイコンを
左ボタンでドラッグする



またはテンキーの「-」



▼ Add Plane

Size 0.06 m

☒ Generate UVs

Align World ▼

Location X 0 m

Y 0 m

Z 0 m

Rotation X 0°

Y 0°

Z 0°

Scene ViewLayer

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Light
 - Plane

Plane

▼ 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

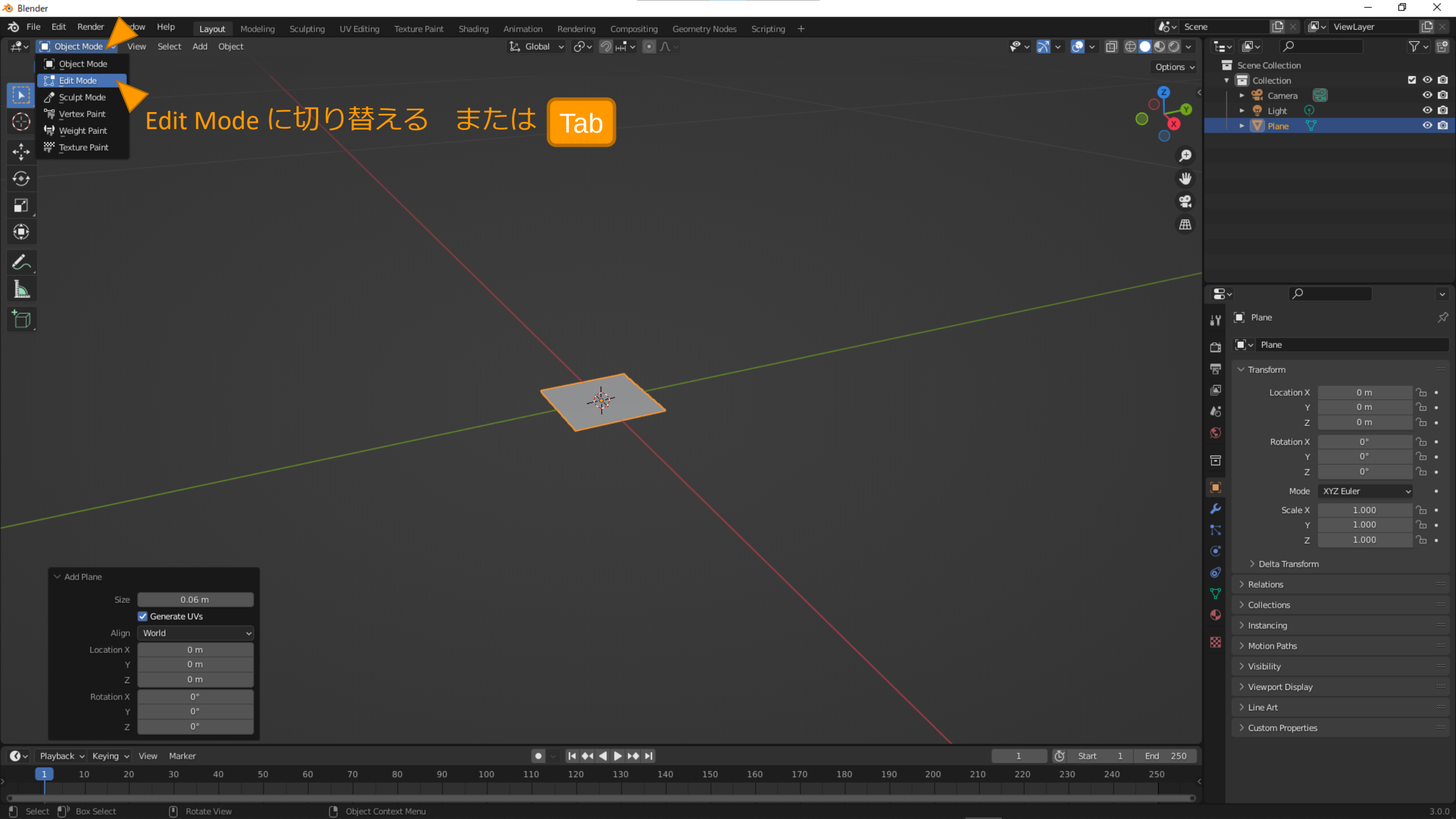
> Motion Paths

> Visibility

> Viewport Display

> Line Art

> Custom Properties

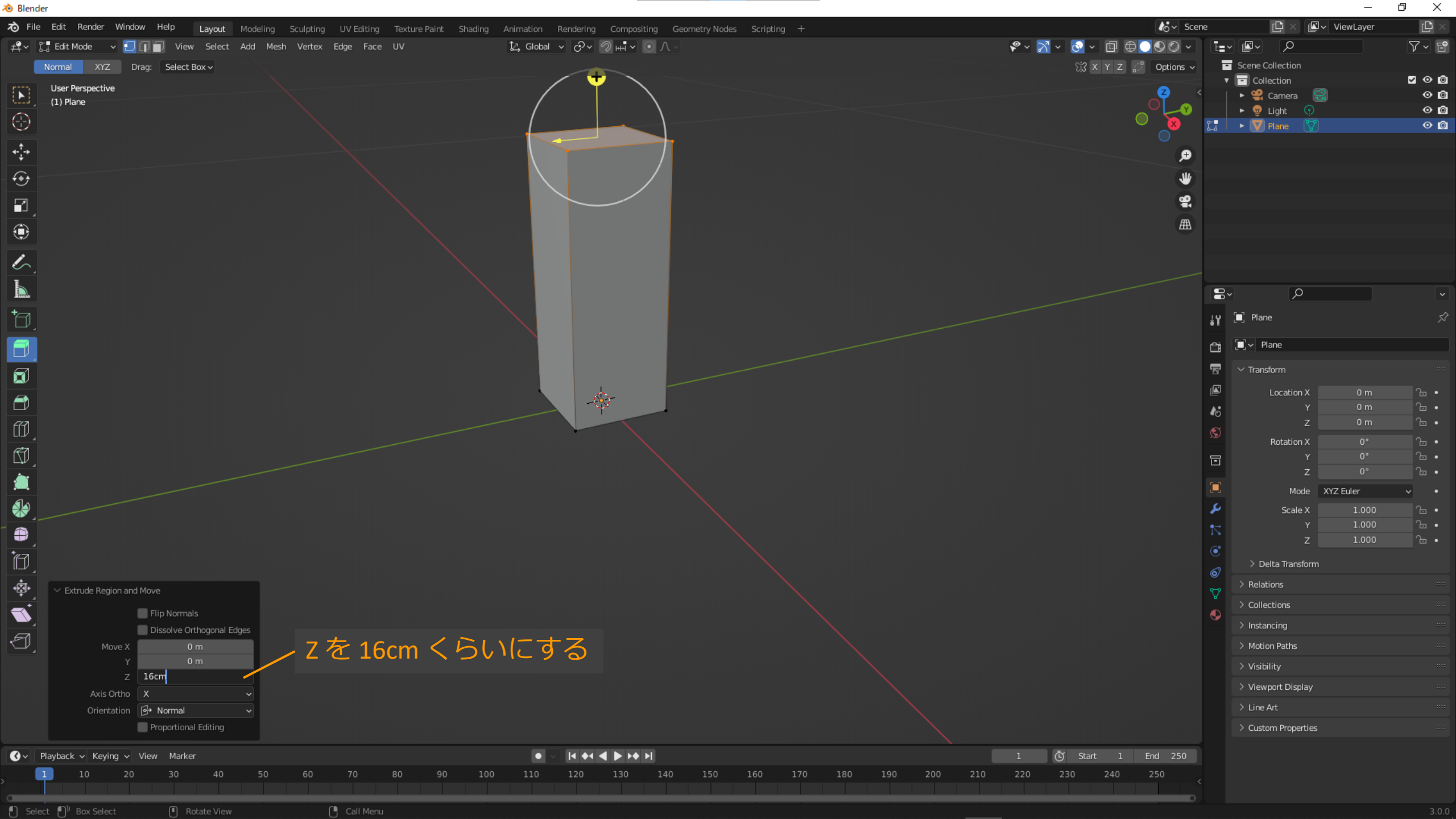


Edit Mode に切り替える または Tab



Extrude Region を選んで

黄色い+をドラッグ

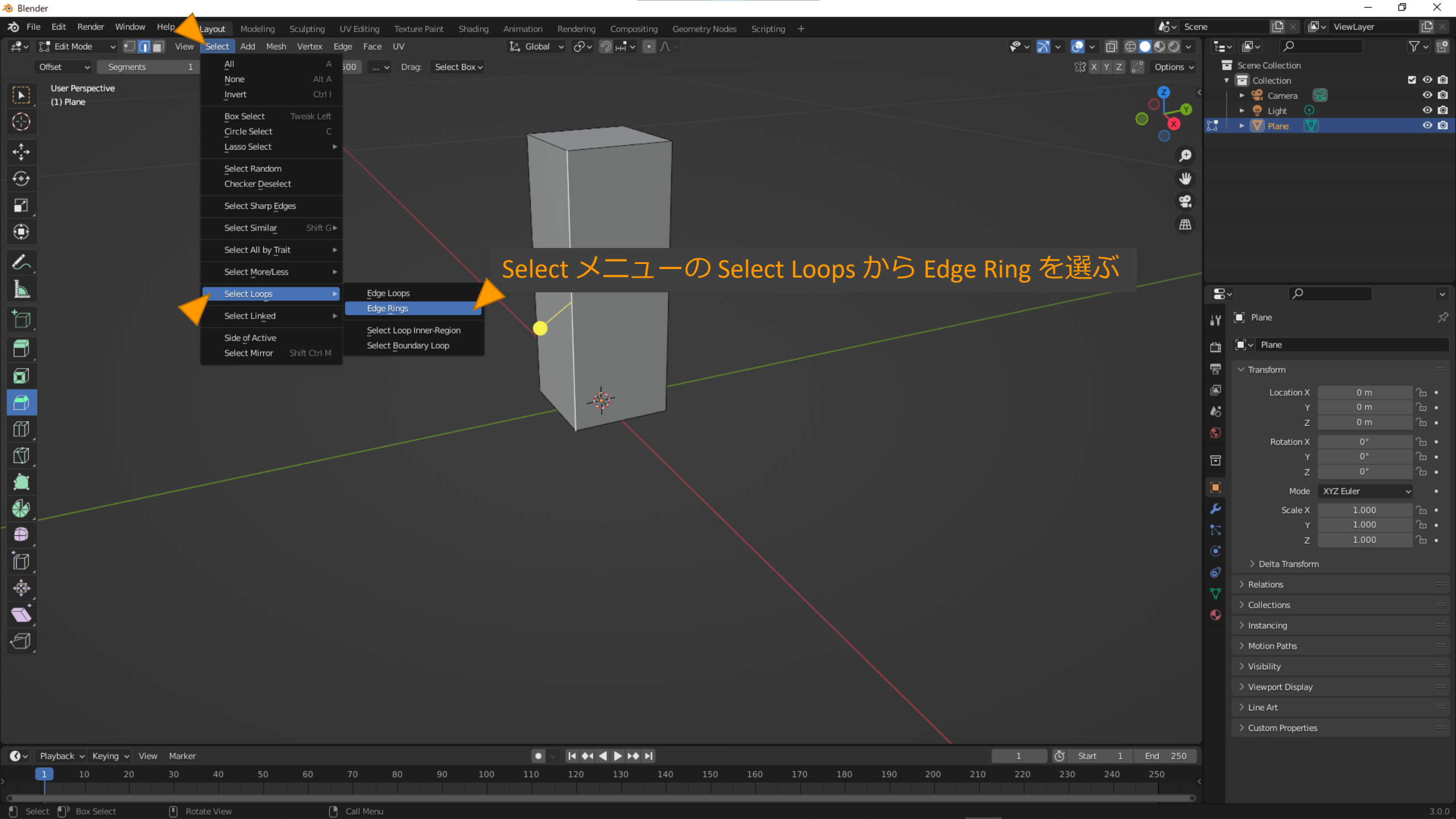




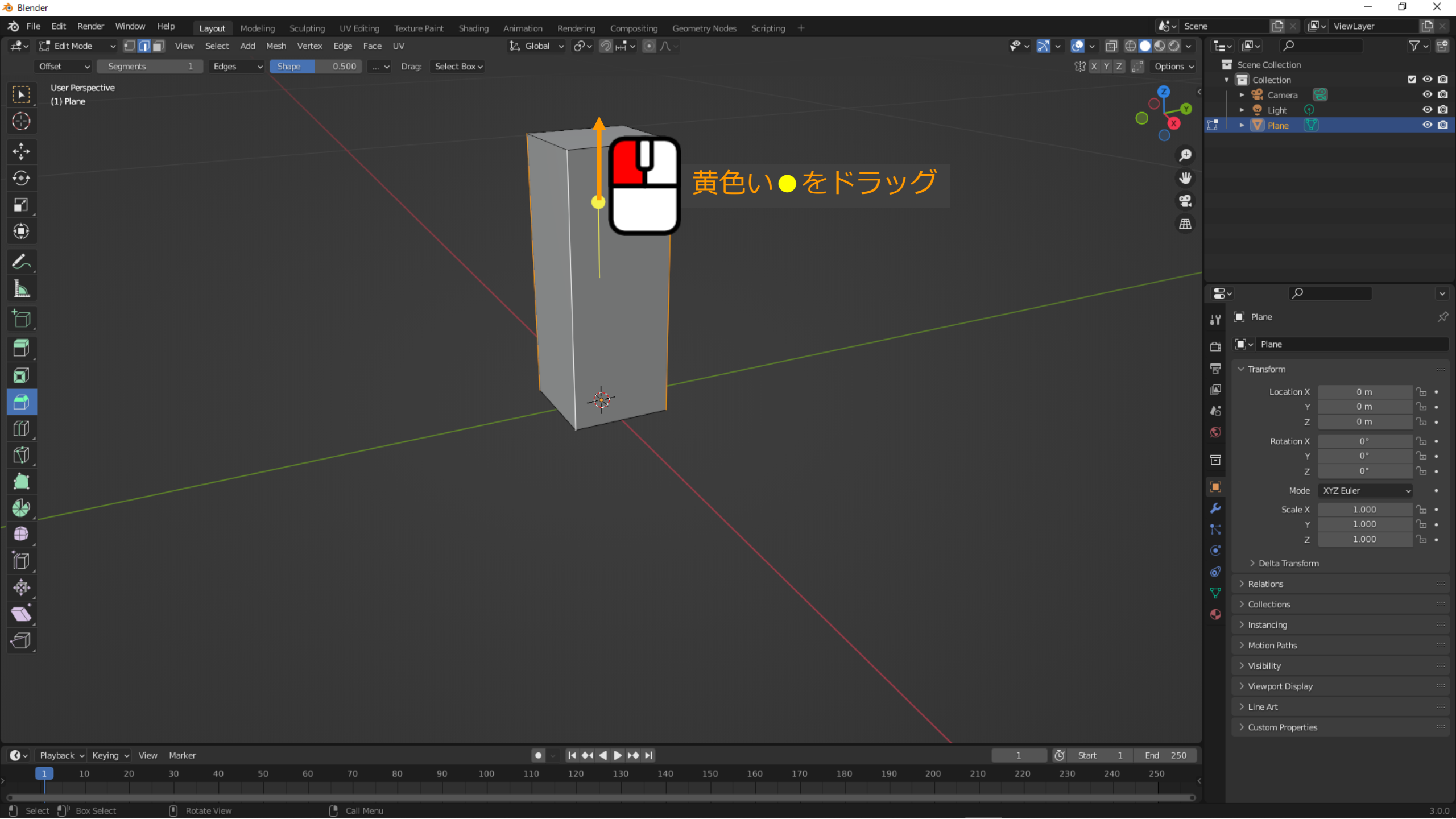
Edge (稜線) の選択モードに切り替えて

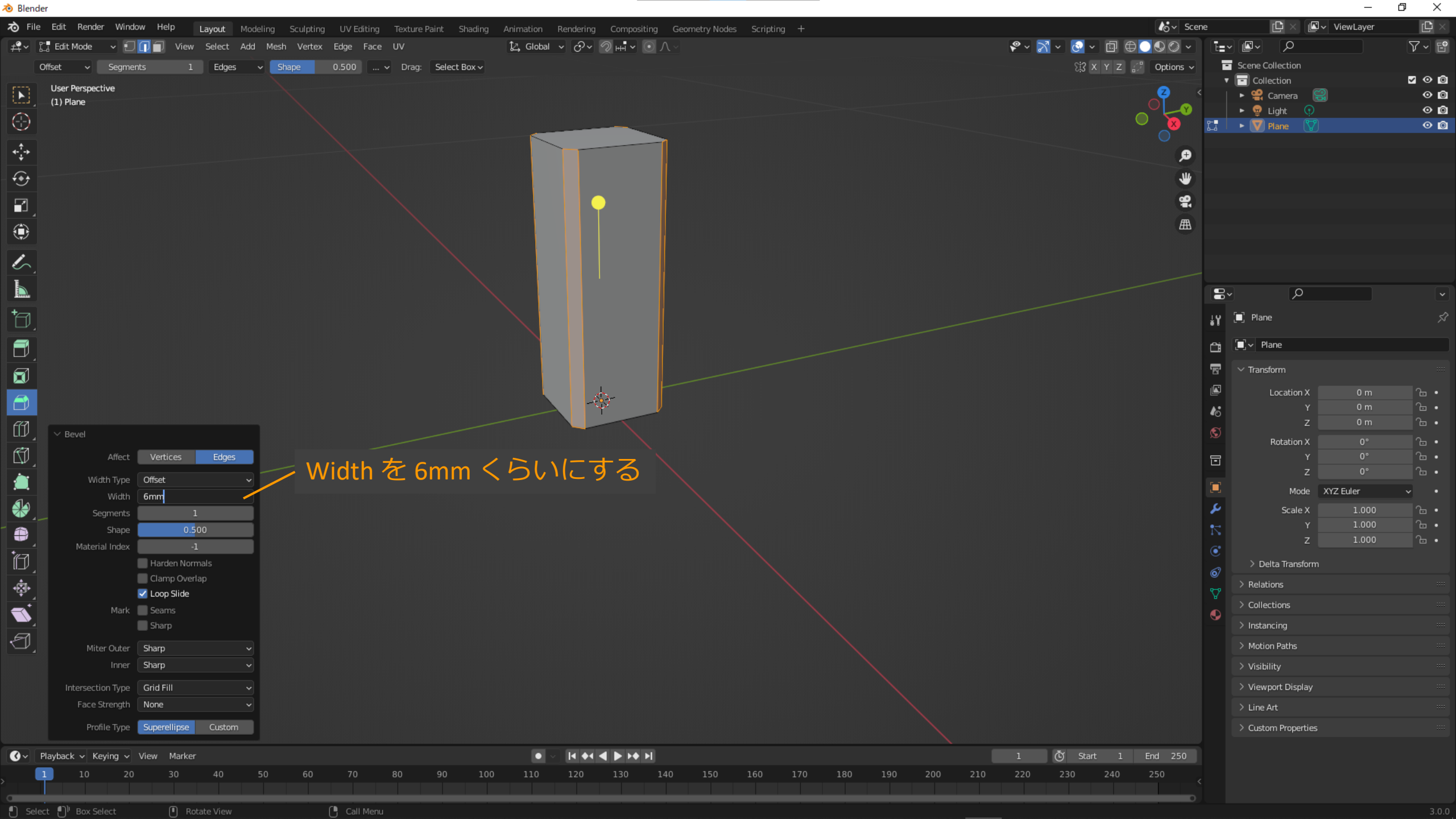
Bevel を選んで

縦の稜線を一つ選択する

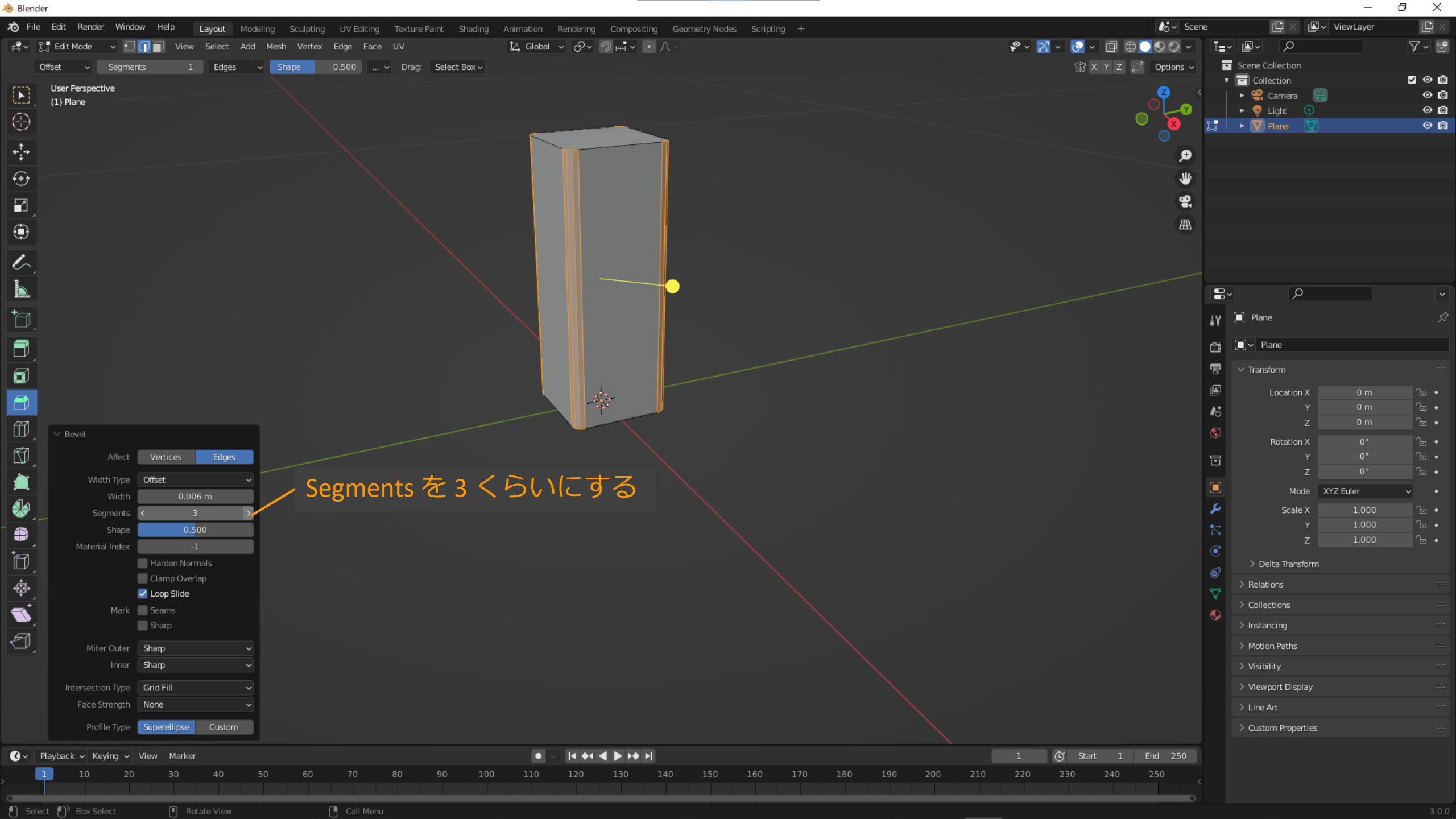


Select メニューの Select Loops から Edge Ring を選ぶ

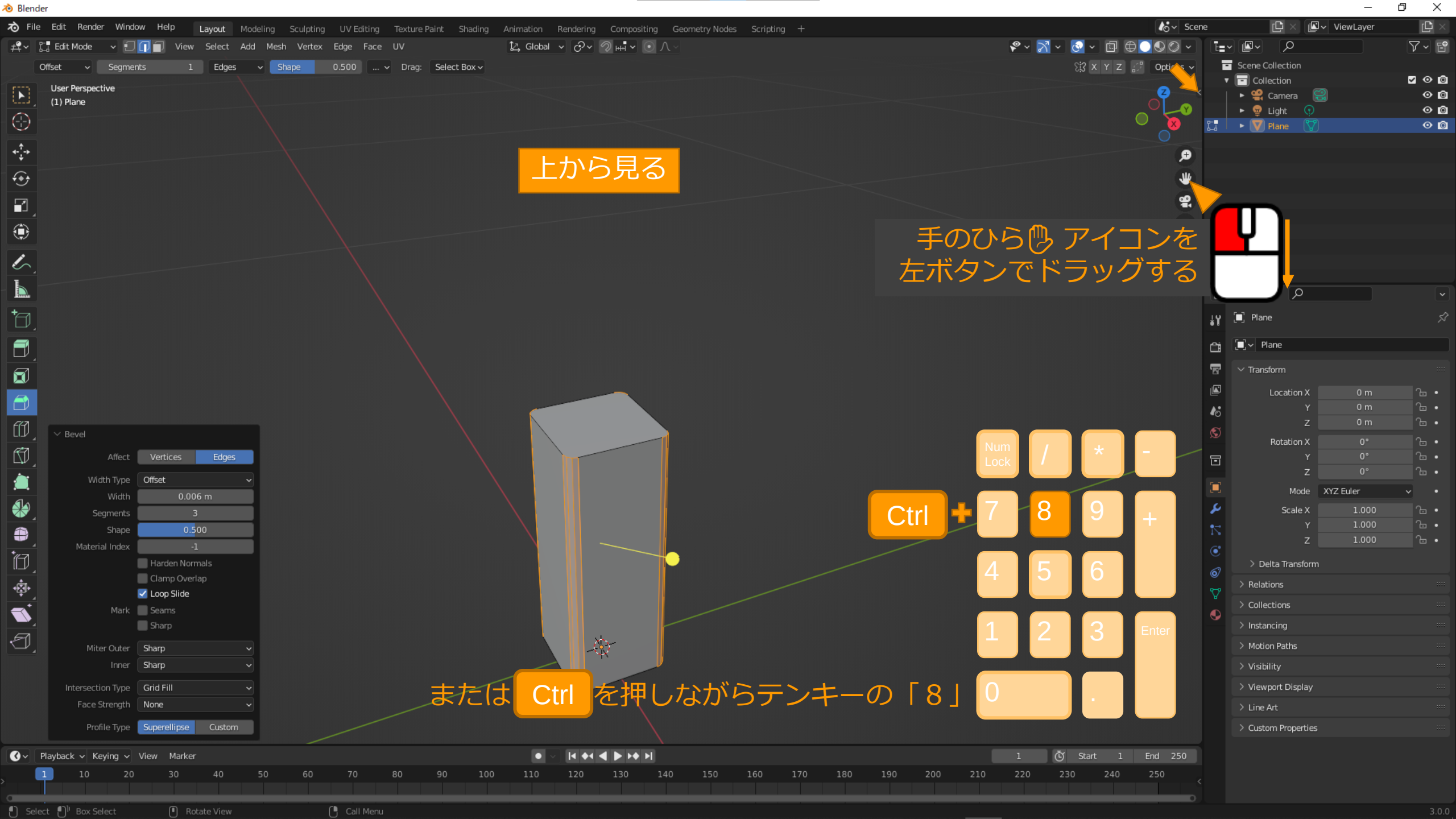




Width を 6mm くらいにする



Segments を3 くらいにする

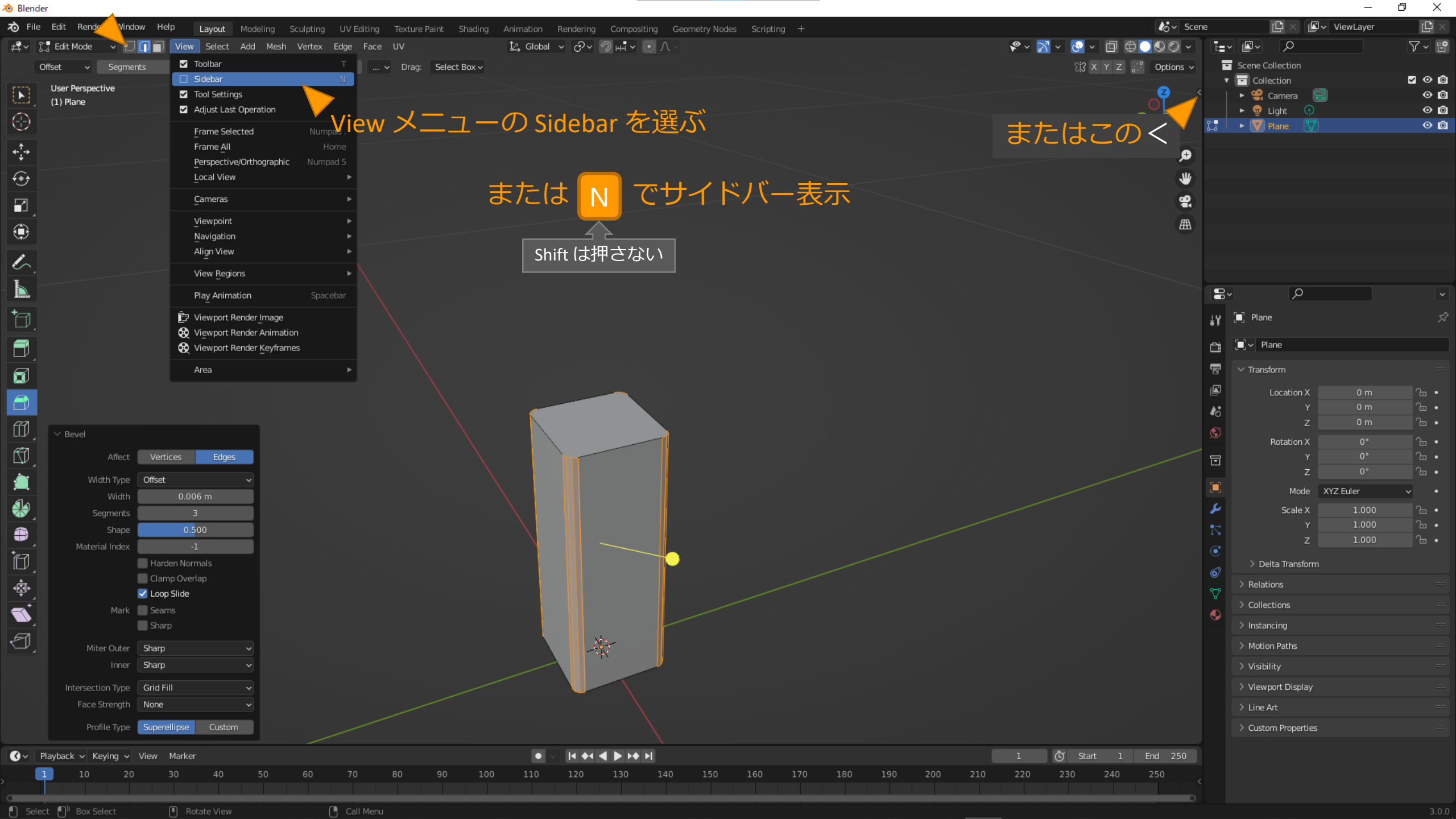


上から見る

手のひら  アイコンを
左ボタンでドラッグする

または **Ctrl** を押しながらテンキーの「8」



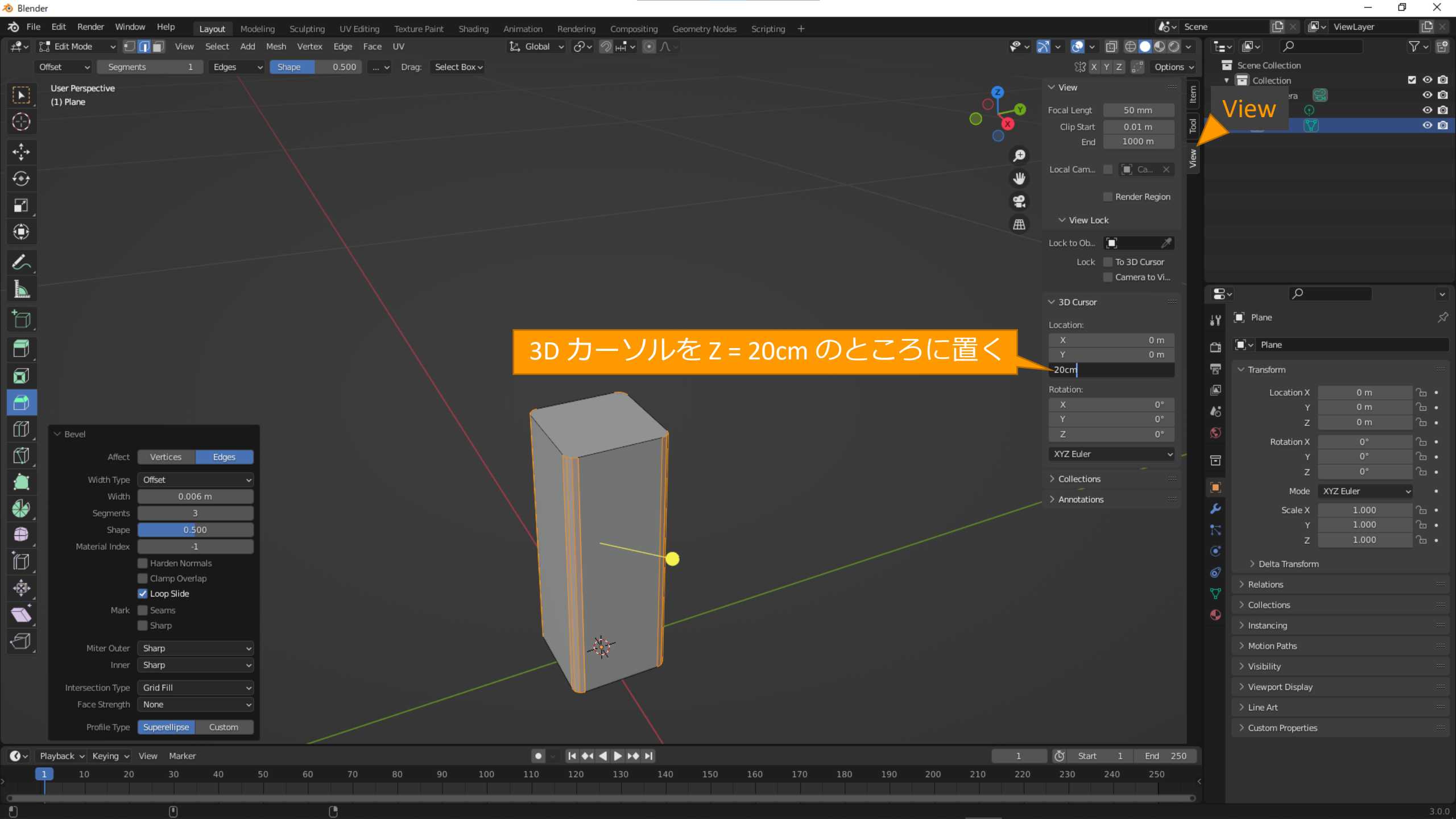


View メニューの Sidebar を選ぶ

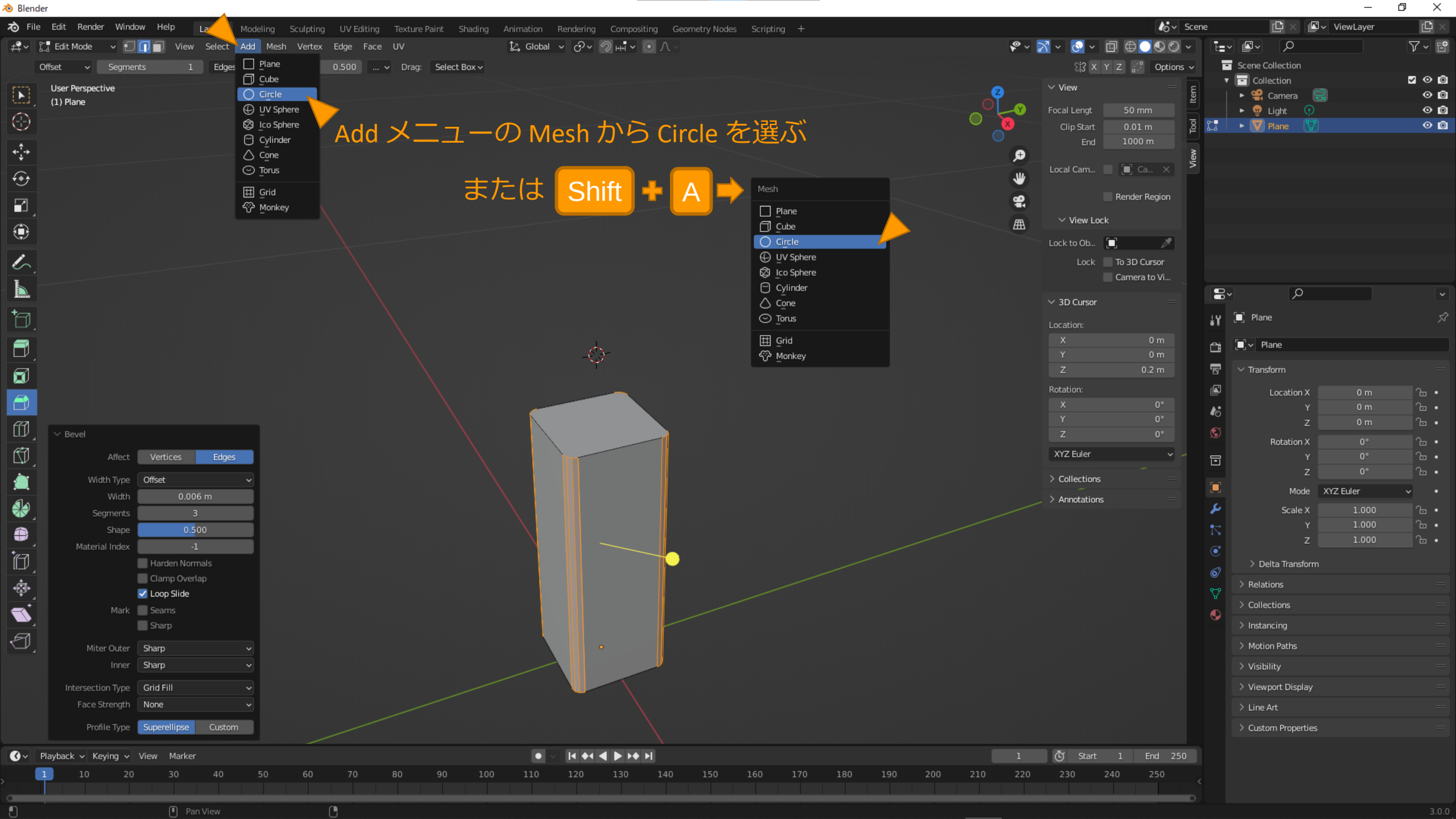
または N でサイドバー表示

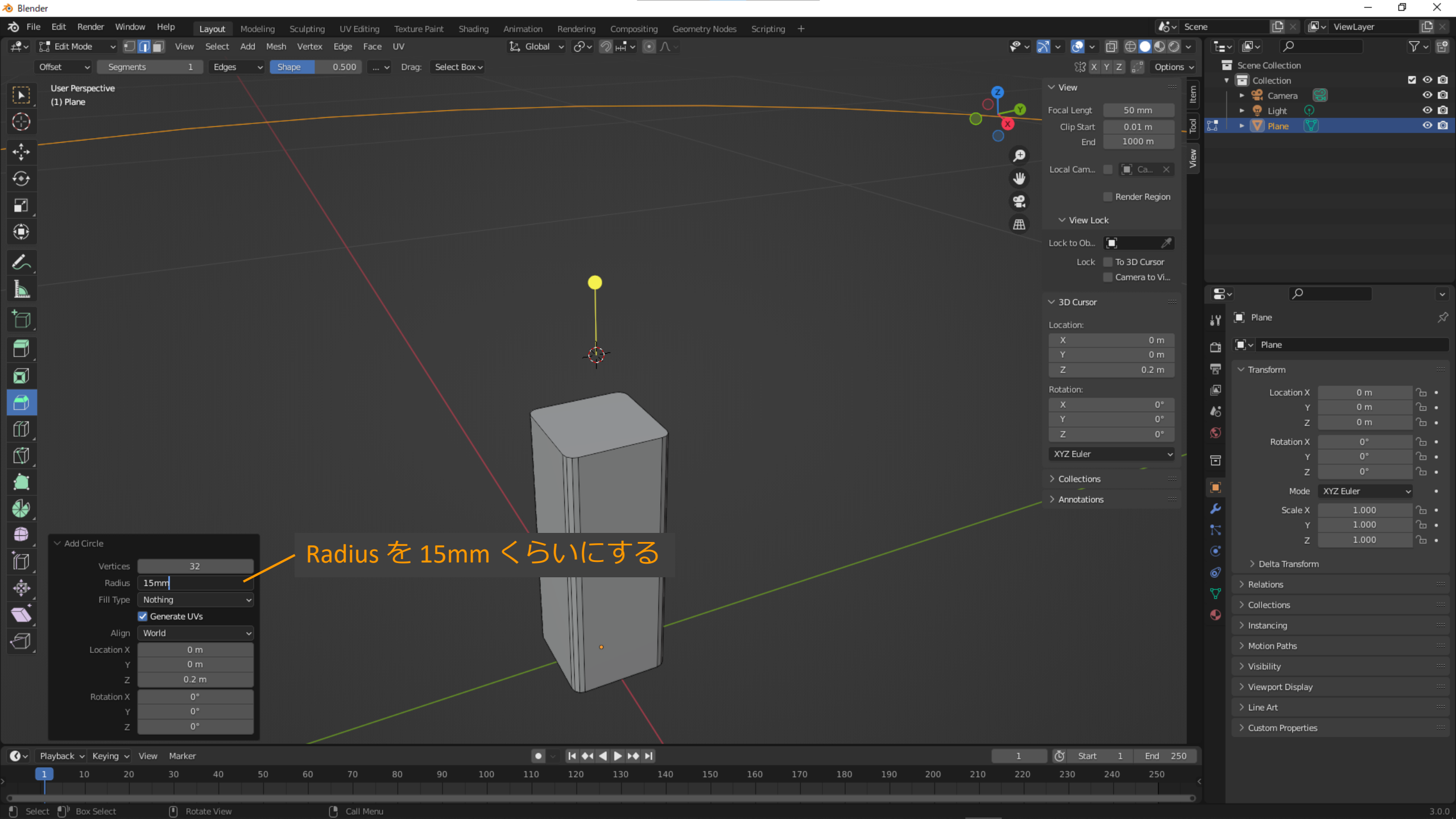
Shift は押さない

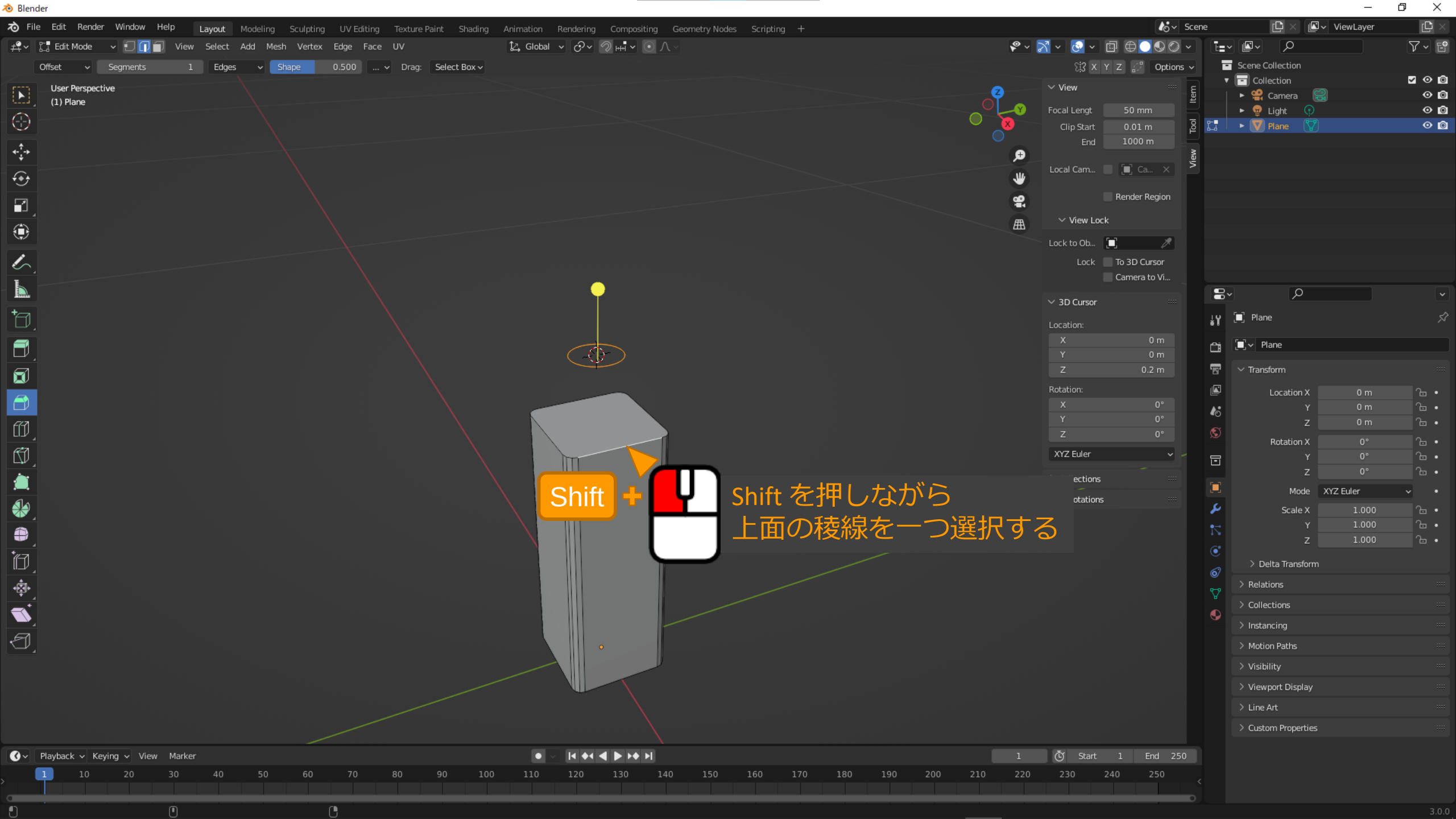
またはこの <



3D カーソルを Z = 20cm のところに置く



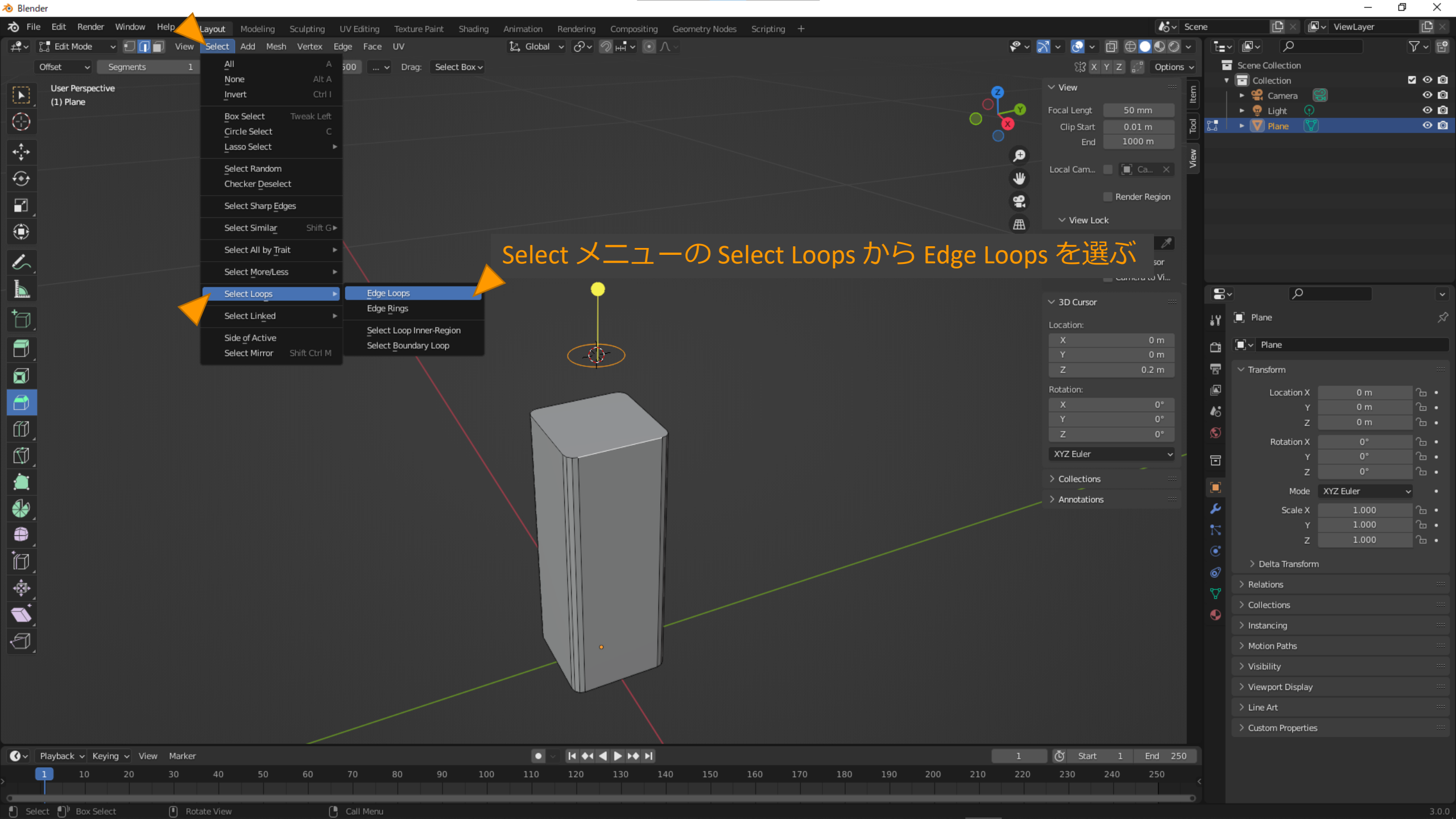




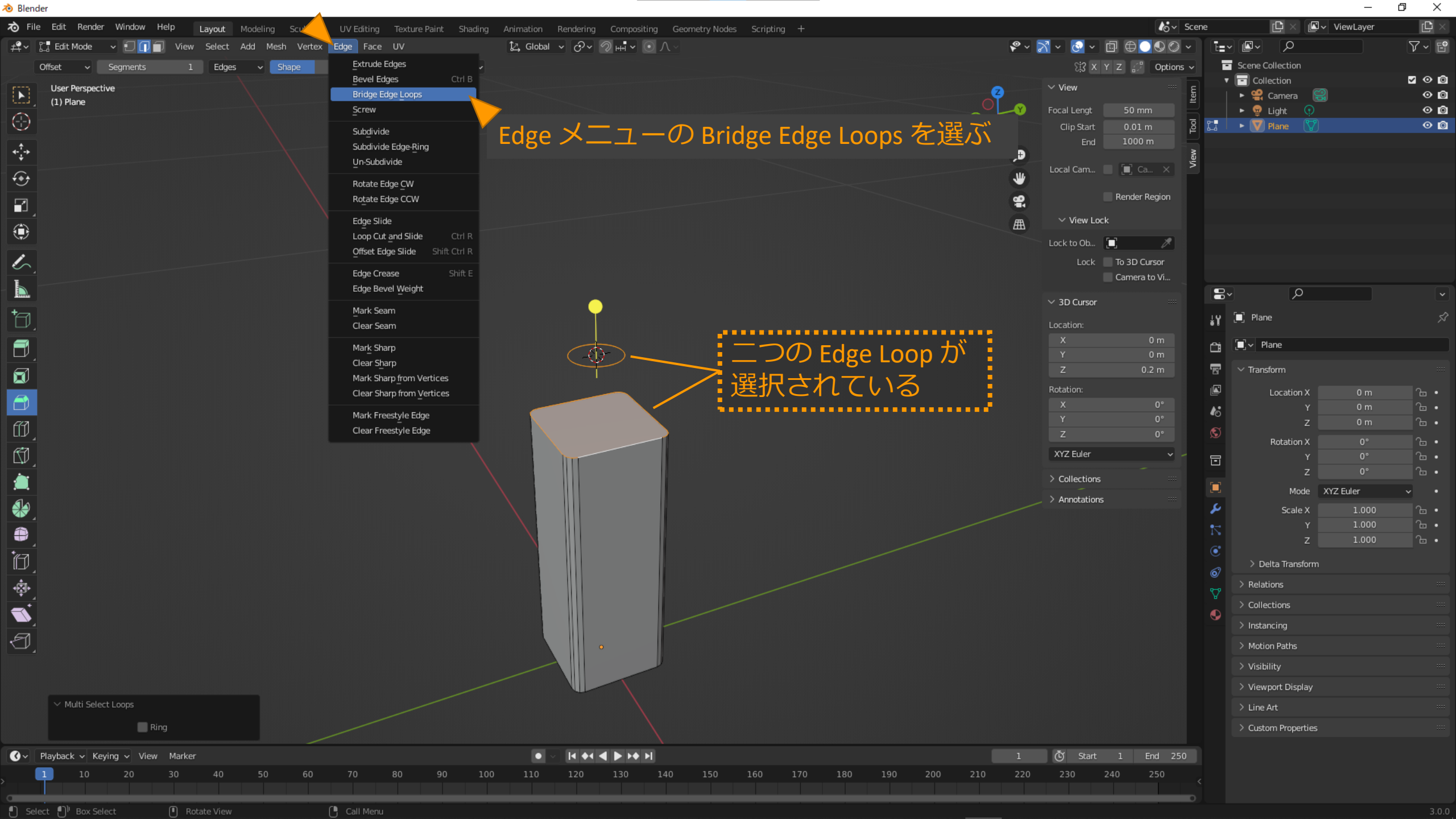
Shift



Shift を押しながら
上面の稜線を一つ選択する

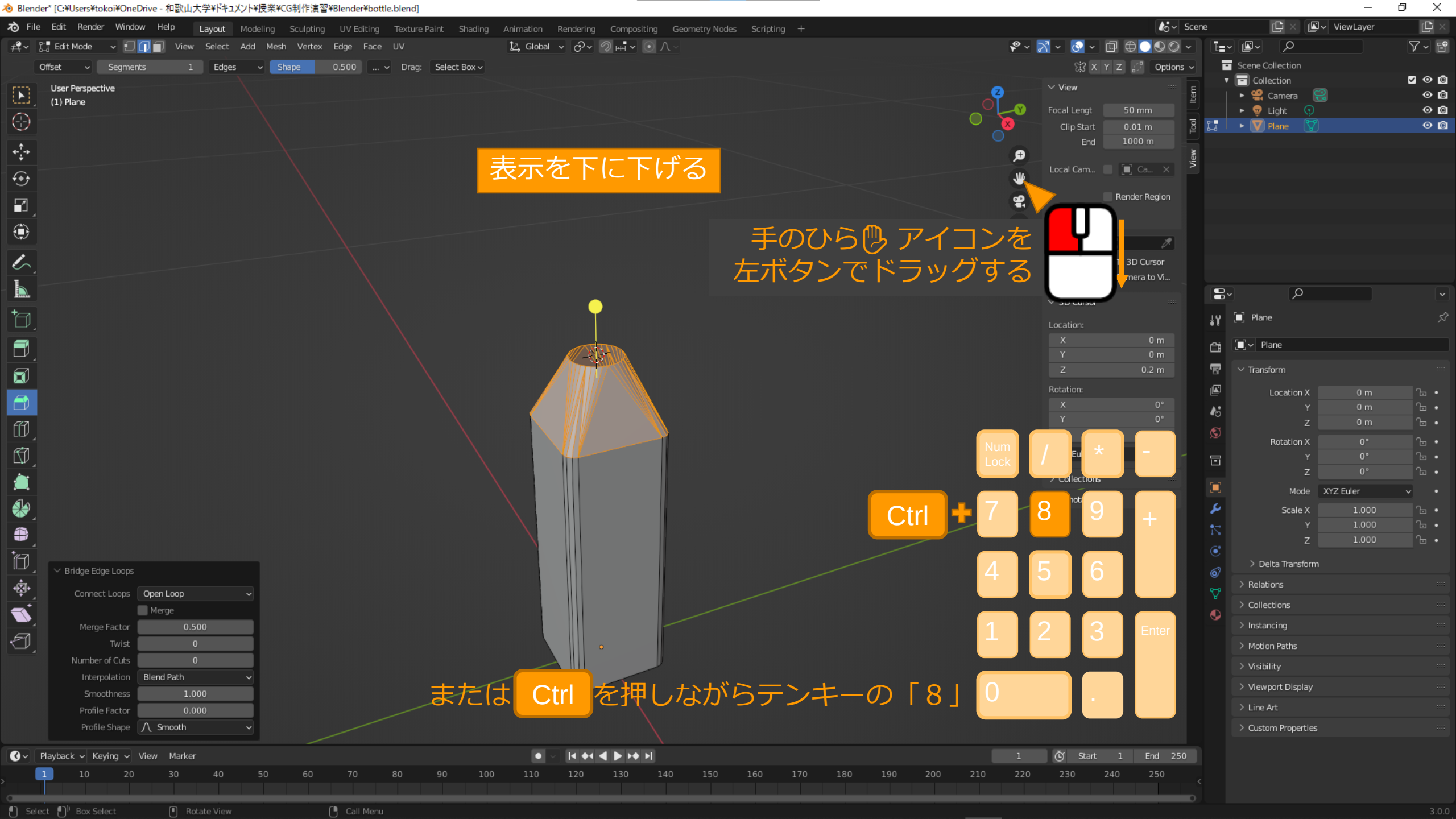


Select メニューの Select Loops から Edge Loops を選ぶ



Edge メニューの Bridge Edge Loops を選ぶ

二つの Edge Loop が
選択されている

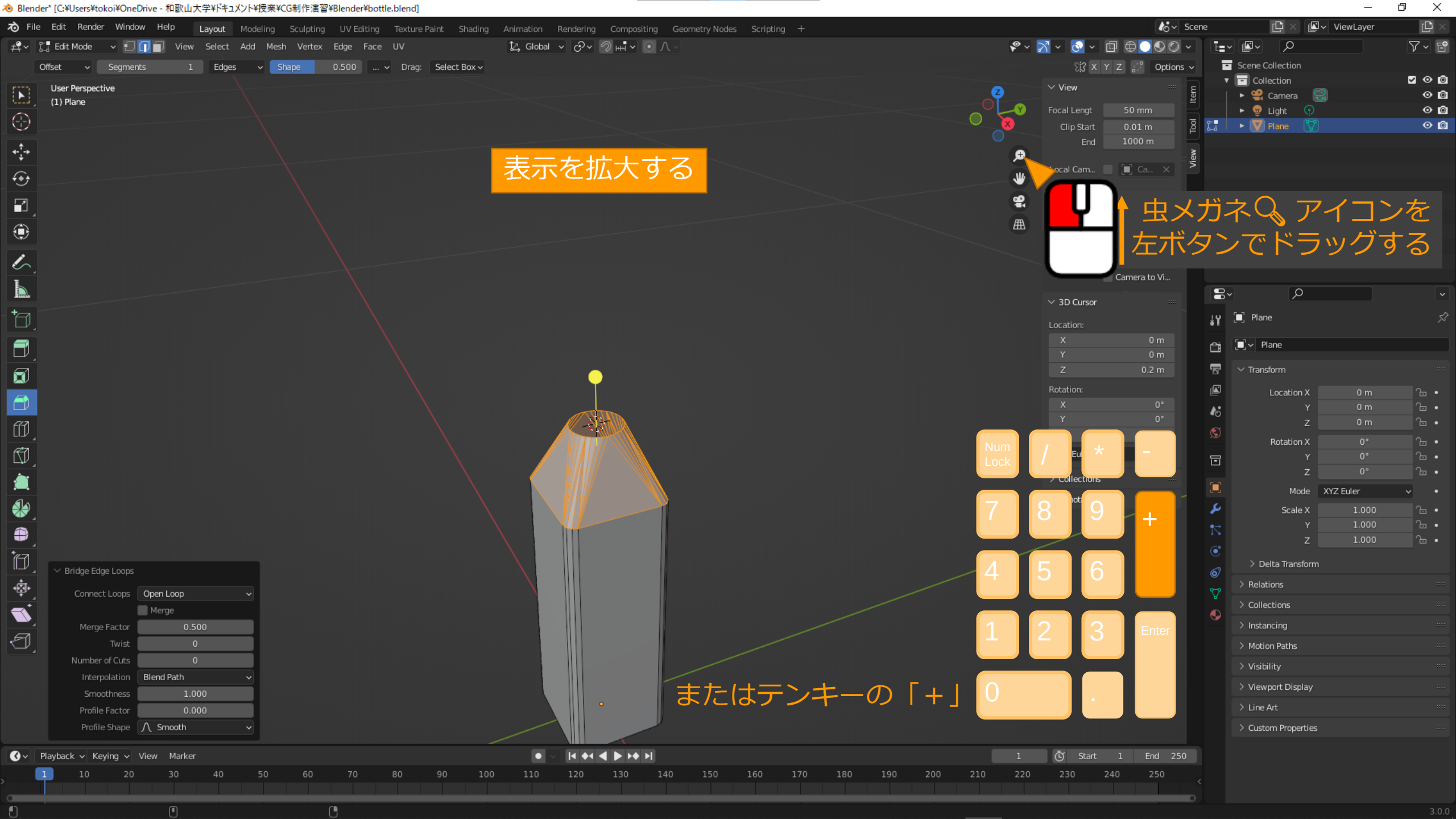


表示を下に下げる

手のひら🖐️アイコンを
左ボタンでドラッグする

Ctrl

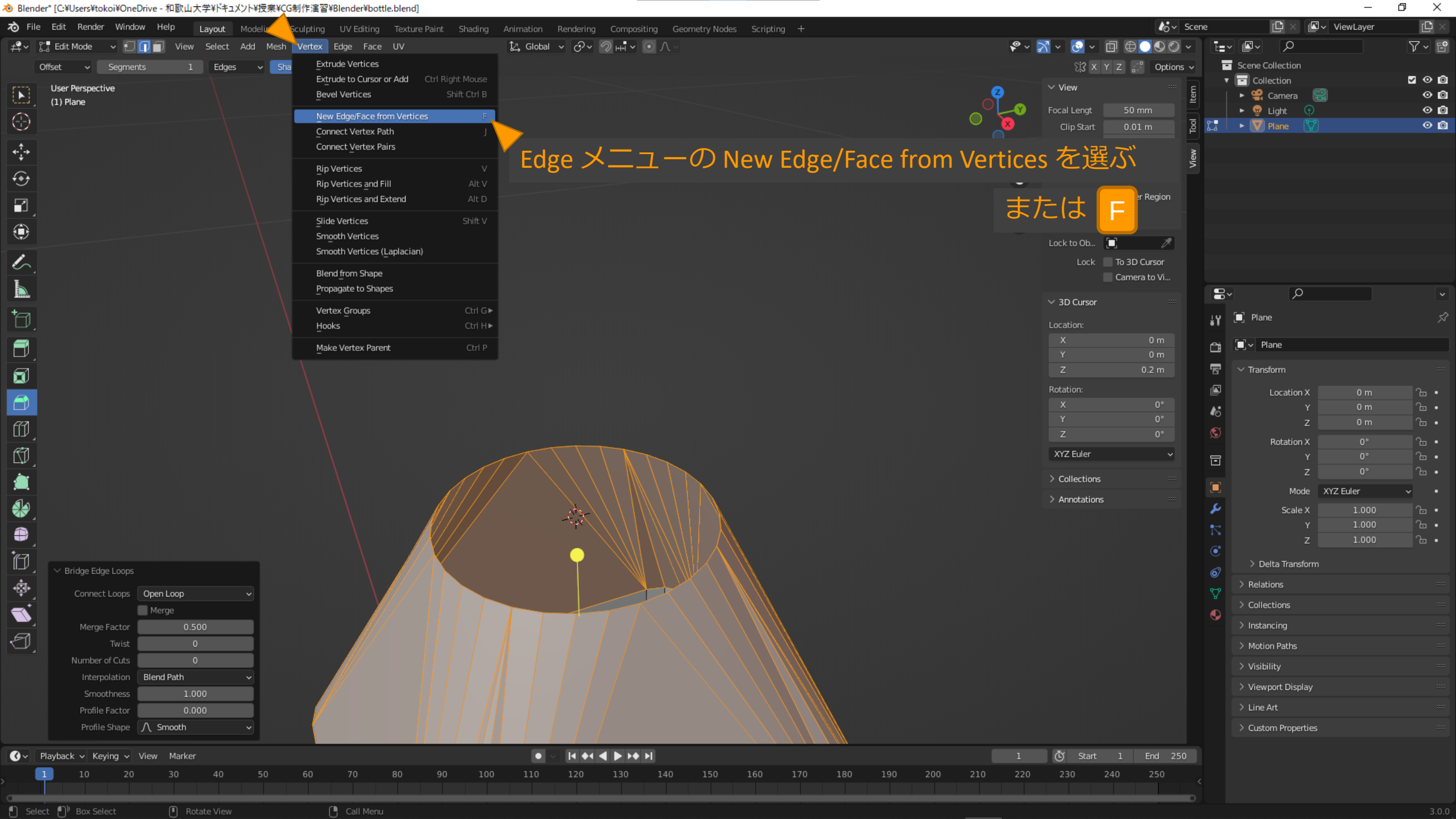
または Ctrl を押しながらテンキーの「8」



表示を拡大する

虫メガネ🔍アイコンを
左ボタンでドラッグする

またはテンキーの「+」



EdgeメニューのNew Edge/Face from Verticesを選ぶ

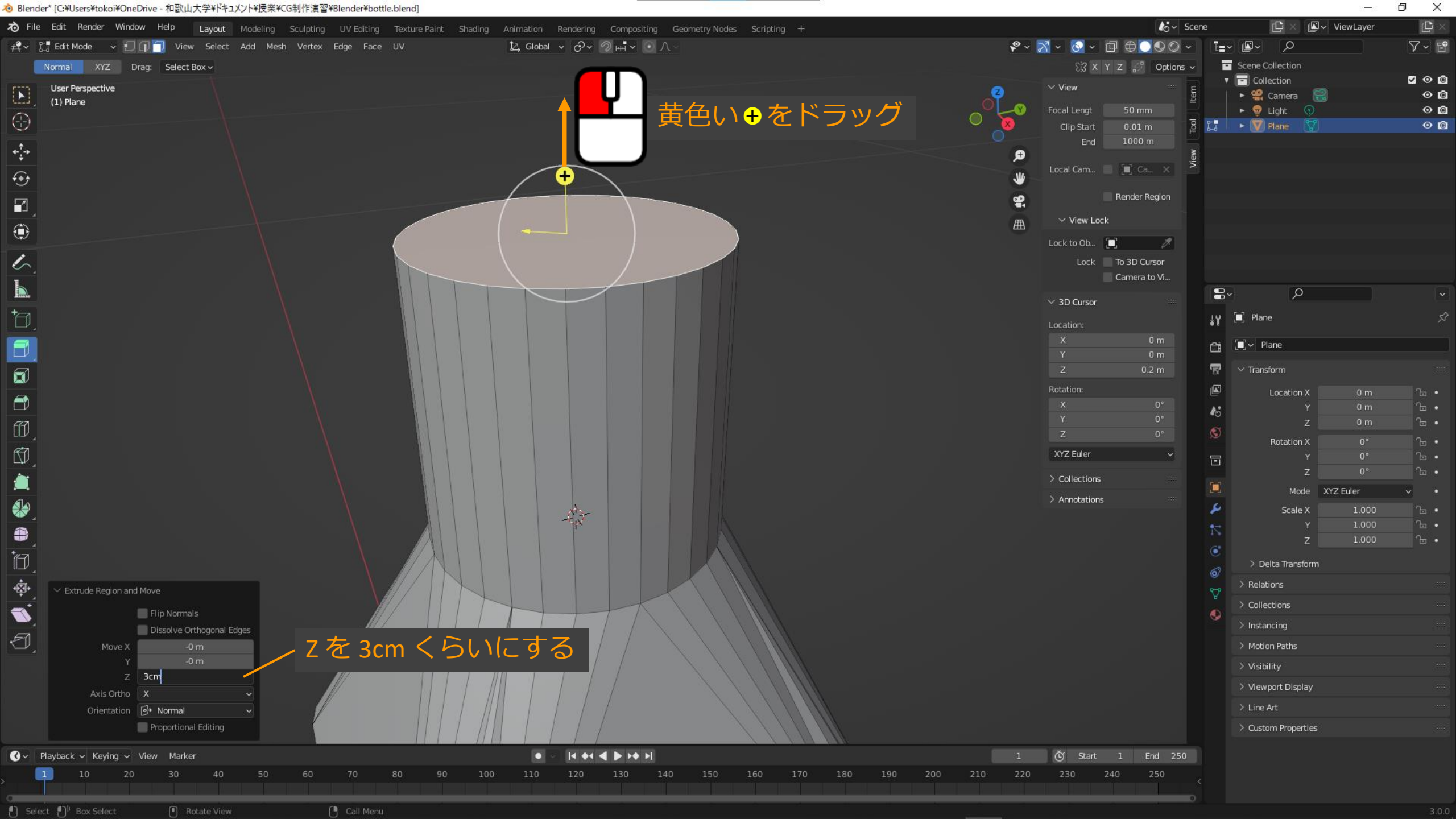
または F

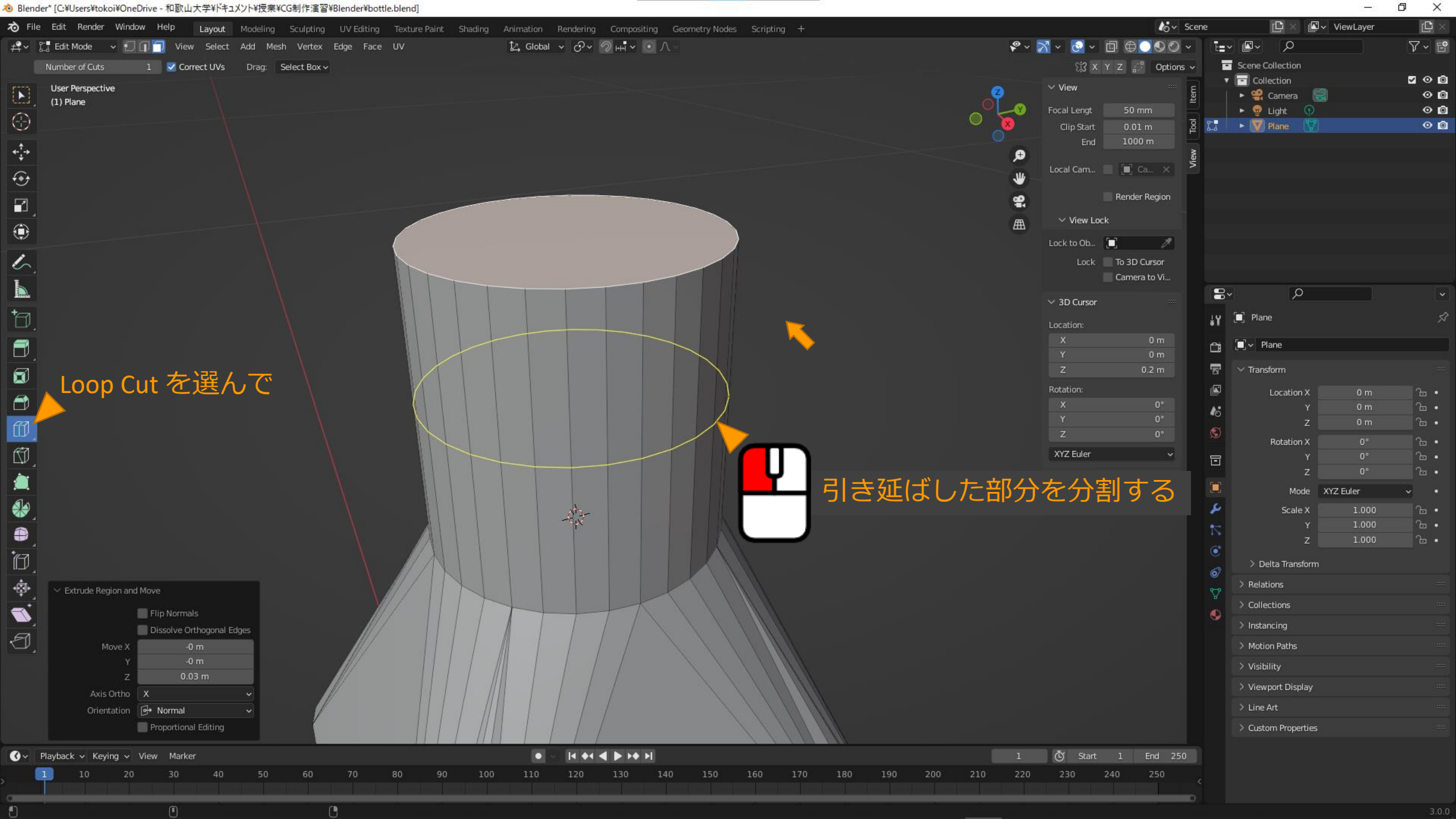


Face（面）の選択モードに切り替えて

Extrude Region を選んで

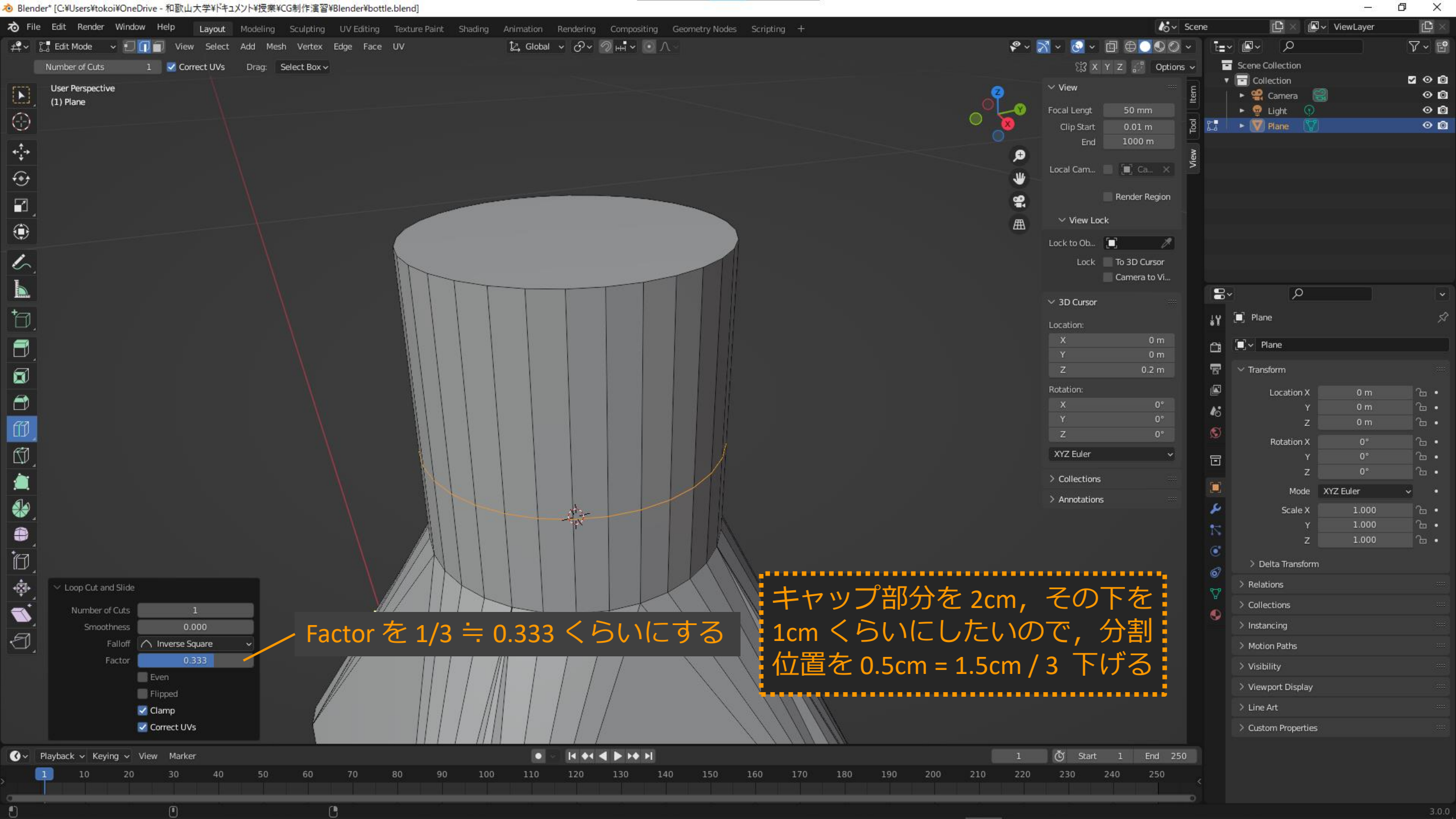
上面を選択して





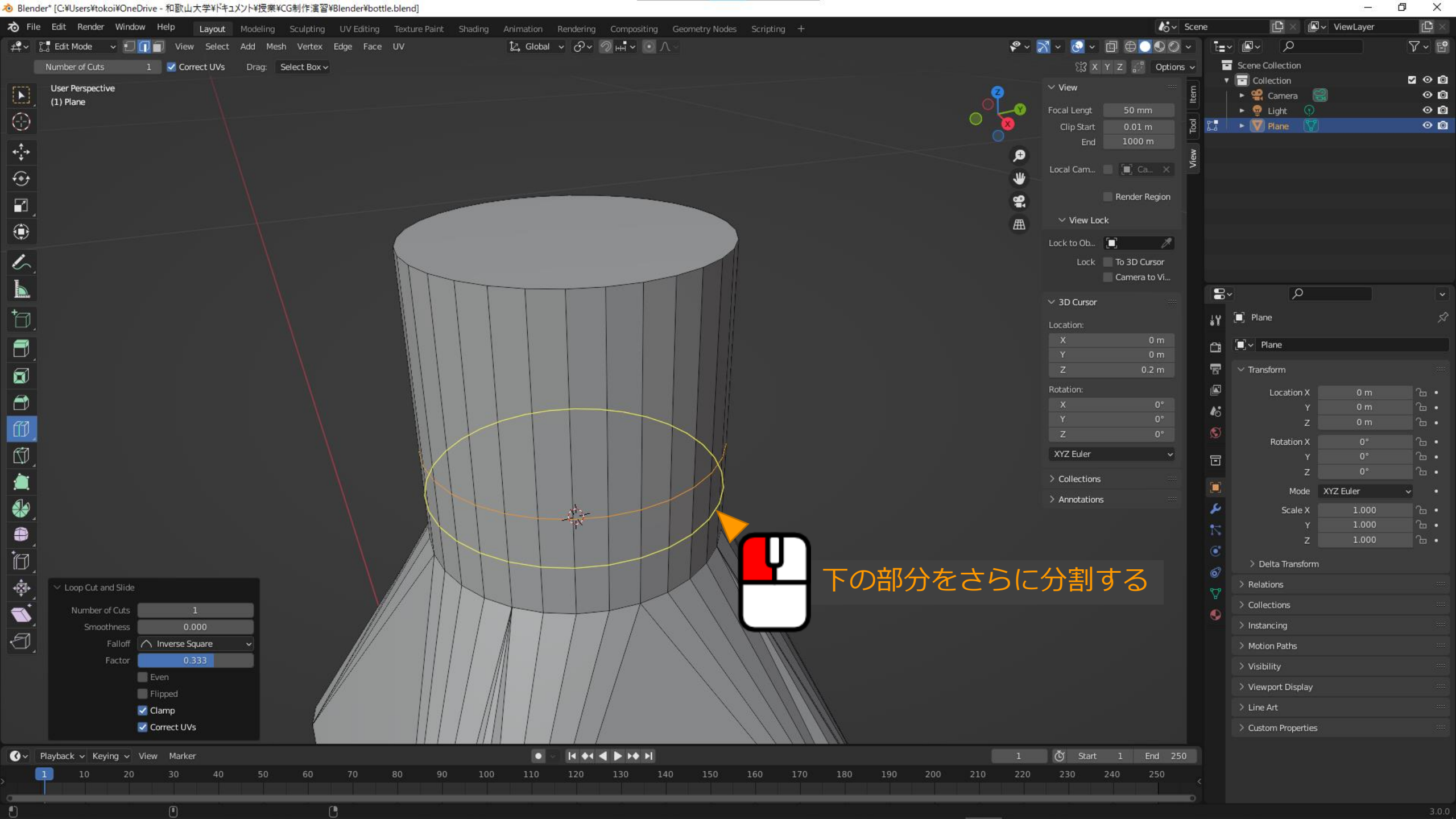
Loop Cut を選んで

引き延ばした部分を分割する



Factor を $1/3 \div 0.333$ くらいにする

キャップ部分を 2cm, その下を 1cm くらいにしたいので, 分割位置を $0.5\text{cm} = 1.5\text{cm} / 3$ 下げる



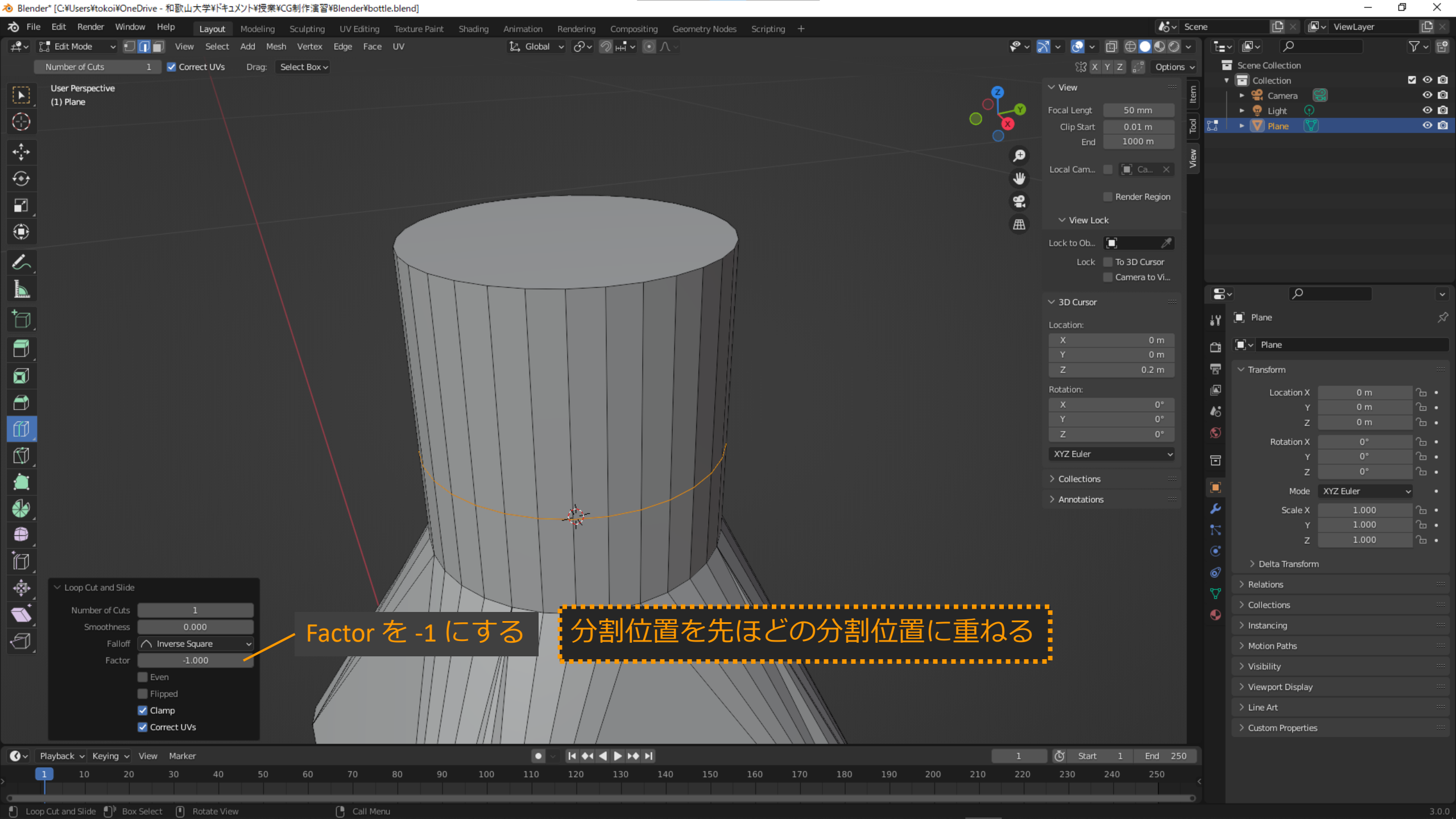
Blender 3.0.0 interface showing a cylinder model in the 3D Viewport. The cylinder has a yellow loop cut and an orange selection box around its middle. A red line points to the 'Correct UVs' checkbox in the 'Loop Cut and Slide' panel. A mouse cursor icon points to the orange box with the text '下の部分をさらに分割する' (Further divide the bottom part).

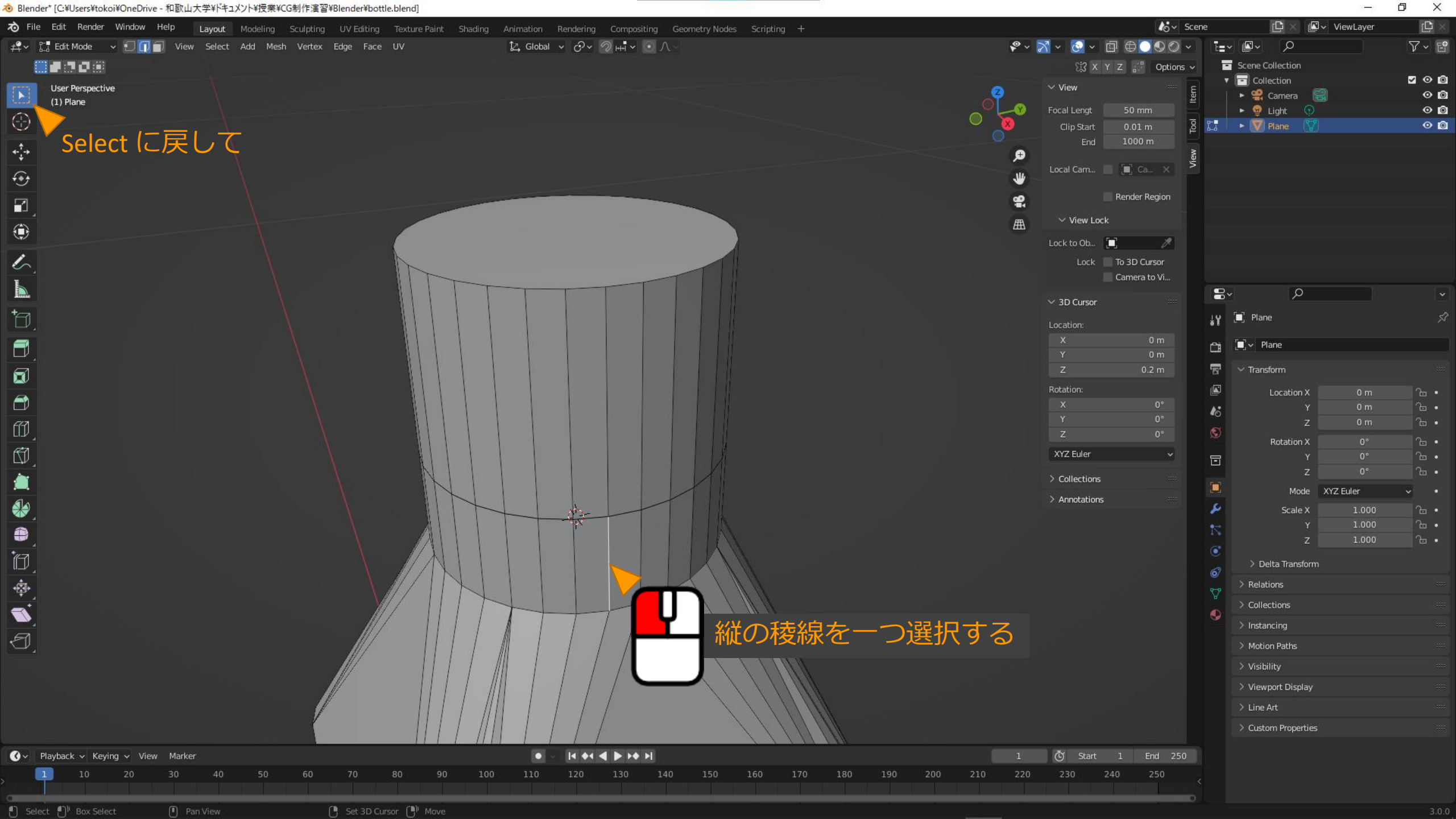
Top Bar: File, Edit, Render, Window, Help, Layout, Modeling, Sculpting, UV Editing, Texture Paint, Shading, Animation, Rendering, Compositing, Geometry Nodes, Scripting.

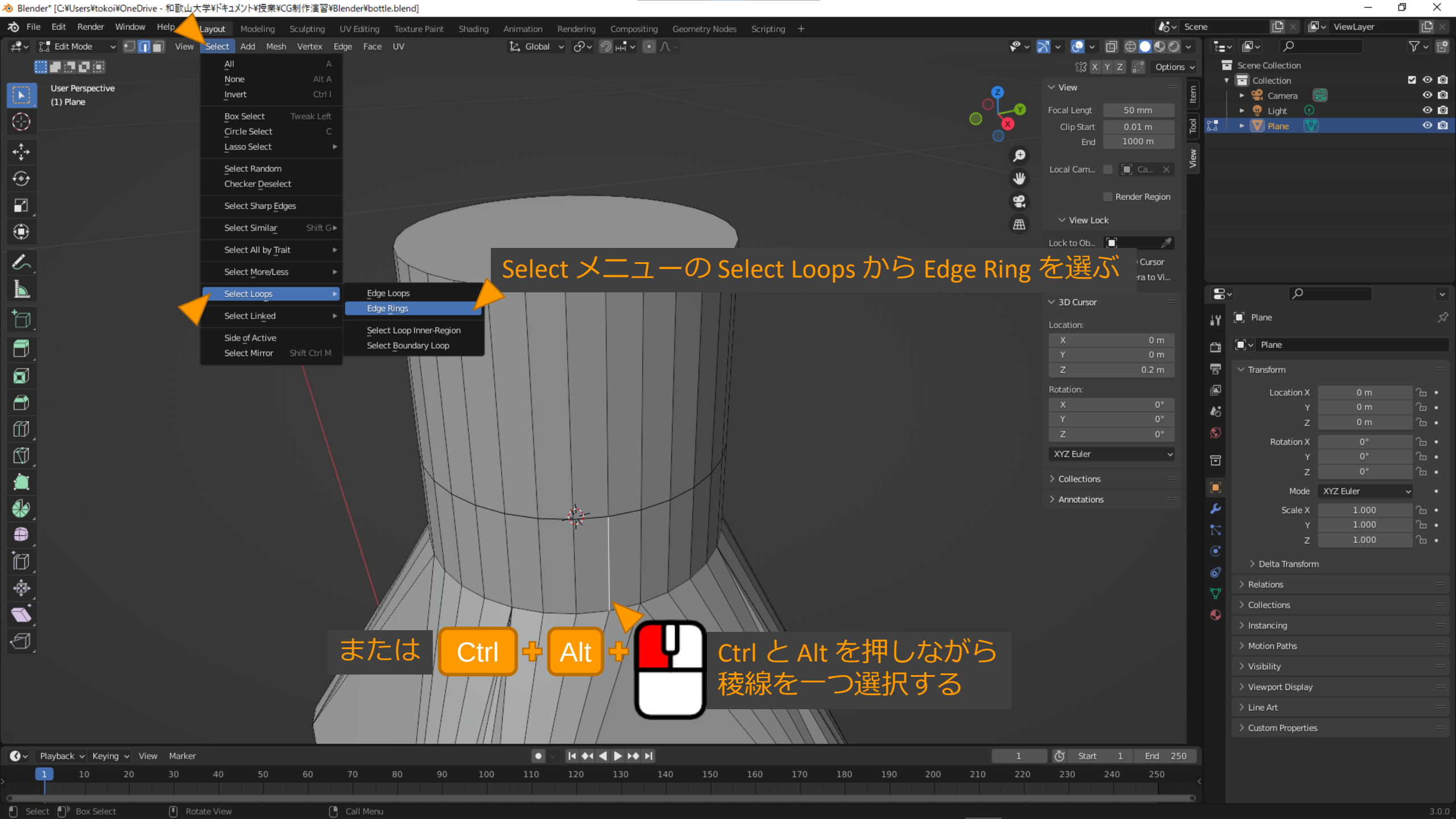
Left Panel: User Perspective (1) Plane. Number of Cuts: 1. Correct UVs: ☒. Drag: Select Box.

Right Panel: View. Focal Length: 50 mm. Clip Start: 0.01 m. End: 1000 m. Local Cam... Ca... X Y Z. Render Region. View Lock. Lock to Ob... To 3D Cursor. Camera to Vi... 3D Cursor. Location: X: 0 m, Y: 0 m, Z: 0.2 m. Rotation: X: 0°, Y: 0°, Z: 0°. XYZ Euler. Collections. Annotations.

Bottom Panel: Playback, Keying, View, Marker. Timeline: 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 メニューの Select Loops から Edge Ring を選ぶ

または

Ctrl

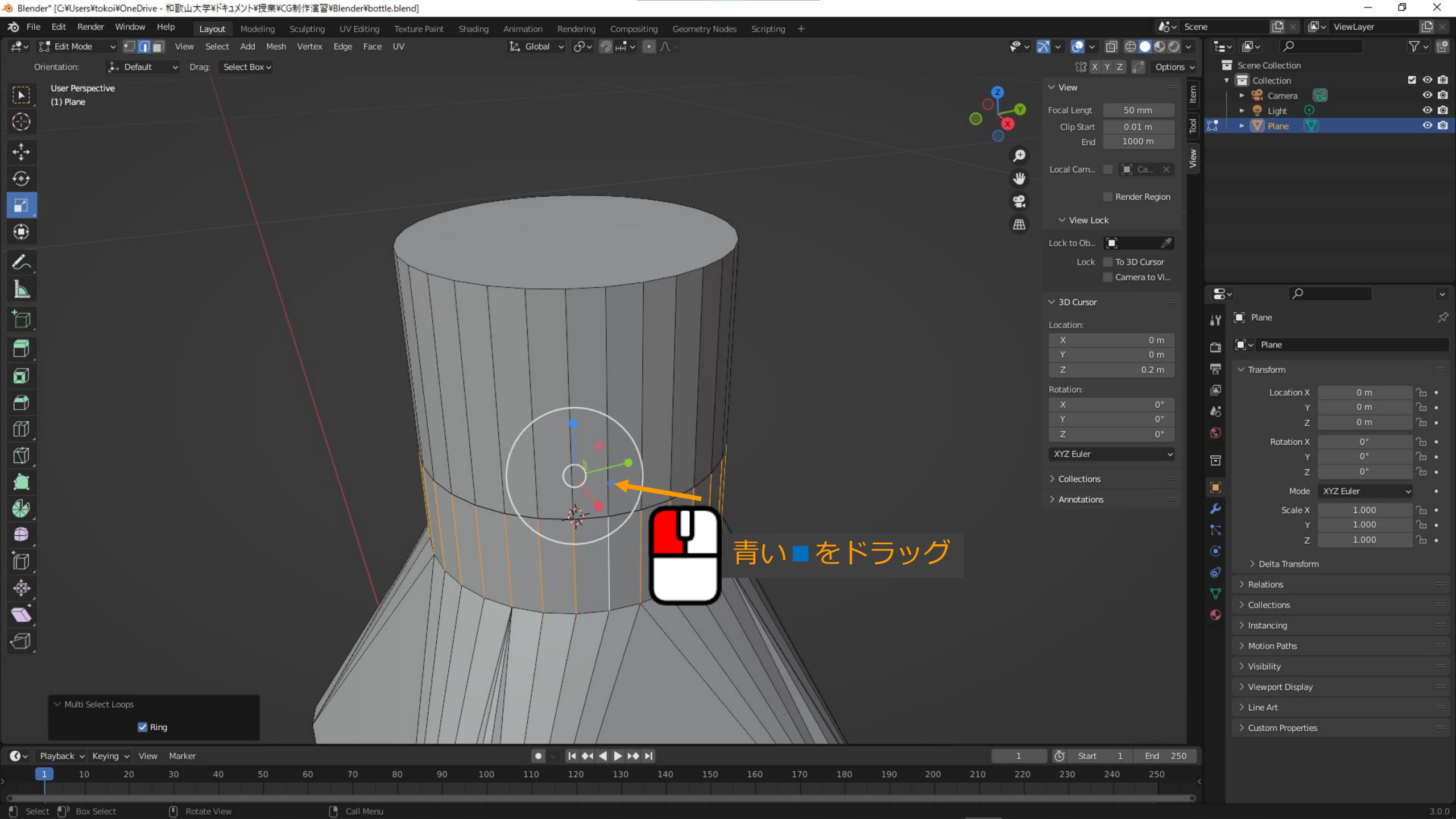
+

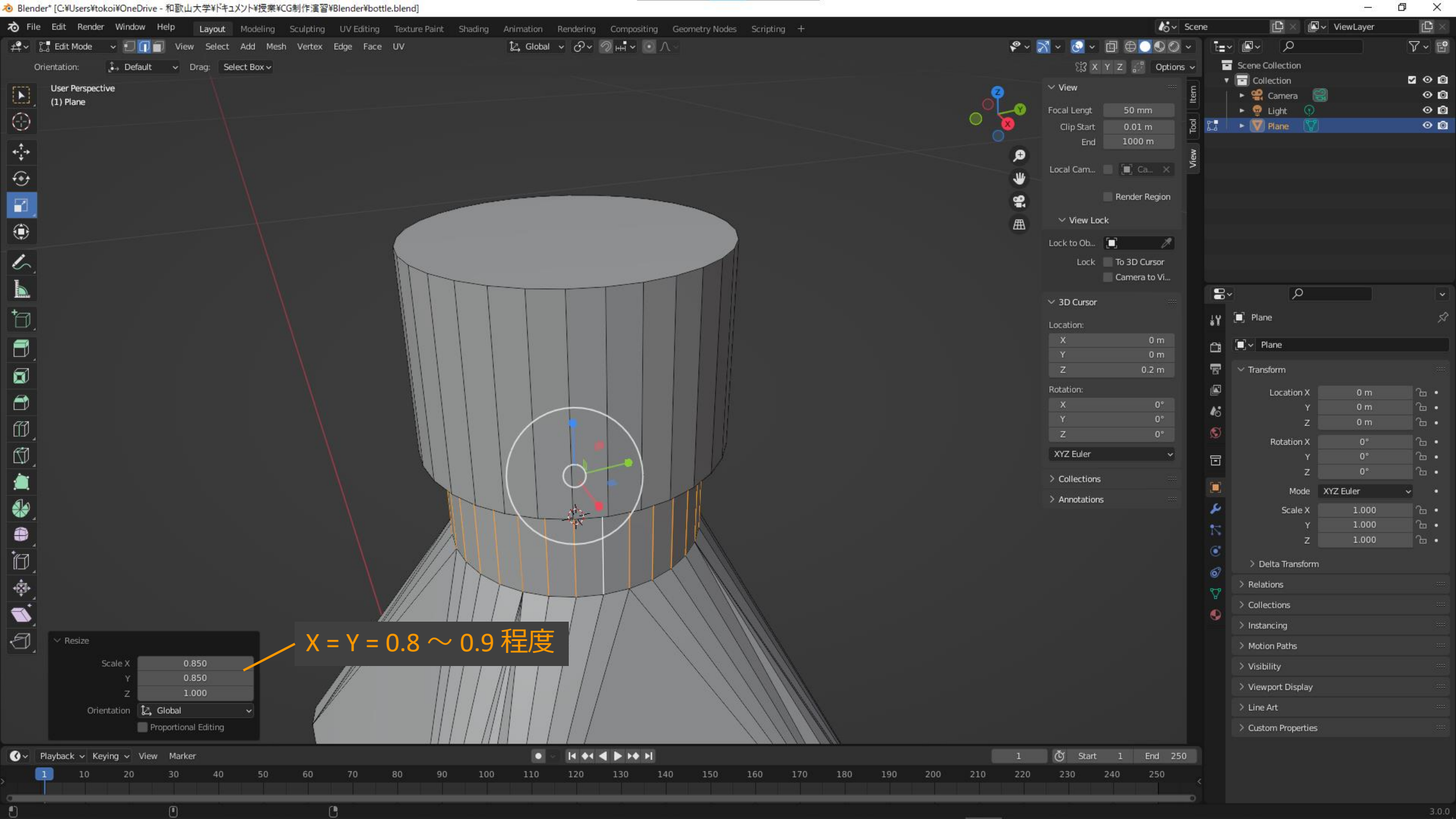
Alt

+

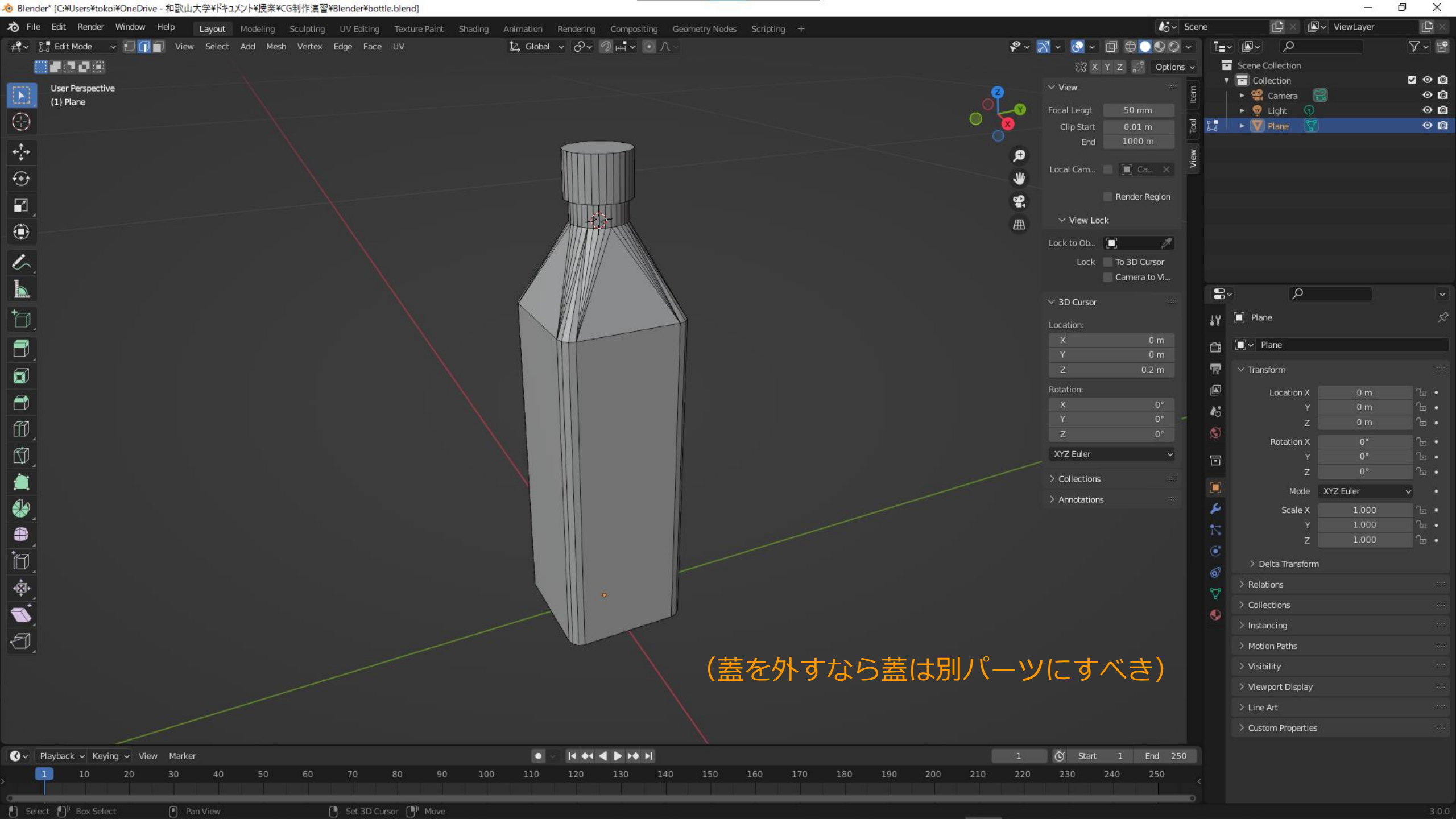


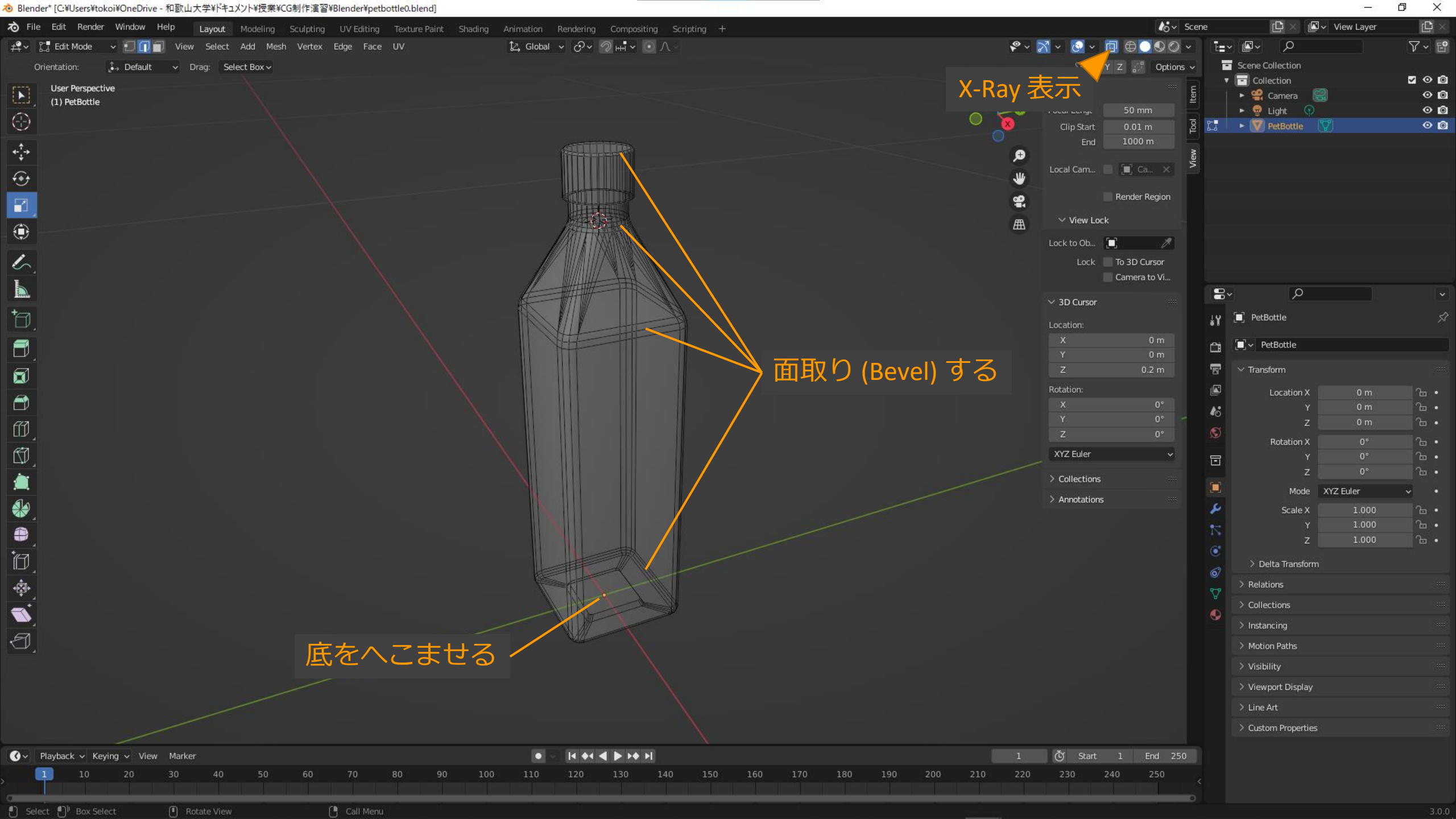
Ctrl と Alt を押しながら
稜線の一つを選択する





X = Y = 0.8 ~ 0.9 程度





User Perspective
(1) Collection | PetBottle

マテリアルを設定する



Options ▾

View

Focal Length 50 mm

Clip Start 0.01 m

End 1000 m

Local Cam... ☐ Ca... X

☐ Render Region

View Lock

Lock to Ob... ☐

Lock ☐ To 3D Cursor

☐ Camera to Vi...

3D Cursor

Location:

X 0 m

Y 0 m

Z 0.2 m

Rotation:

X 0°

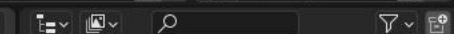
Y 0°

Z 0°

XYZ Euler ▾

> Collections

> Annotations



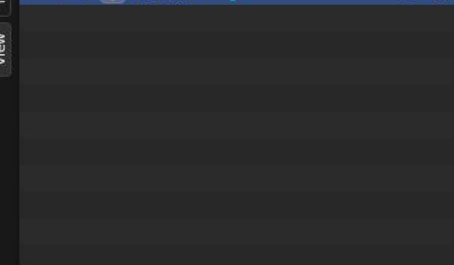
Scene Collection

Collection

Camera

Light

PetBottle



PetBottle > Bottle

Bottle

Cap

Bottle

Preview

Surface

Use Nodes

Surface Principled BSDF

GGX

Random Walk

Base Color

Subsurface 0.000

Subsurface Radius 1.000

Subsurface Color

Subsurface IOR 1.400

Subsurface Anisot... 0.000

Metallic 0.200

Specular 0.900

Specular Tint 0.000

Roughness 0.000

レンダリング例

