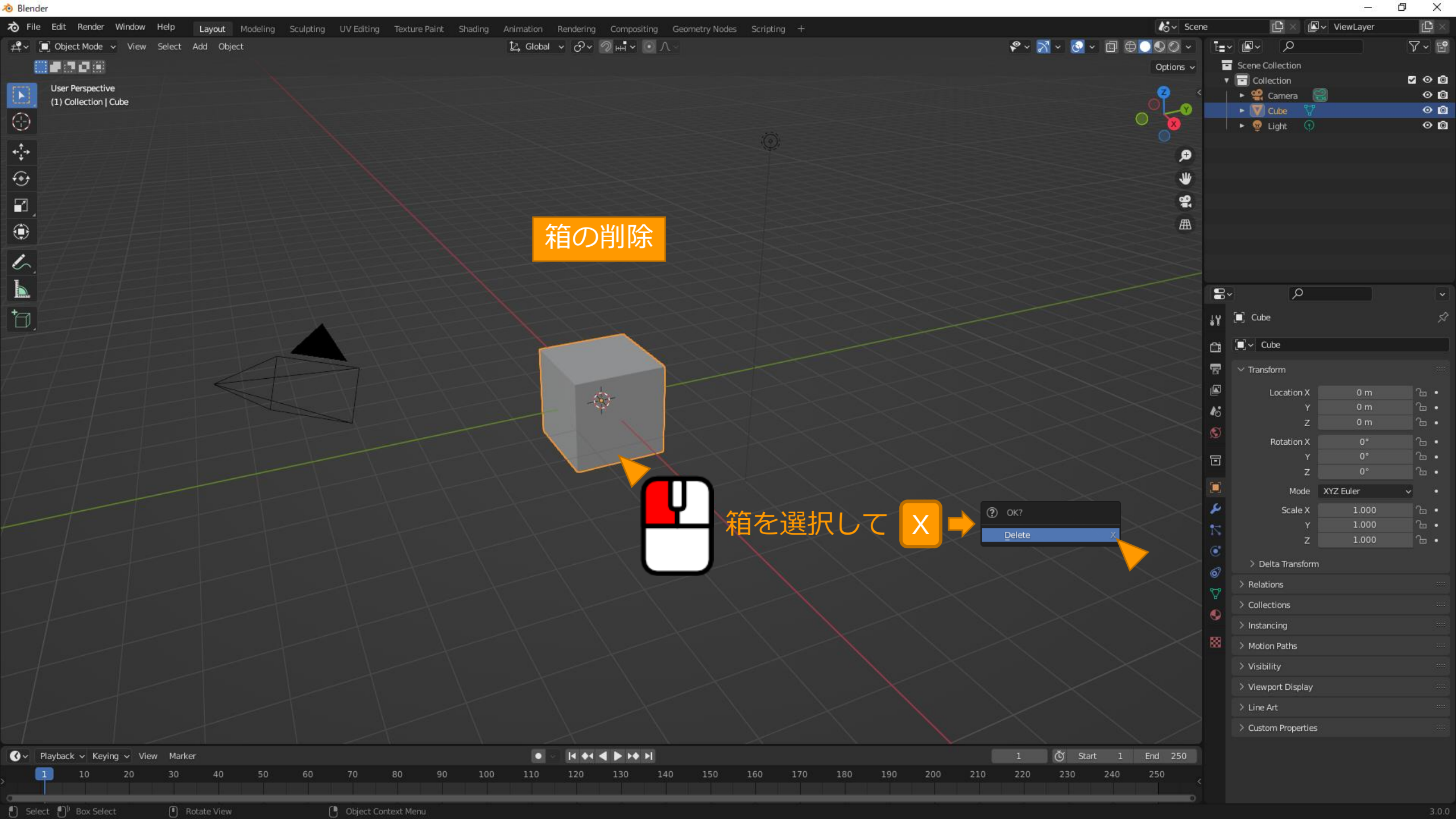


ビンを作ってラベルを貼る



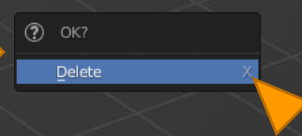
Blender を起動する

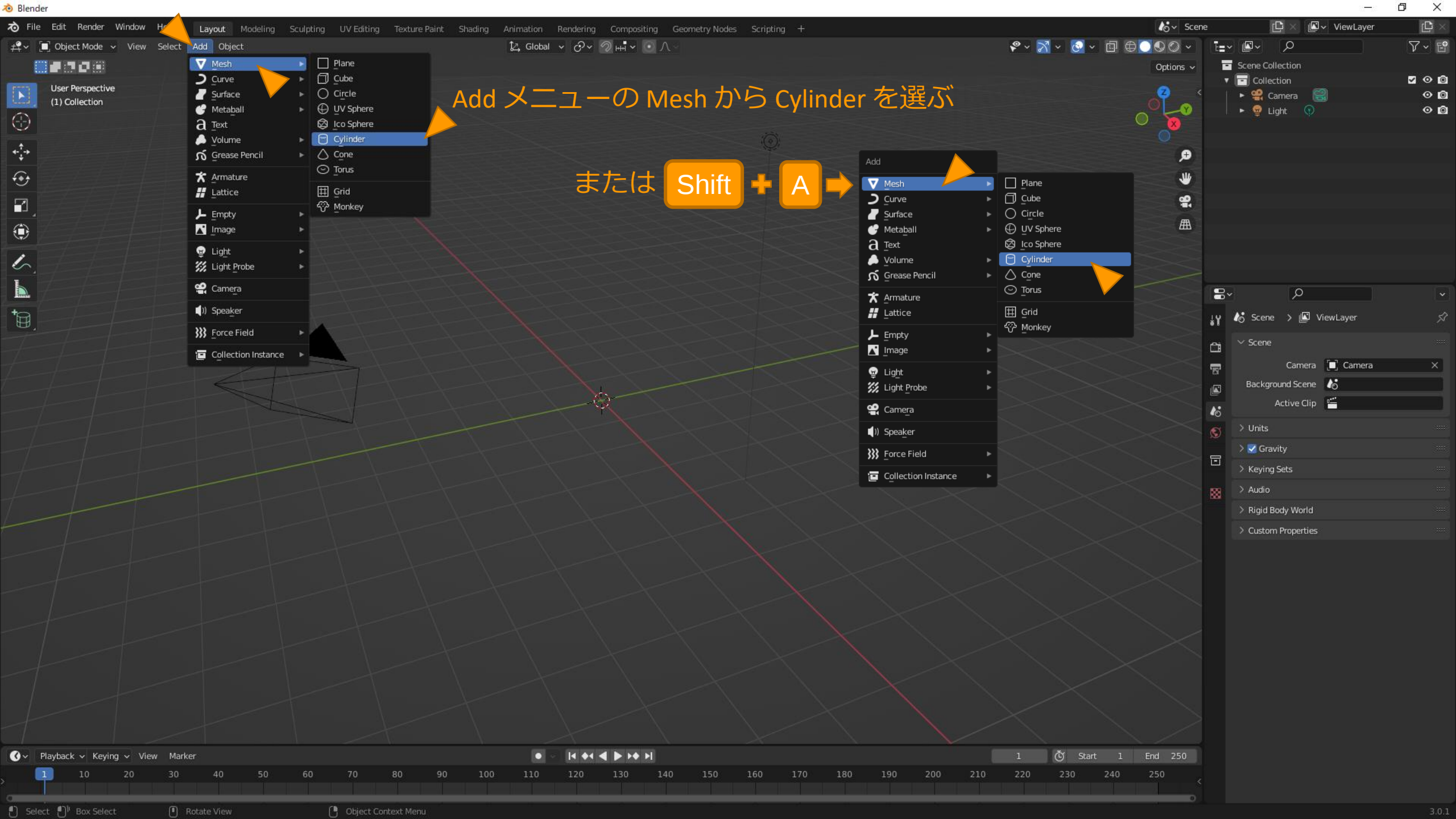
General (全般) で



箱の削除

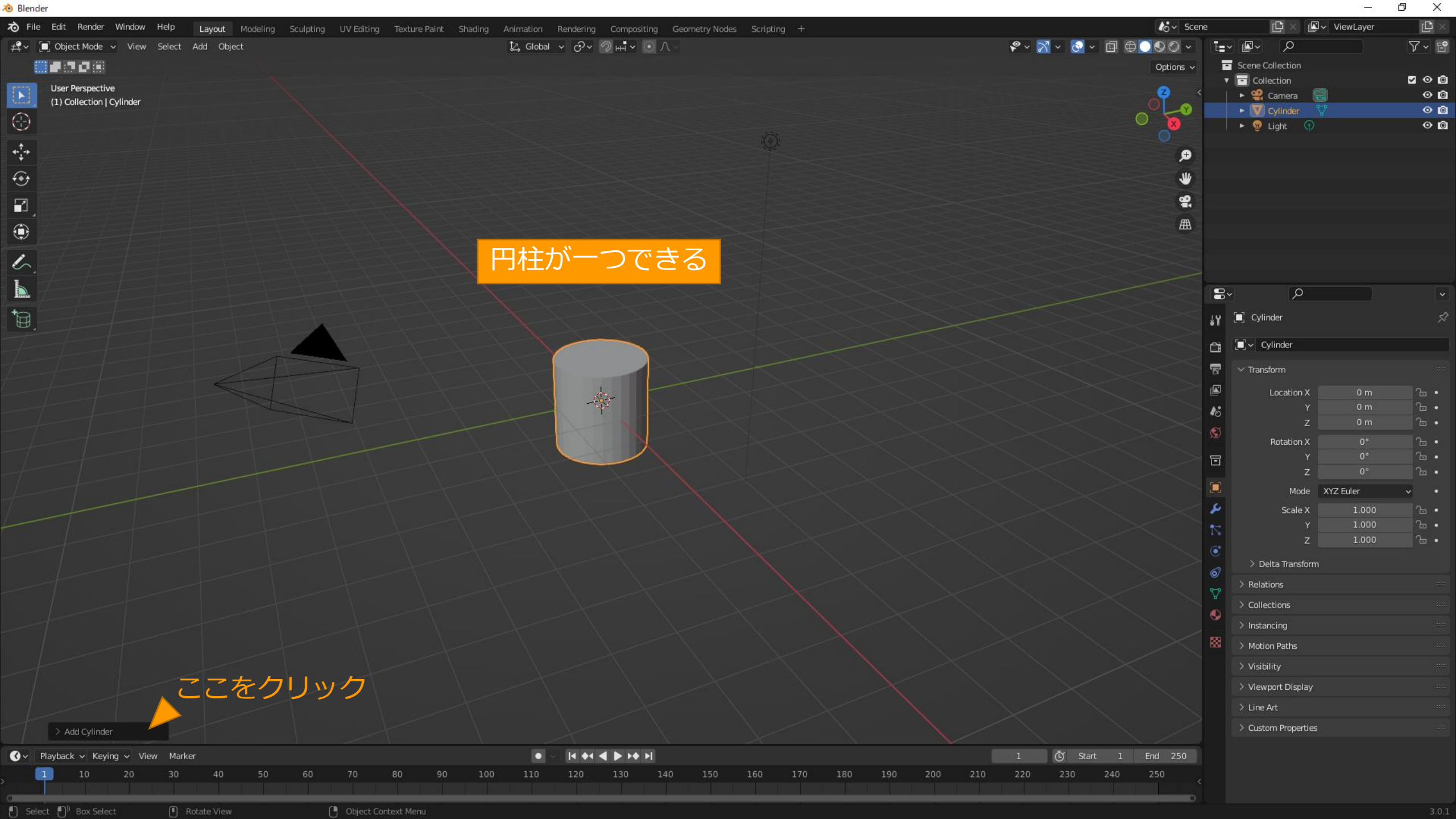
箱を選択して

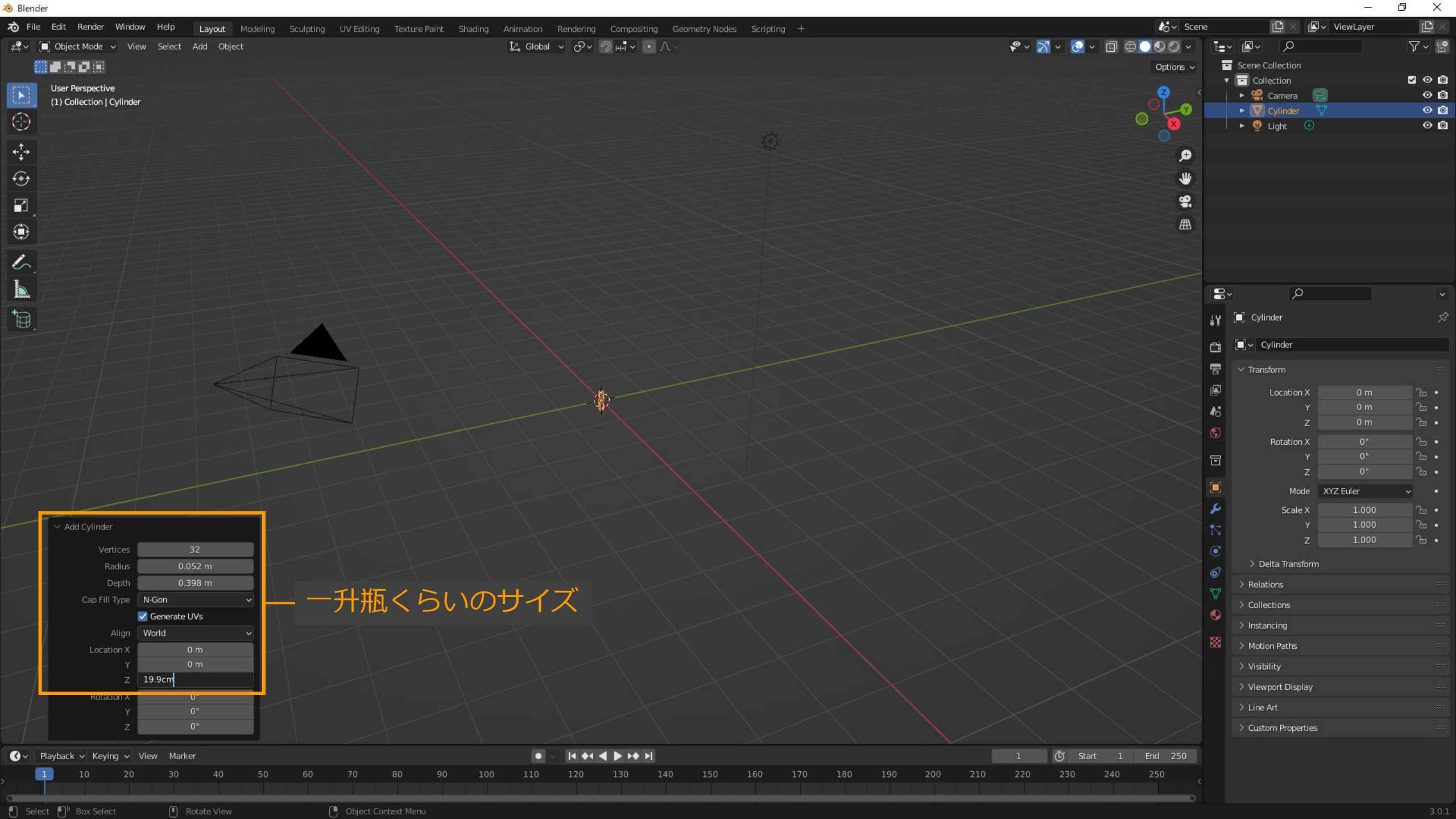




Add メニューの Mesh から Cylinder を選ぶ

または Shift + A







虫メガネ🔍アイコンや手のひら🖐️
アイコンを左ボタンでドラッグして
見やすい表示にする



▼ Add Cylinder

Vertices 32

Radius 0.052 m

Depth 0.398 m

Cap Fill Type N-Gon

☒ Generate UVs

Align World

Location X 0 m
Y 0 m
Z 0.199 m

Rotation X 0°
Y 0°
Z 0°

Cylinder

▼ Cylinder

▼ Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0.199 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

Tab

▼ Add Cylinder

Vertices	32
Radius	0.052 m
Depth	0.398 m
Cap Fill Type	N-Gon
☒ Generate UVs	
Align	World
Location X	0 m
Y	0 m
Z	0.199 m
Rotation X	0°
Y	0°
Z	0°

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cylinder
 - Light

Cylinder

▼ Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0.199 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

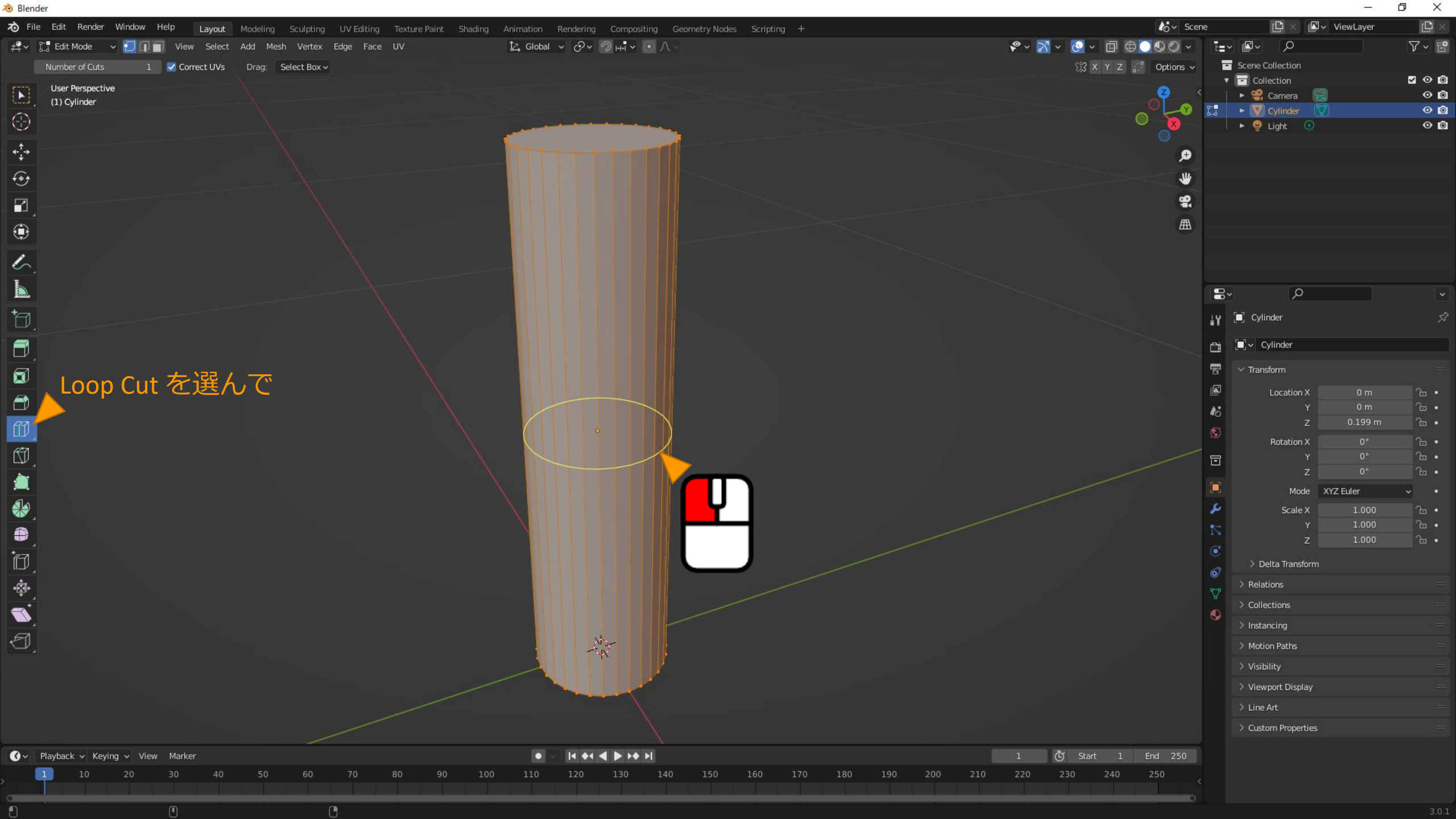
> Motion Paths

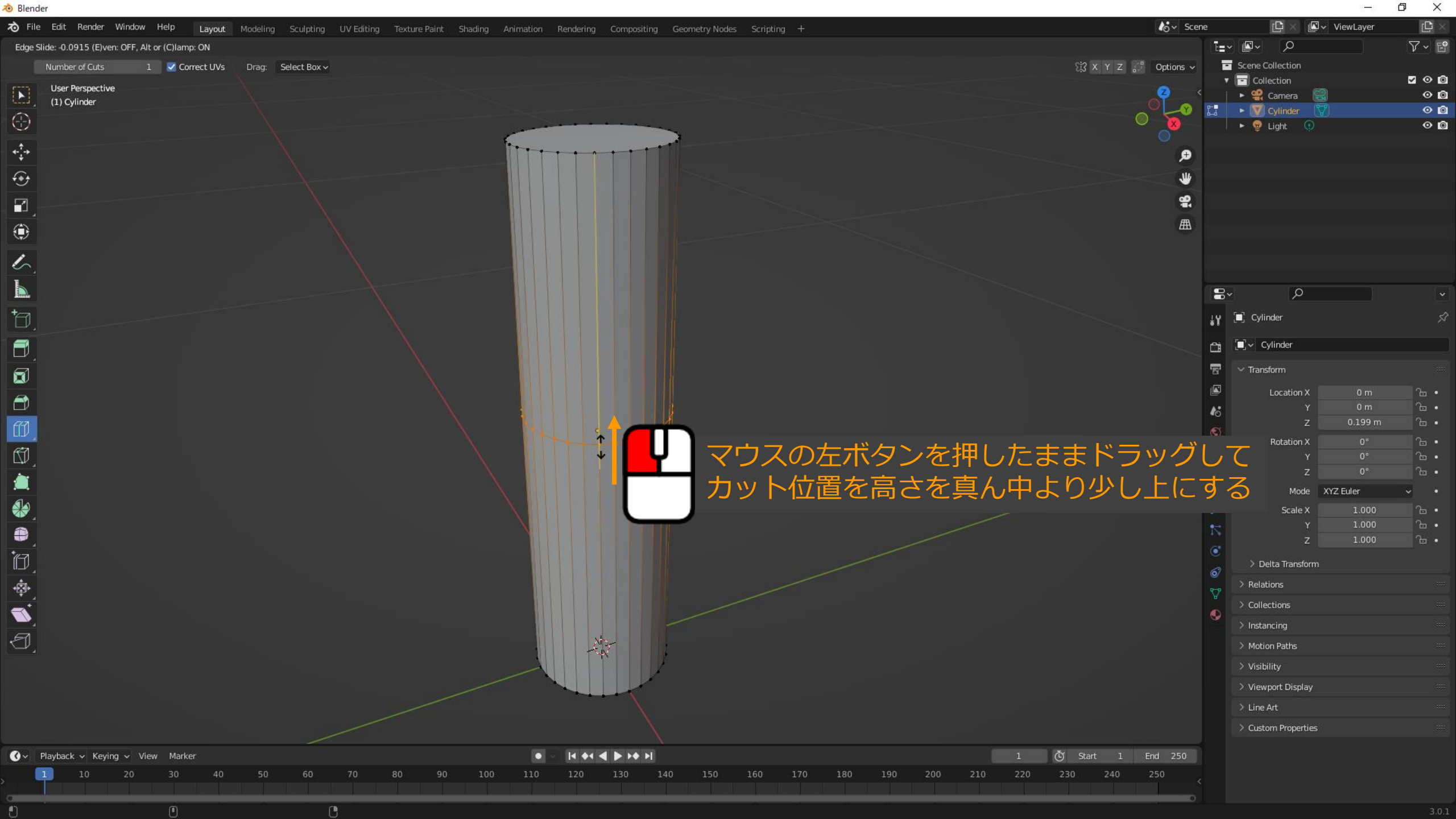
> Visibility

> Viewport Display

> Line Art

> Custom Properties





マウスの左ボタンを押したままドラッグして
カット位置を高さを真ん中より少し上にする

Edge Slide: 0.0000 (E)ven: OFF, Alt or (C)lamp: ON

Number of Cuts 1 ☒ Correct UVs Drag: Select Box

X Y Z Options

User Perspective
(1) Cylinder

Loop Cut and Slide

Number of Cuts 1
Smoothness 0.000
Falloff $\wedge$ Inverse Square
Factor -0.091
☐ Even
☐ Flipped
☒ Clamp
☒ Correct UVs



引き続き Loop Cut で残りの部分の
真ん中あたりをカットする

Playback Keying View Marker 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250

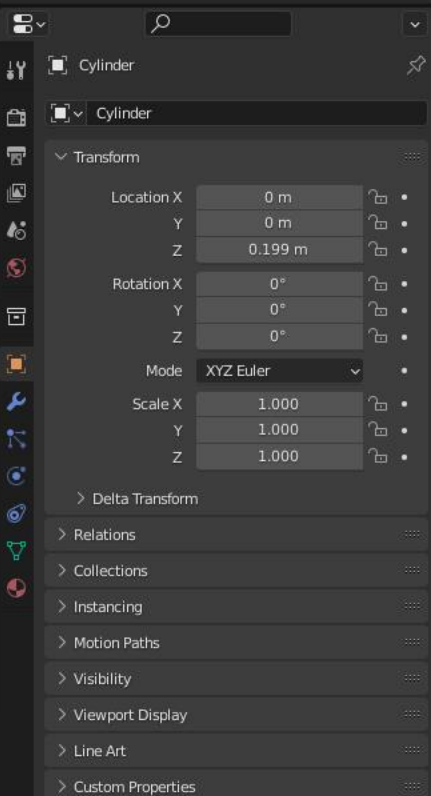
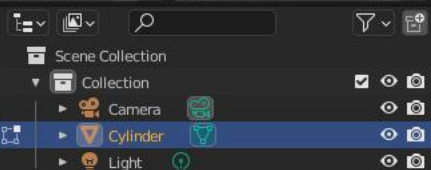
Edge Slide: -0.4158 (E)ven: OFF, Alt or (C)lamp: ON

Number of Cuts 1 ☒ Correct UVs Drag: Select Box

X Y Z Options

User Perspective
(1) Cylinder

さらに Loop Cut で残りの部分の上から 1/3 くらいのところをカットする



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

Edge Slide: 0.8732 (E)ven: OFF, Alt or (C)lamp: ON

Number of Cuts 1 ☒ Correct UVs Drag: Select Box ▾

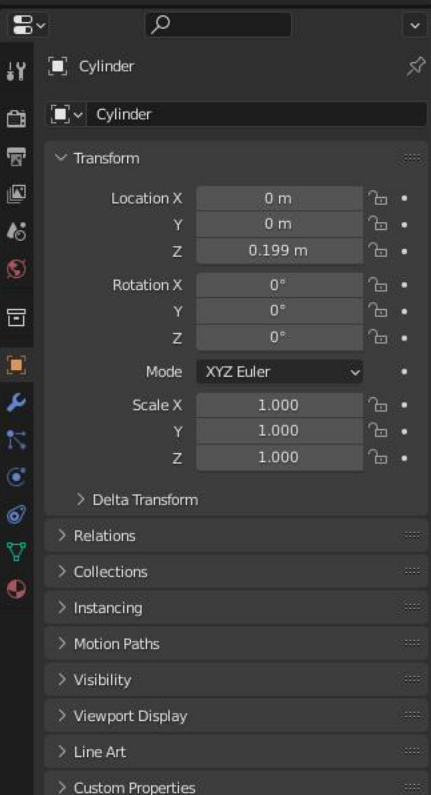
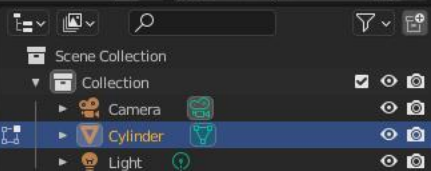
X Y Z Options ▾

User Perspective
(1) Cylinder

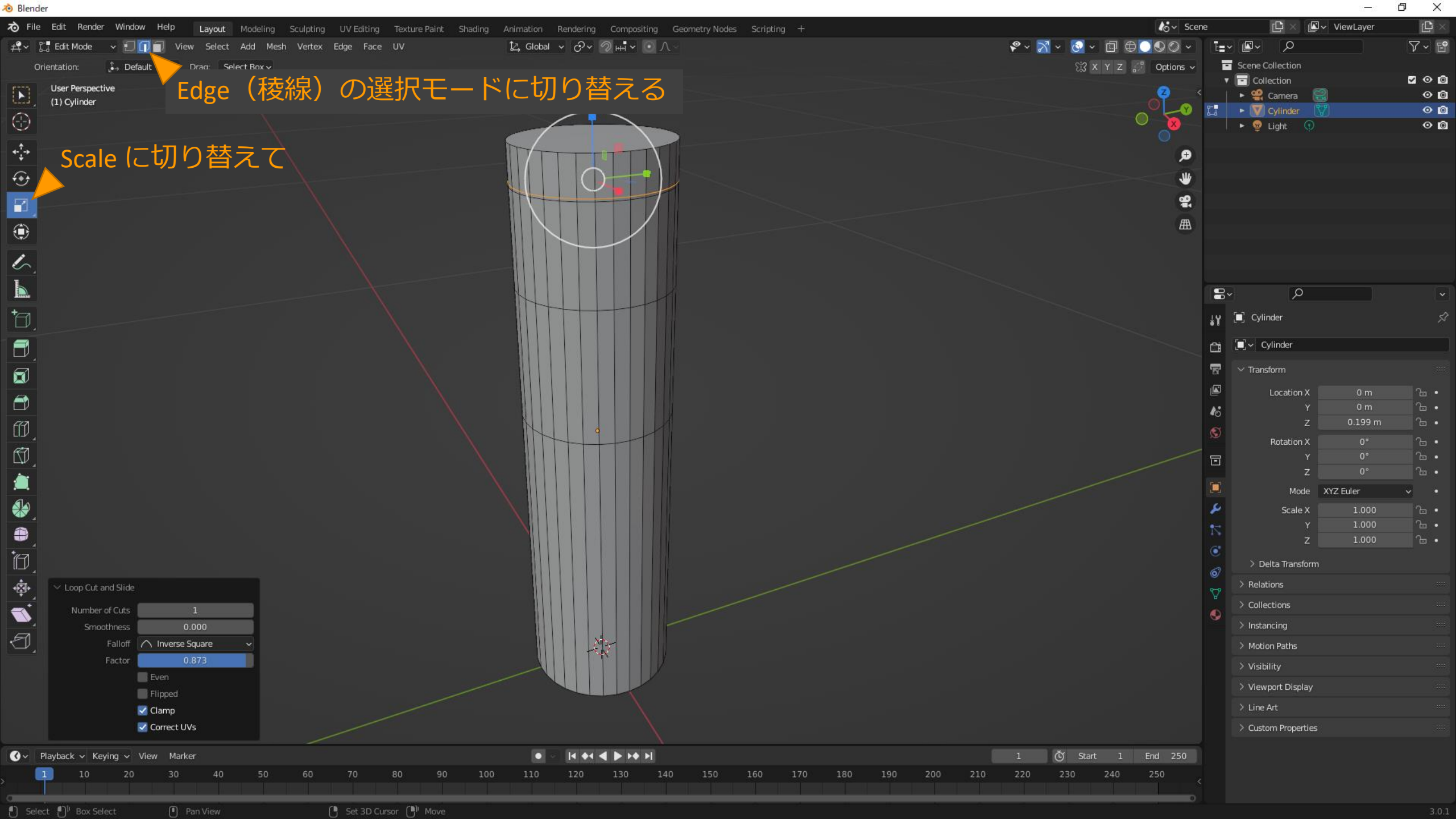
もうひとつ Loop Cut でさっきより
わずかに上のところをカットする

Loop Cut and Slide

Number of Cuts 1
Smoothness 0.000
Falloff $\wedge$ Inverse Square ▾
Factor -0.414
☐ Even
☐ Flipped
☒ Clamp
☒ Correct UVs



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



Edge (稜線) の選択モードに切り替える

Scale に切り替えて

Loop Cut and Slide

Number of Cuts: 1

Smoothness: 0.000

Falloff: Inverse Square

Factor: 0.873

Even: ☐

Flipped: ☐

Clamp: ☒

Correct UVs: ☒

Cylinder

Transform

Location X: 0 m

Y: 0 m

Z: 0.199 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

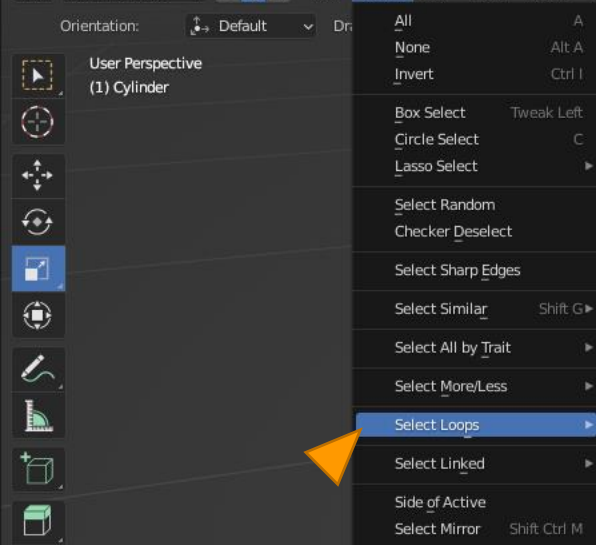
Motion Paths

Visibility

Viewport Display

Line Art

Custom Properties



縦のエッジをどれか 1 本選択してから

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
エッジをクリック

User Perspective
(1) Cylinder

Shift

Shift を押しながら
青い■を下にドラッグ

Scene ViewLayer

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cylinder
 - Light

Cylinder

Transform

Location X	0 m
Y	0 m
Z	0.199 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

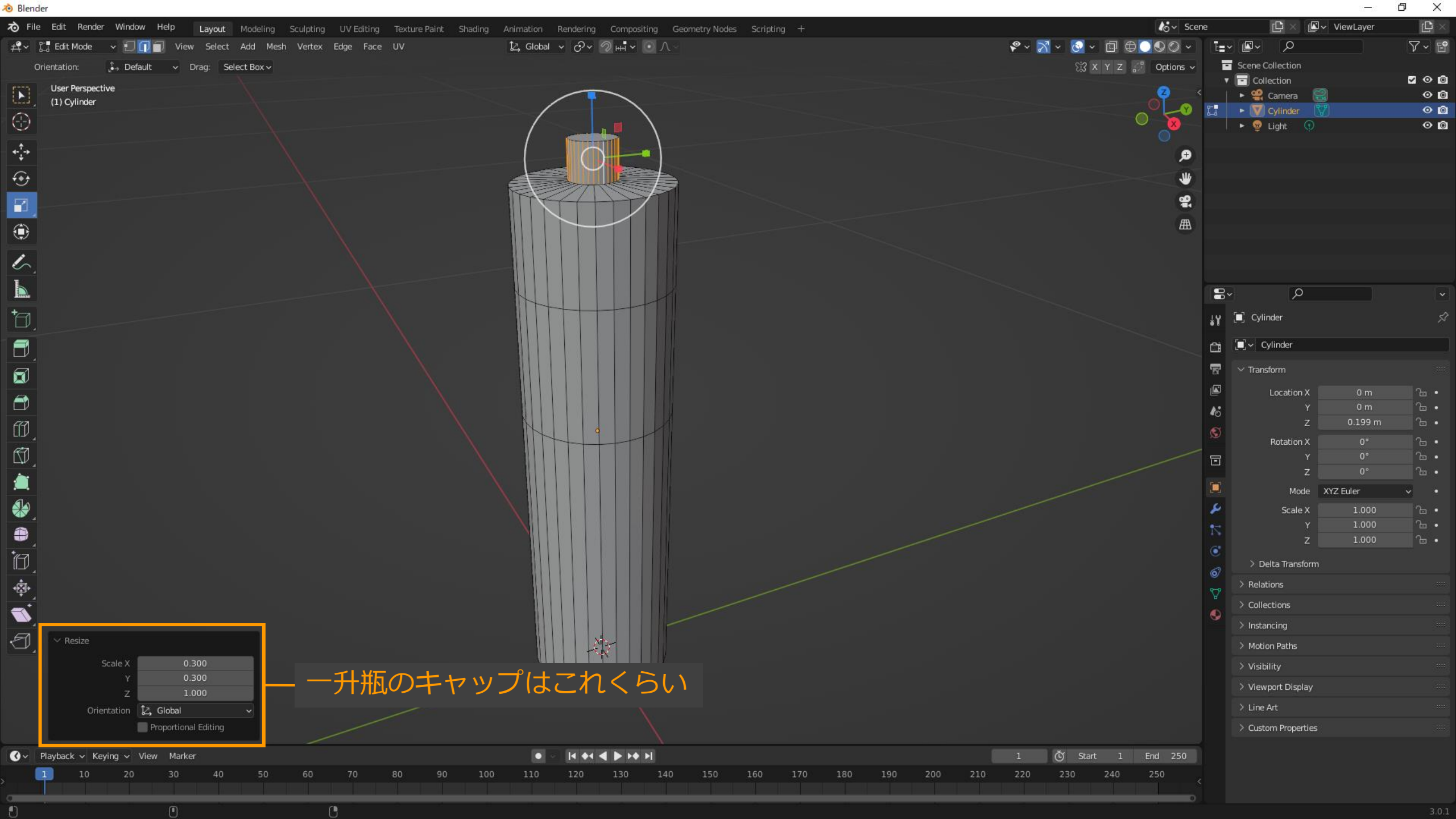
Custom Properties

Multi Select Loops

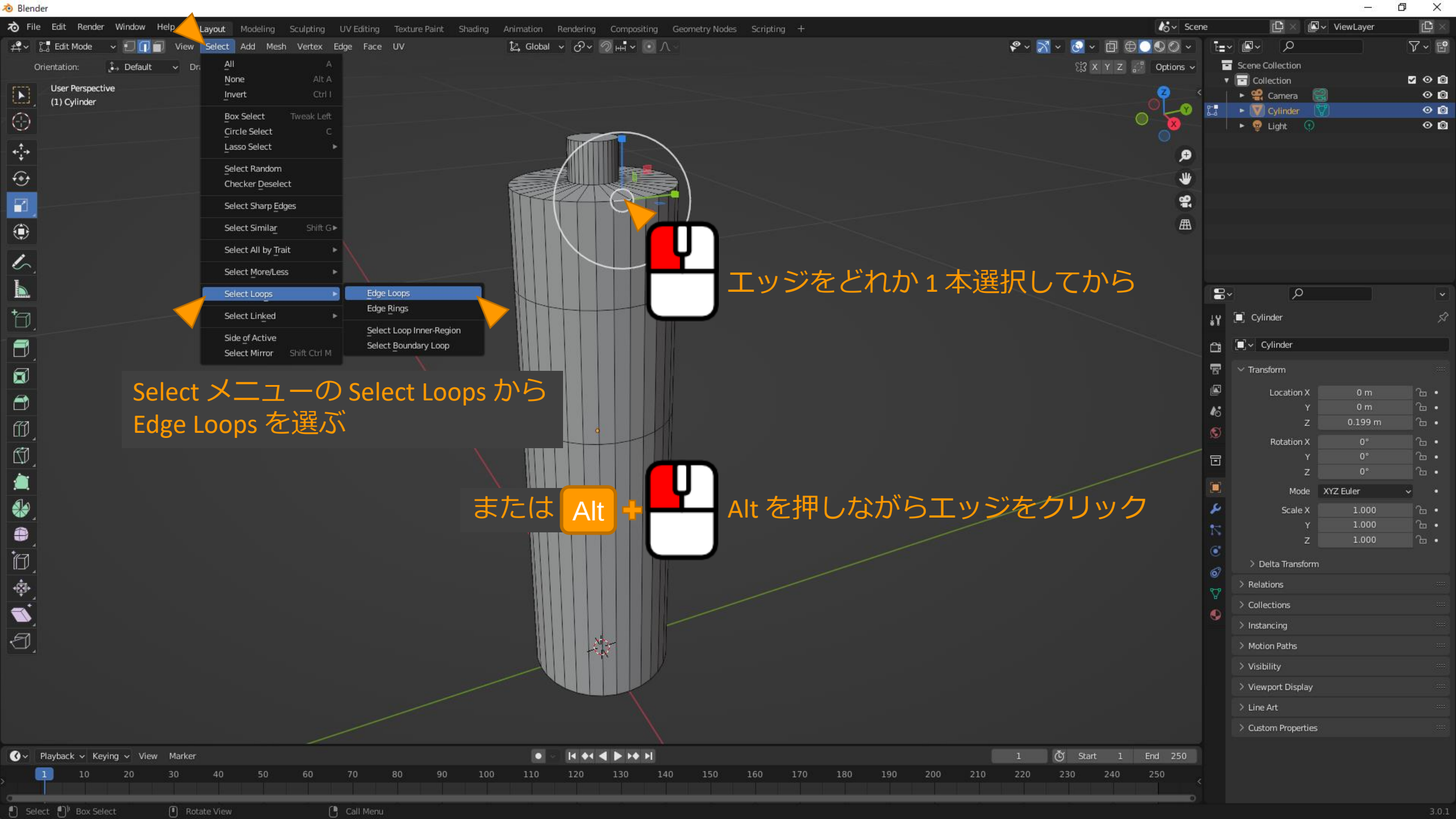
☒ Ring

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

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



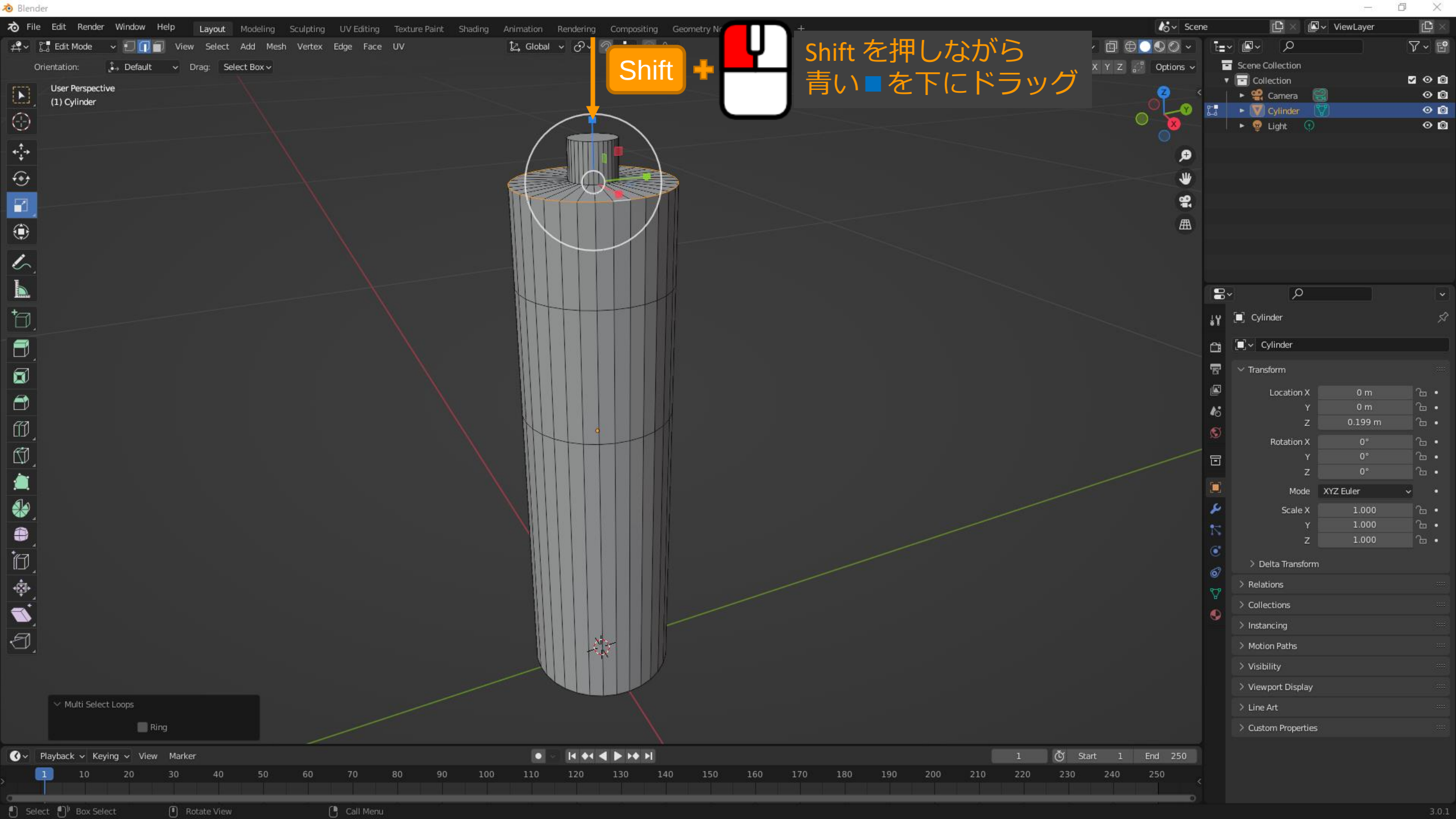
一升瓶のキャップはこれくらい



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

エッジをどれか1本選択してから

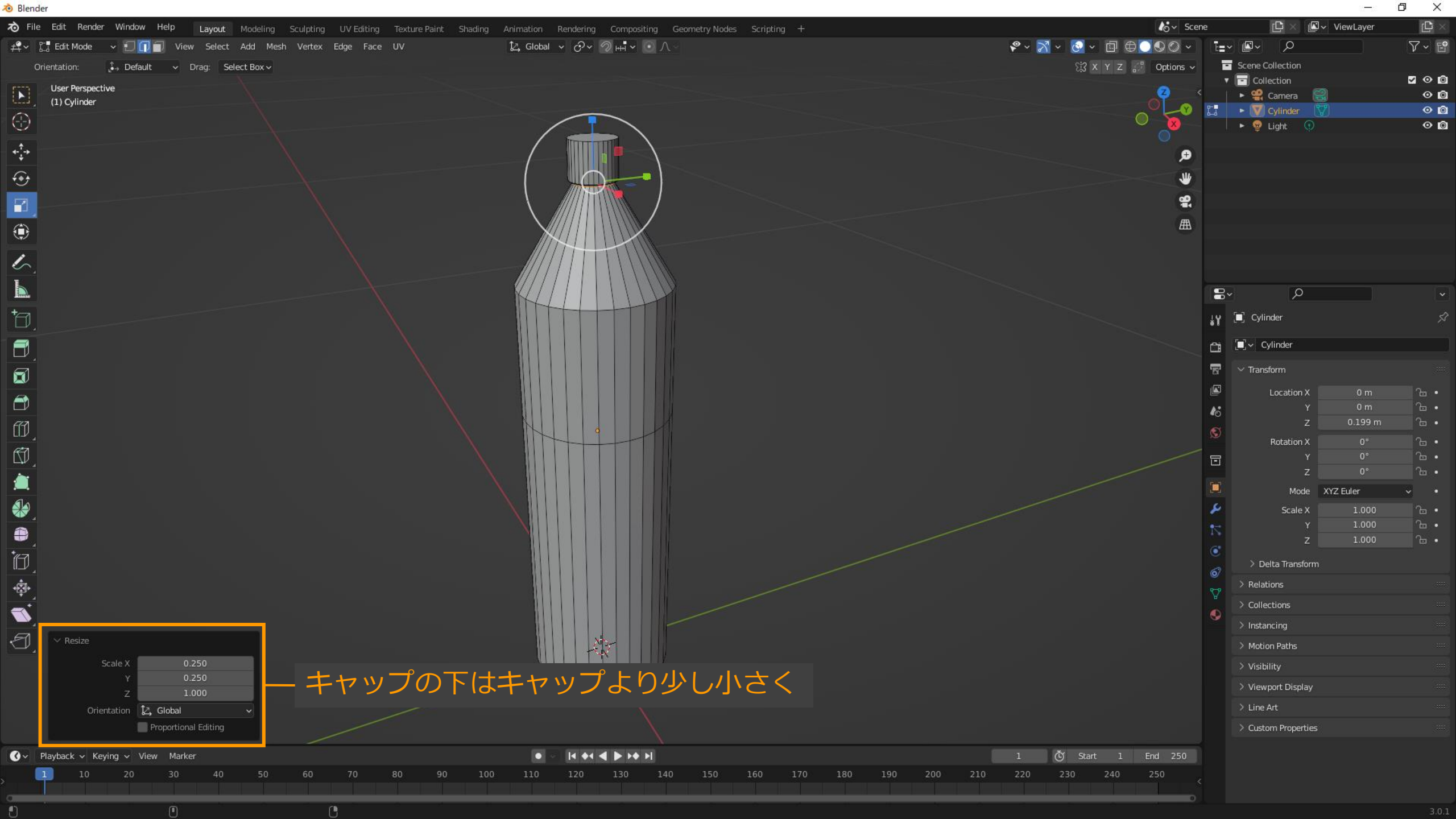
または Alt + [mouse icon] Alt を押しながらかエッジをクリック

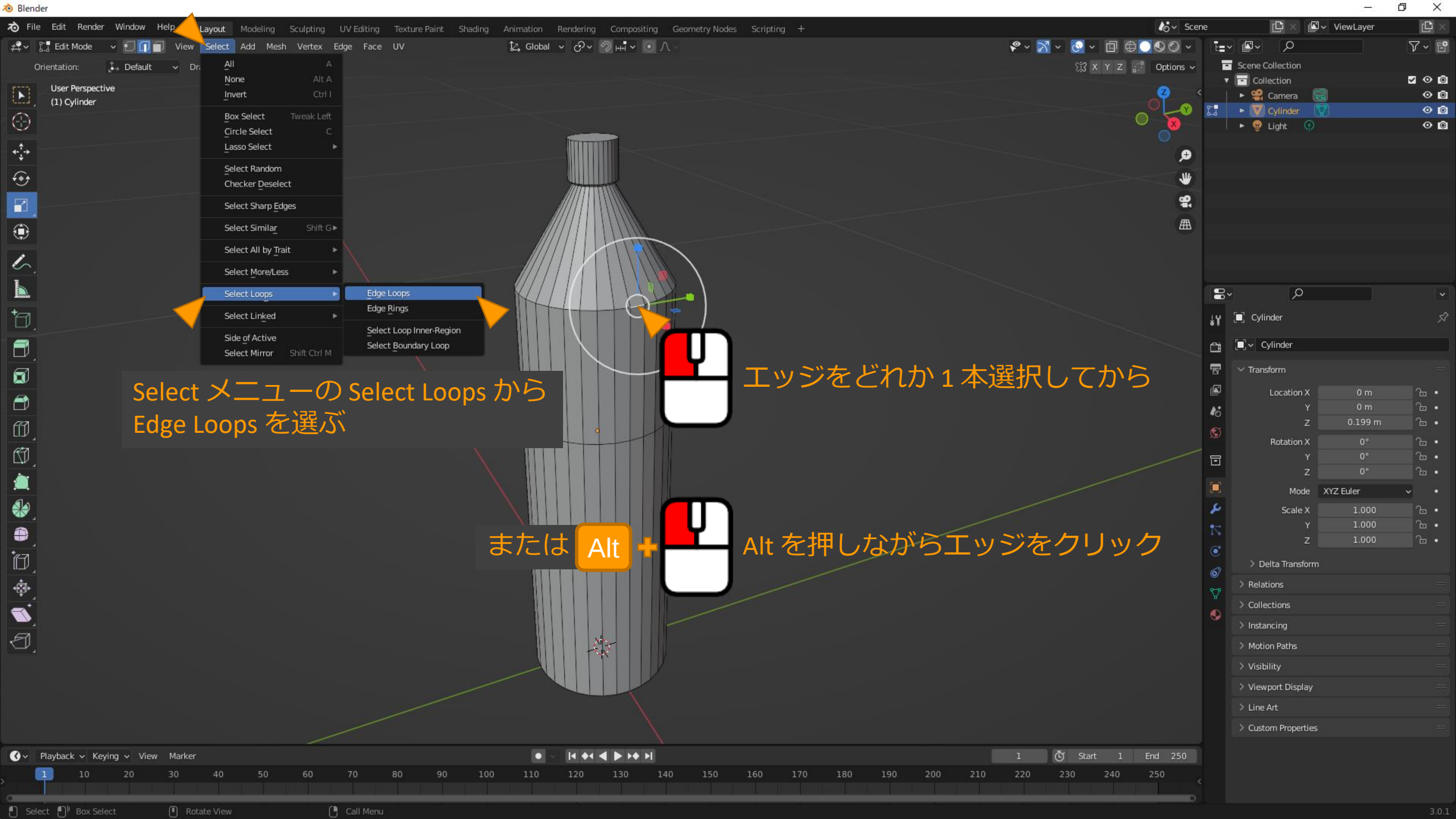


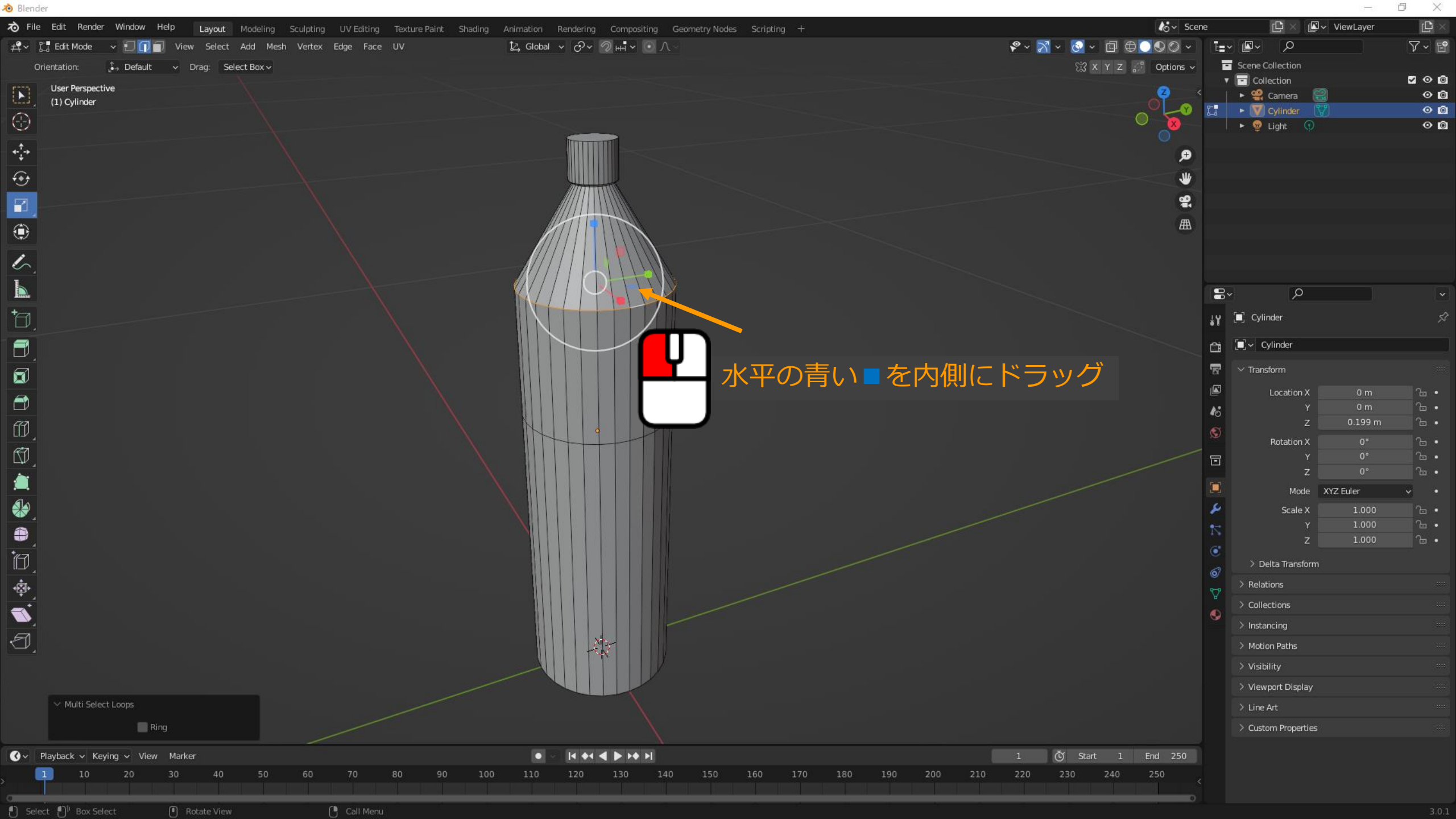
Shift

Shift を押しながら
青い■を下にドラッグ

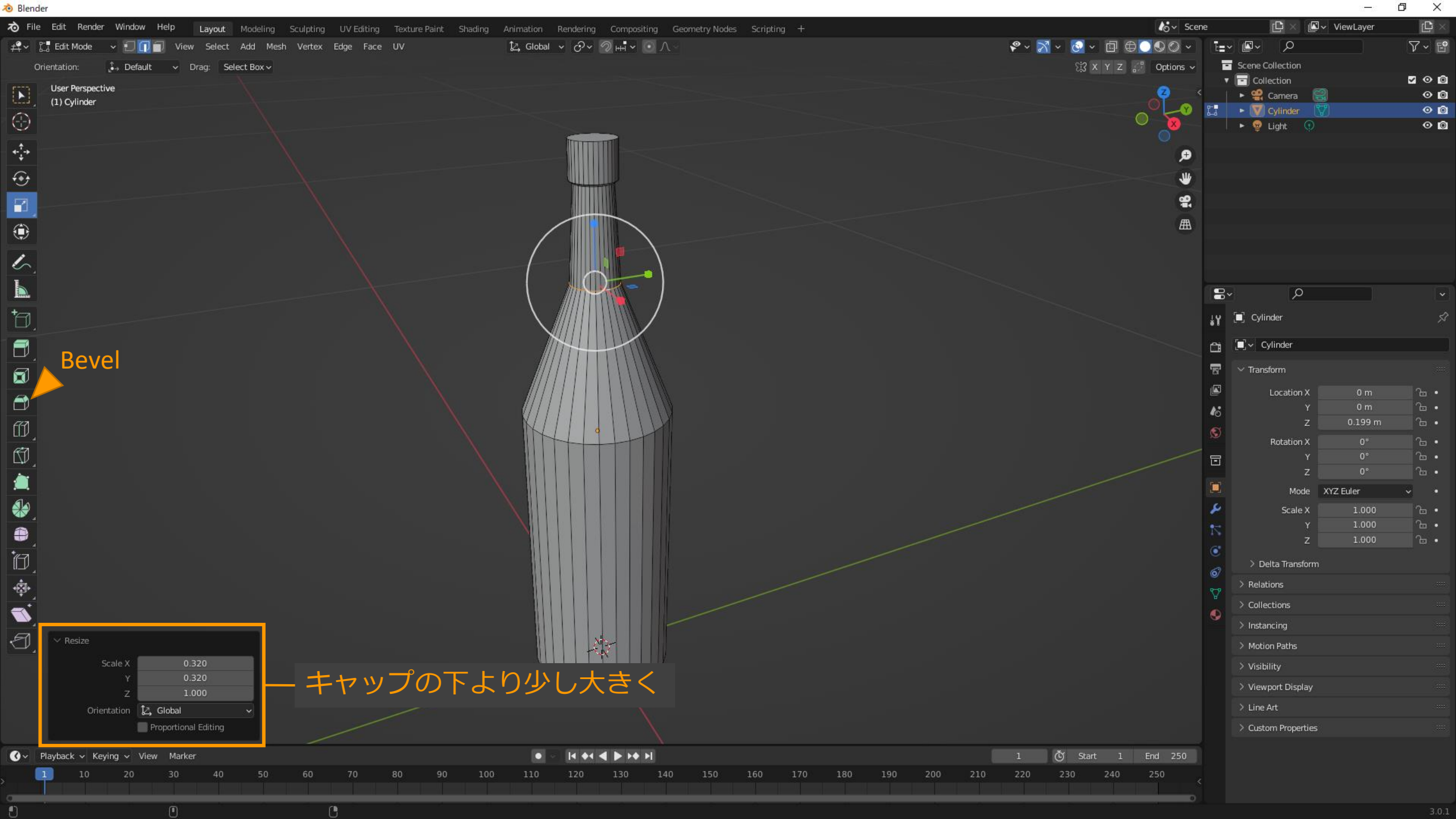
Cylinder		
Cylinder		
Transform		
Location X	0 m	
Y	0 m	
Z	0.199 m	
Rotation X	0°	
Y	0°	
Z	0°	
Mode	XYZ Euler	
Scale X	1.000	
Y	1.000	
Z	1.000	
Delta Transform		
Relations		
Collections		
Instancing		
Motion Paths		
Visibility		
Viewport Display		
Line Art		
Custom Properties		







水平の青い■を内側にドラッグ



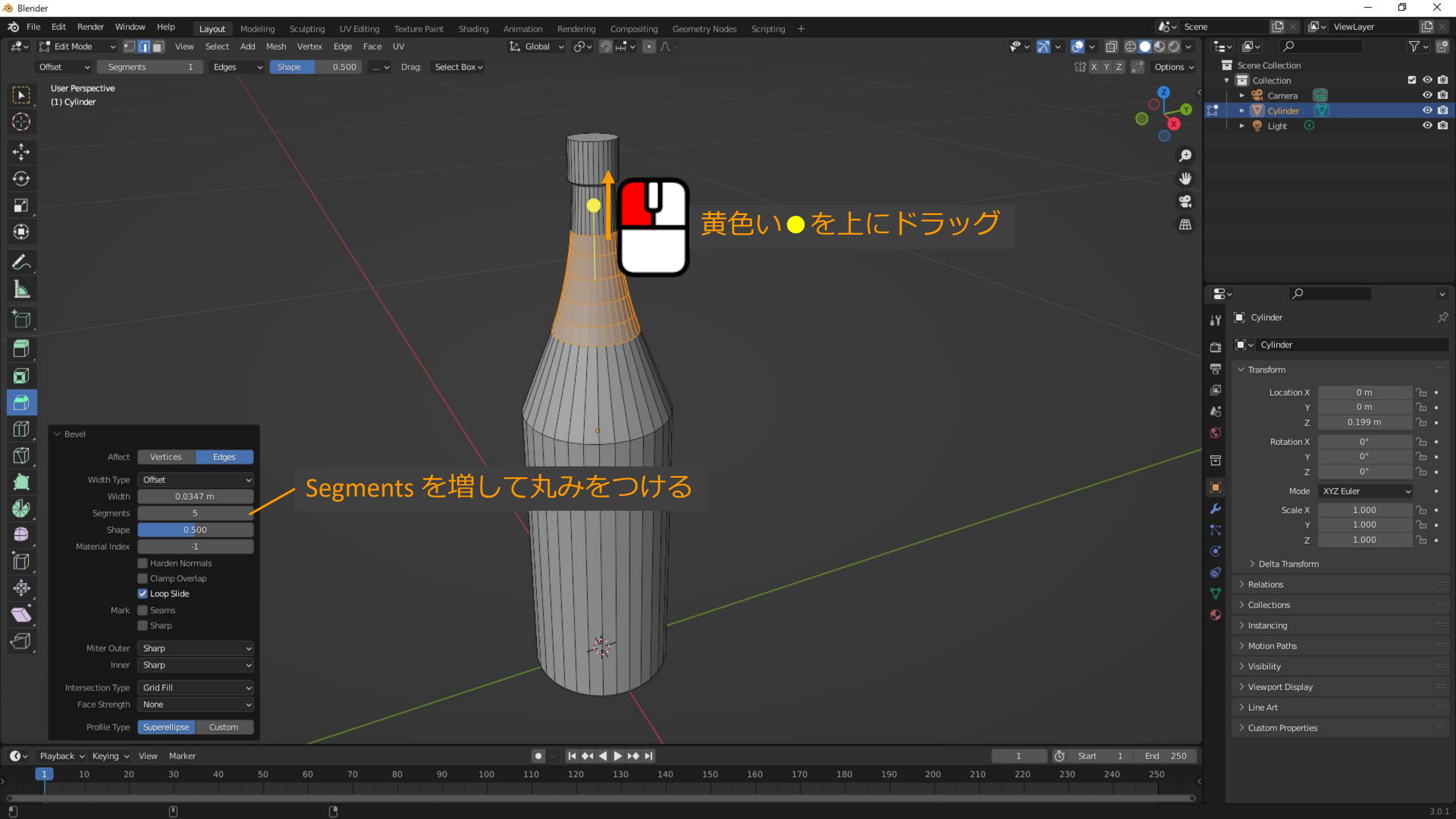
Bevel

キャップの下より少し大きく

Scale X 0.320
Y 0.320
Z 1.000

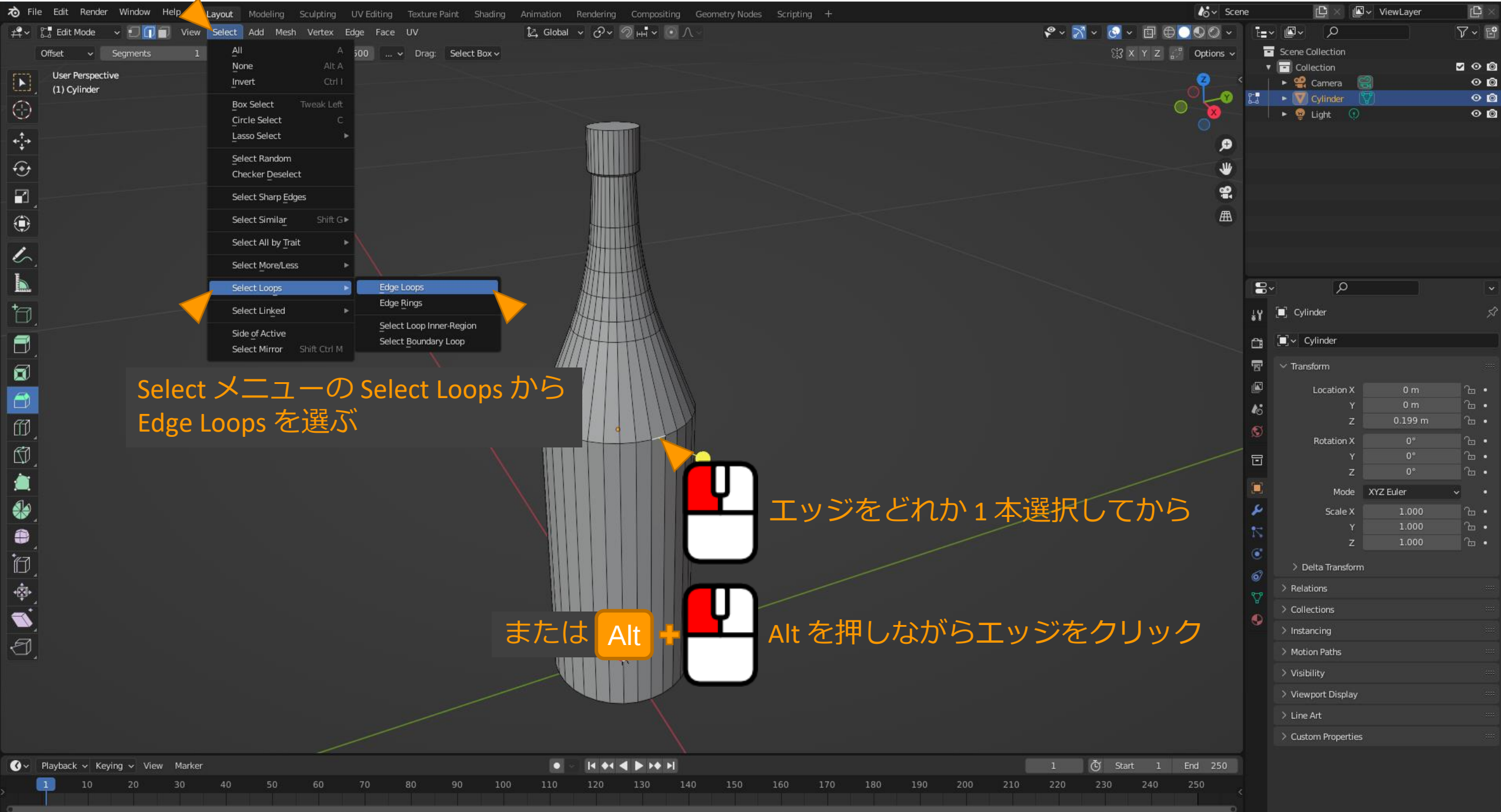
Orientation Global
Proportional Editing

Location X 0 m
Y 0 m
Z 0.199 m
Rotation X 0°
Y 0°
Z 0°
Mode XYZ Euler
Scale X 1.000
Y 1.000
Z 1.000



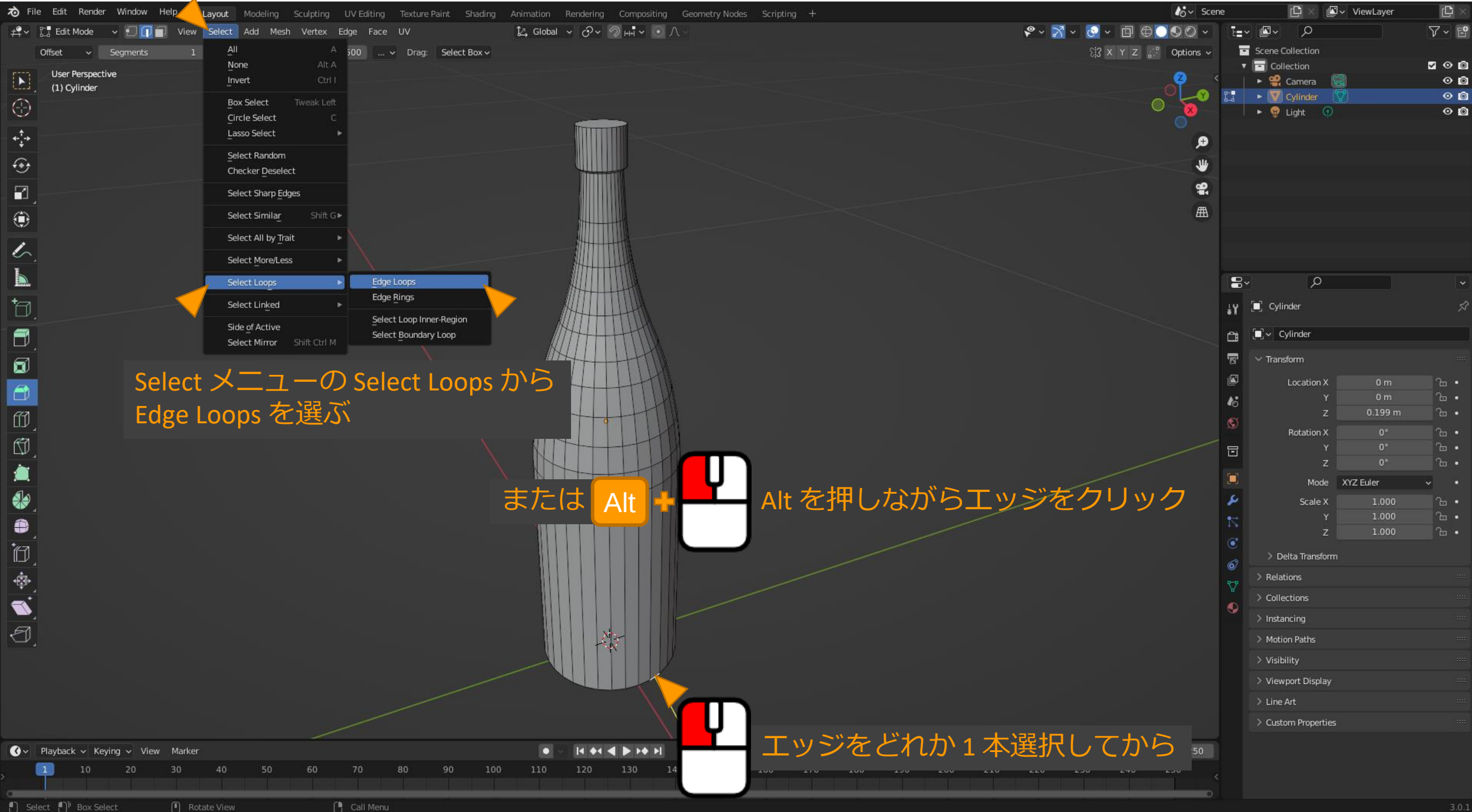
黄色い●を上ドラッグ

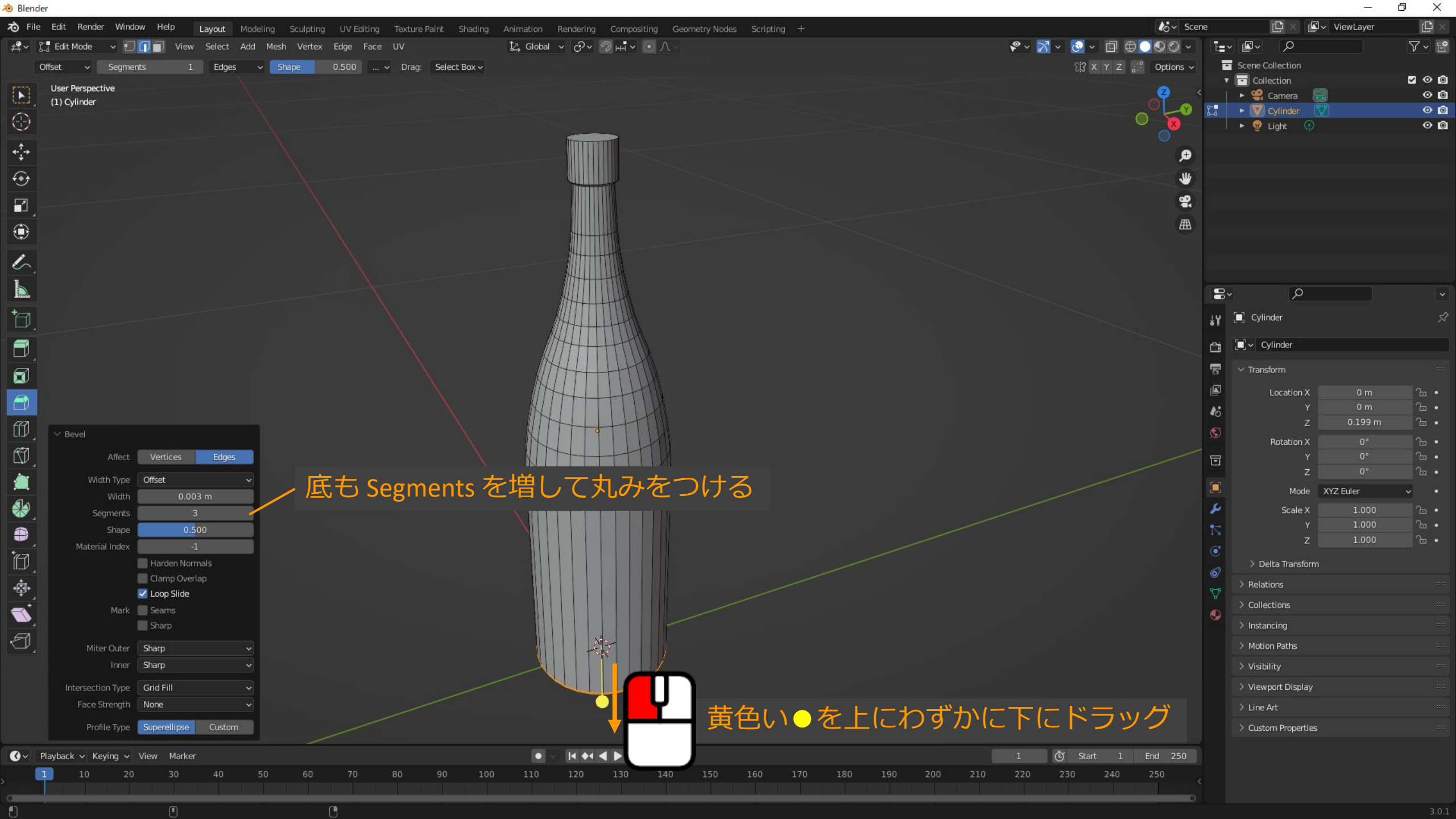
Segmentsを増して丸みをつける





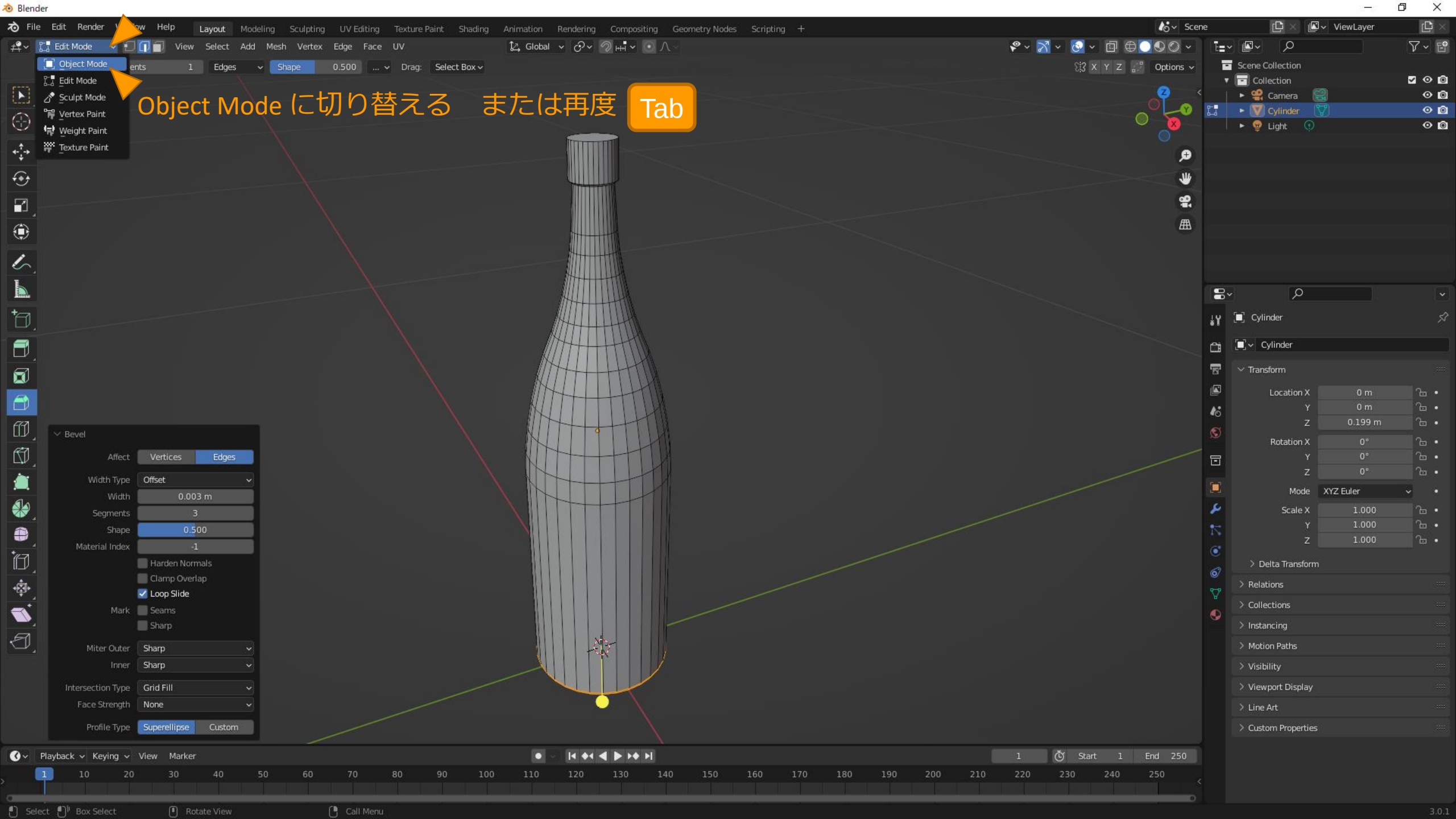
Segments を増して丸みをつける

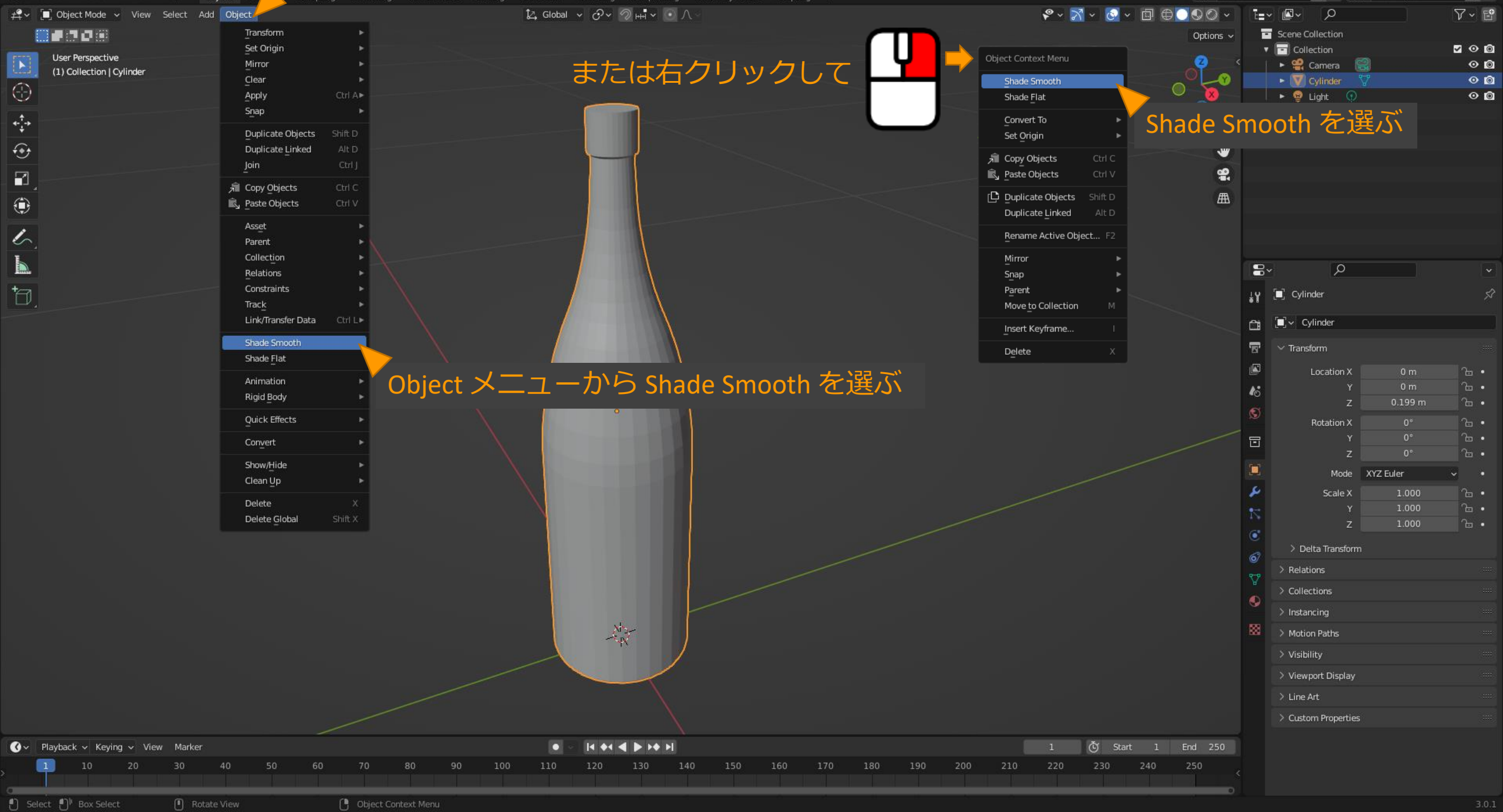




底も Segments を増して丸みをつける

黄色い●を上になずかに下にドラッグ

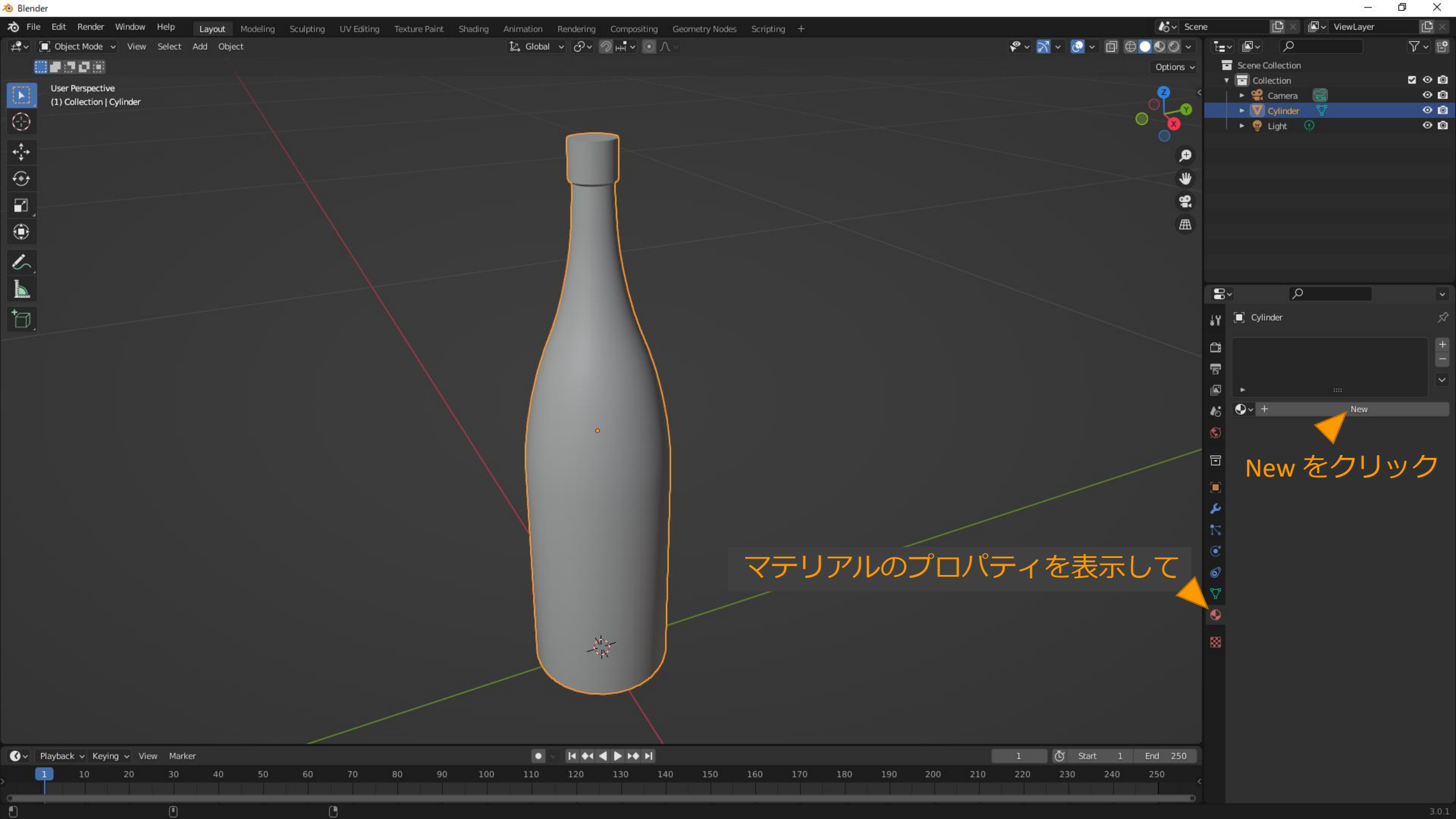






Object Data のプロパティを表示して

Auto Smooth にチェックを入れる



New をクリック

マテリアルのプロパティを表示して



Material Preview に切り替える

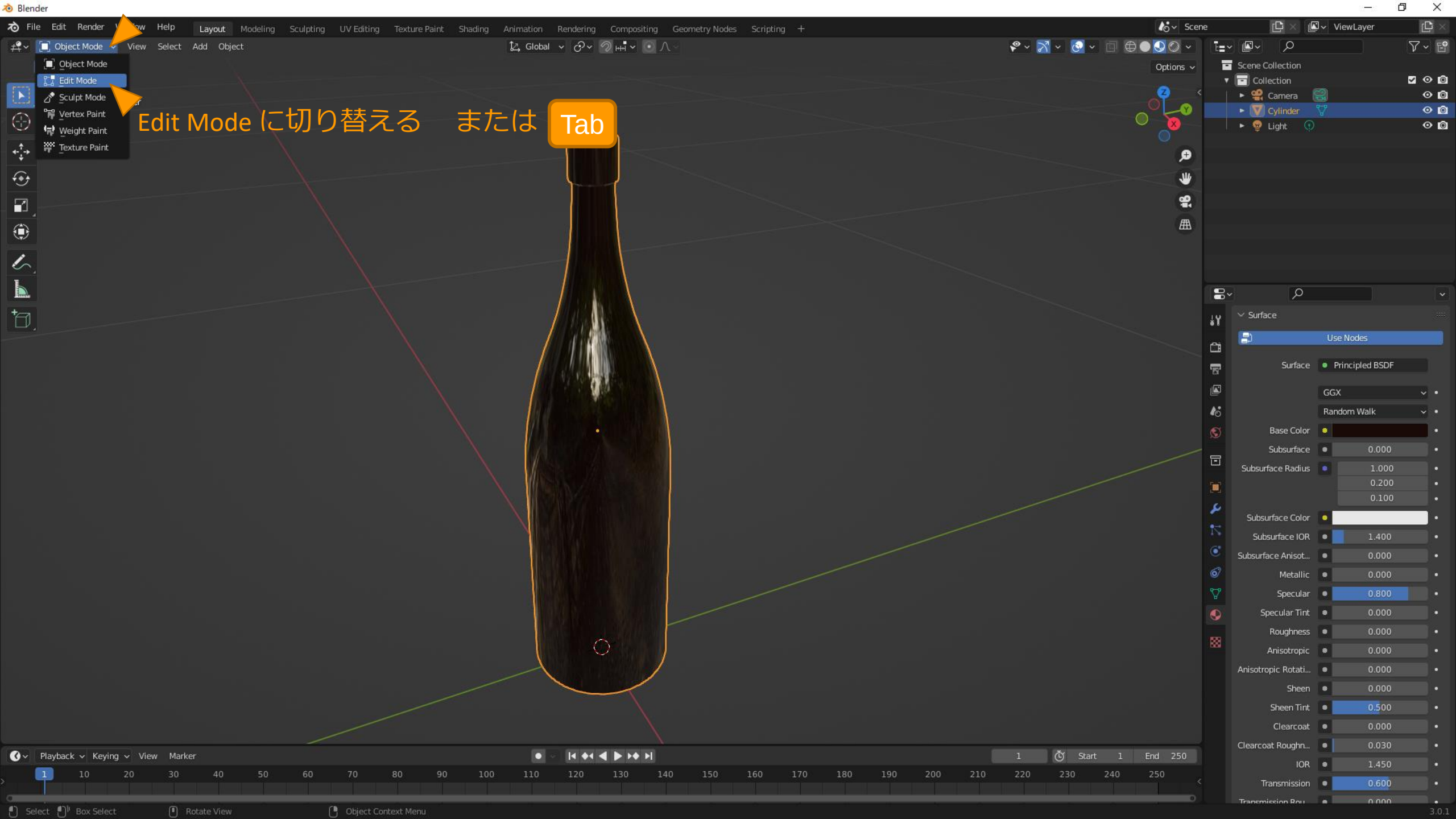
Base Color をクリックして色を選ぶ



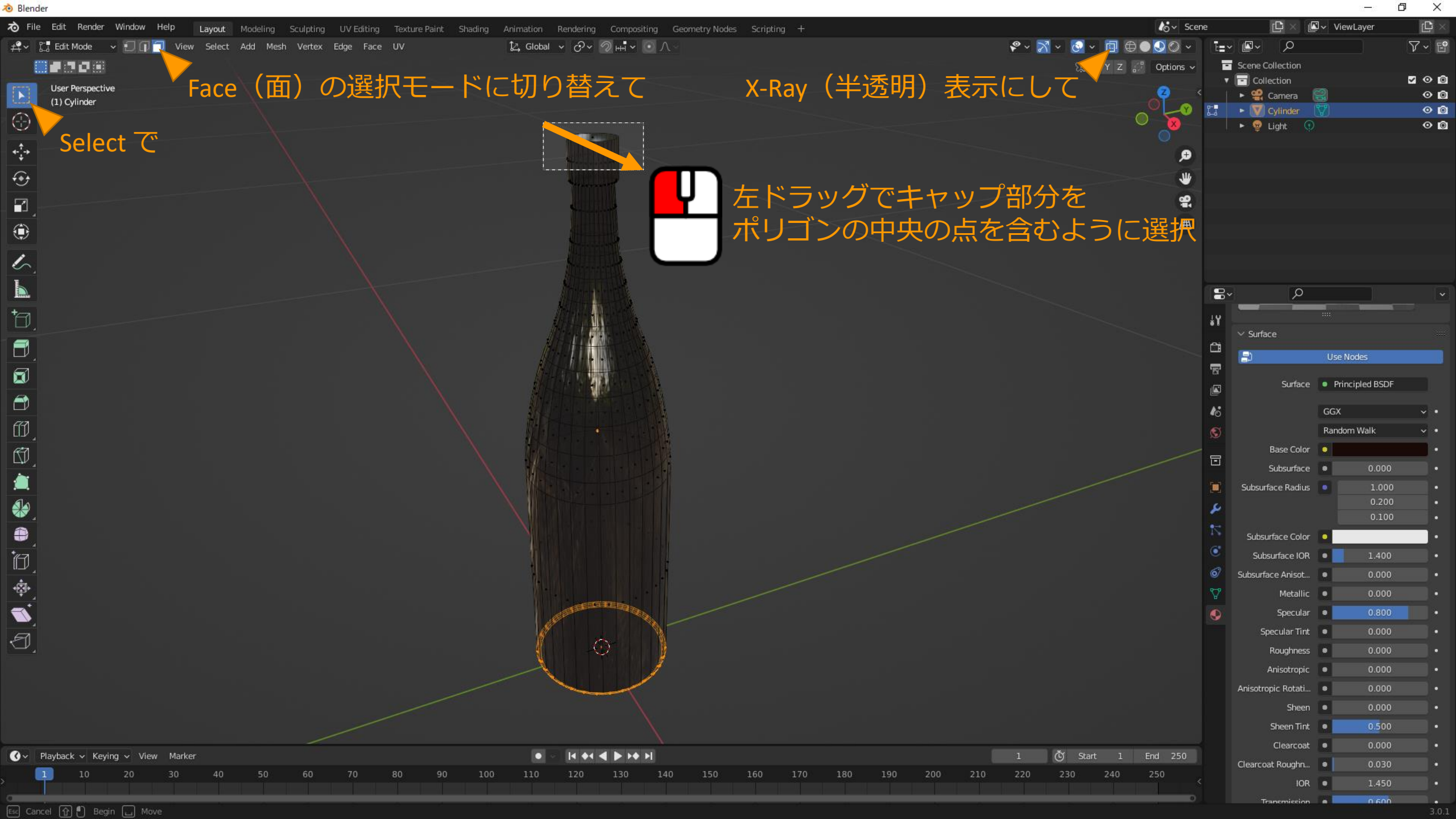
Specular を上げる

Roughness を 0 にする

Transmission も上げておく



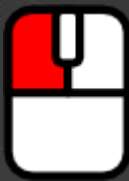
Edit Mode に切り替える または Tab



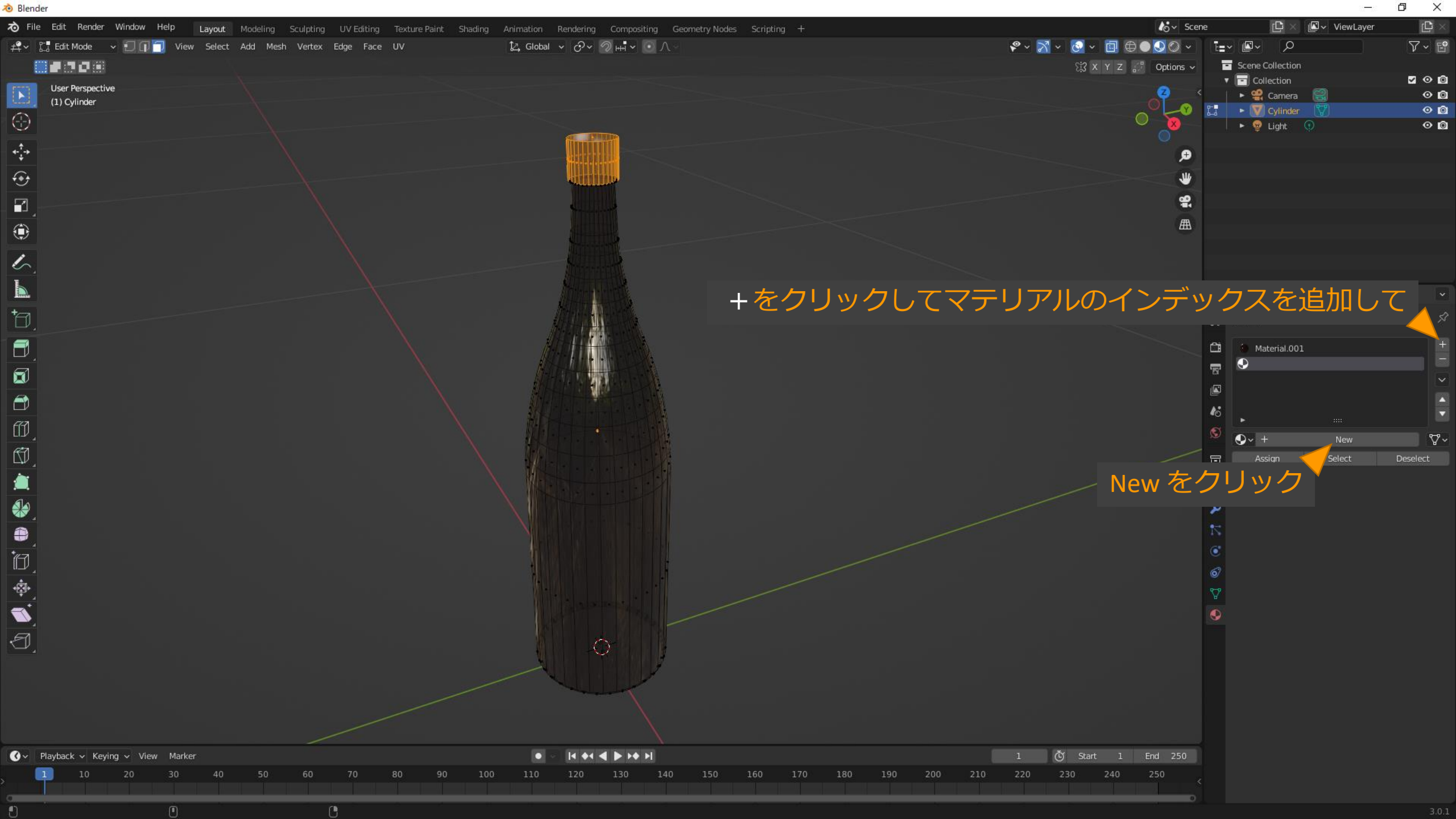
Face（面）の選択モードに切り替えて

X-Ray（半透明）表示にして

Select で

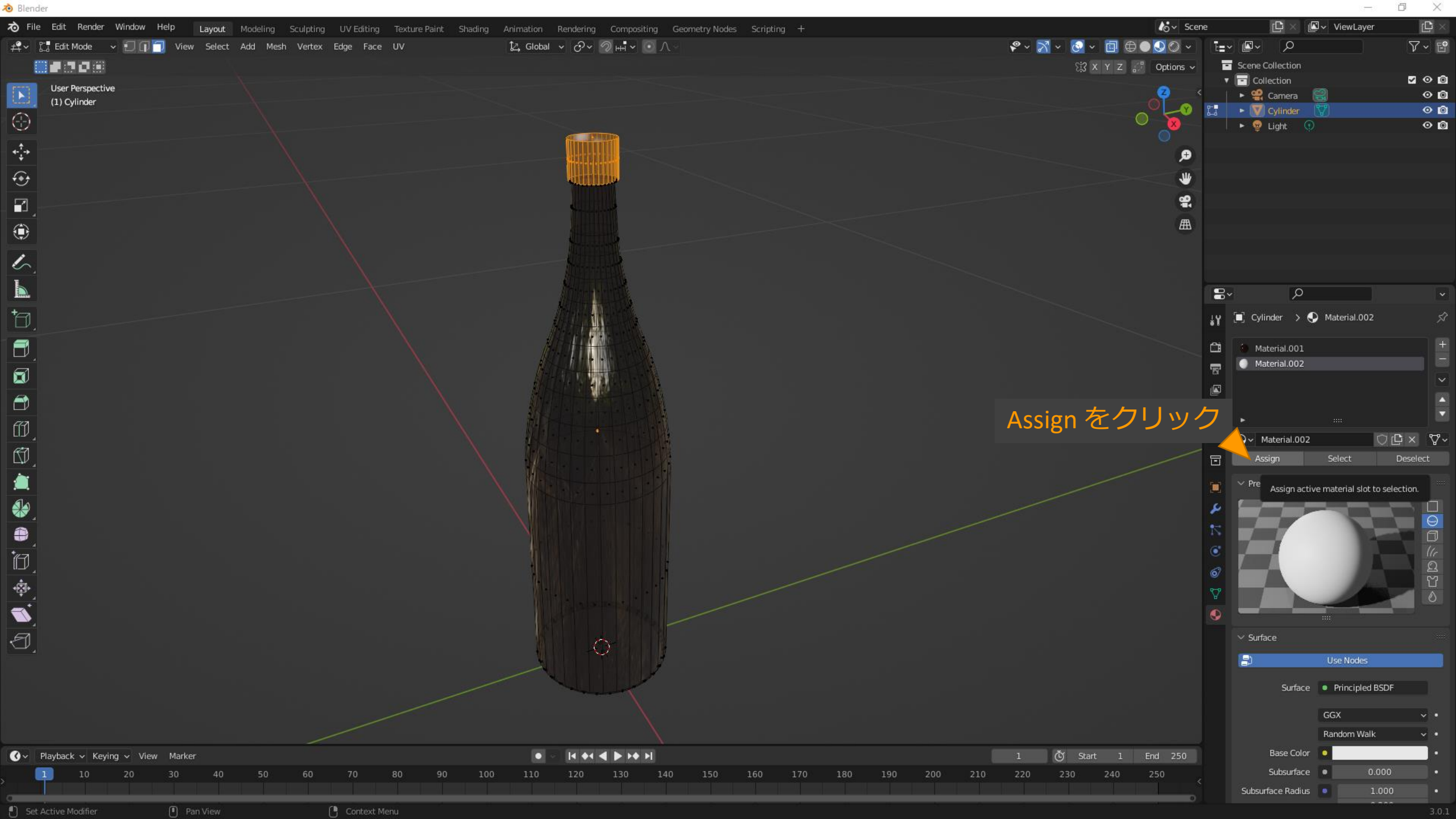


左ドラッグでキャップ部分を
ポリゴンの中央の点を含むように選択

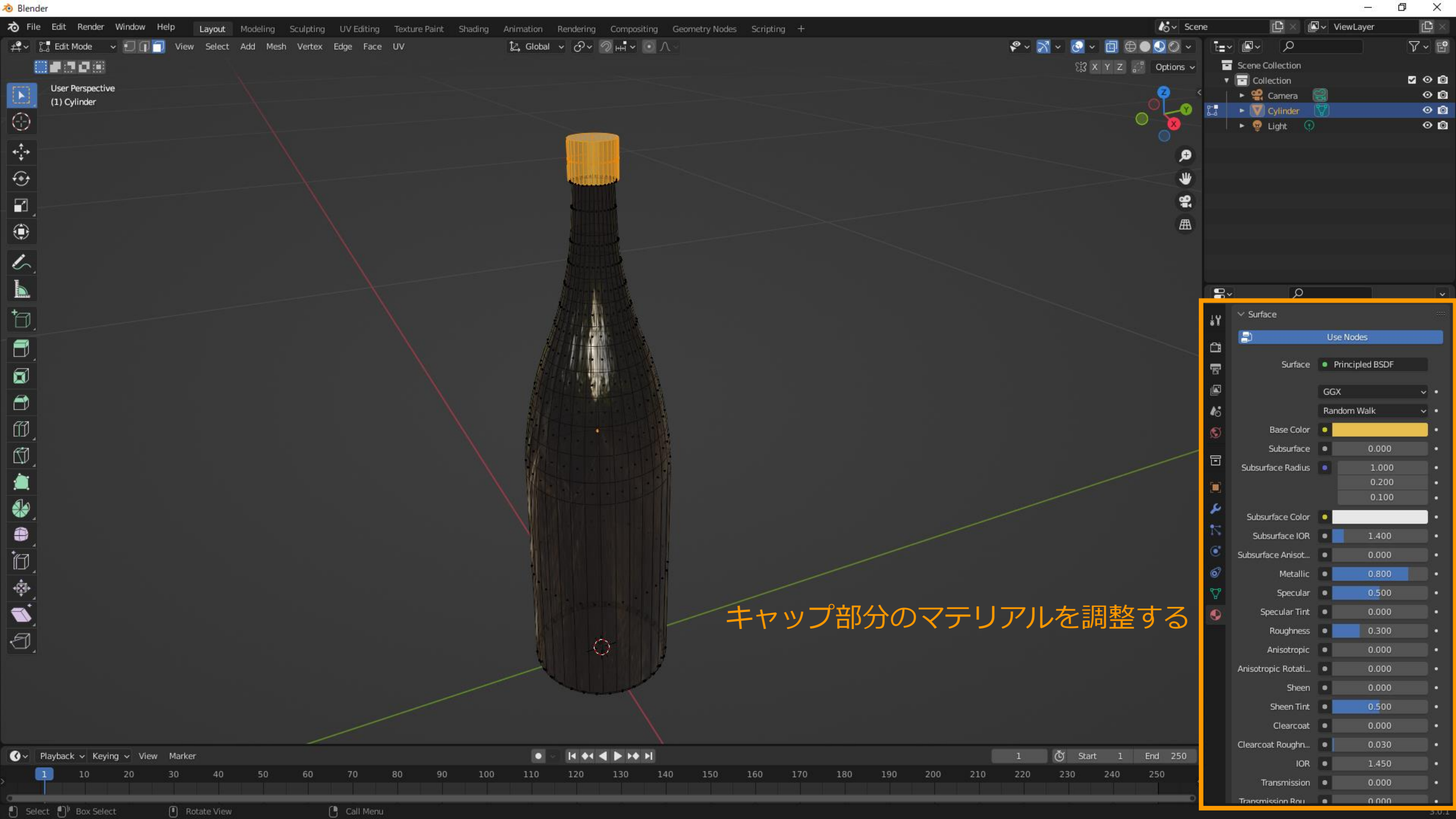


+ をクリックしてマテリアルのインデックスを追加して

New をクリック



Assign をクリック



キャップ部分のマテリアルを調整する

Edge Slide: -0.8357 (E)ven: OFF, Alt or (C)lamp: ON

Number of Cuts 1 ☒ Correct UVs Drag: Select Box ▾

X Y Z Options ▾

User Perspective
(1) Cylinder

Loop Cut

ドラッグして高さを調整
(ラベルの上端の高さ)

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

1 Start 1 End 250

Edge Slide: 0.8234 (E)ven: OFF, Alt or (C)lamp: ON

Number of Cuts 1 ☒ Correct UVs Drag: Select Box ▾

X Y Z Options ▾

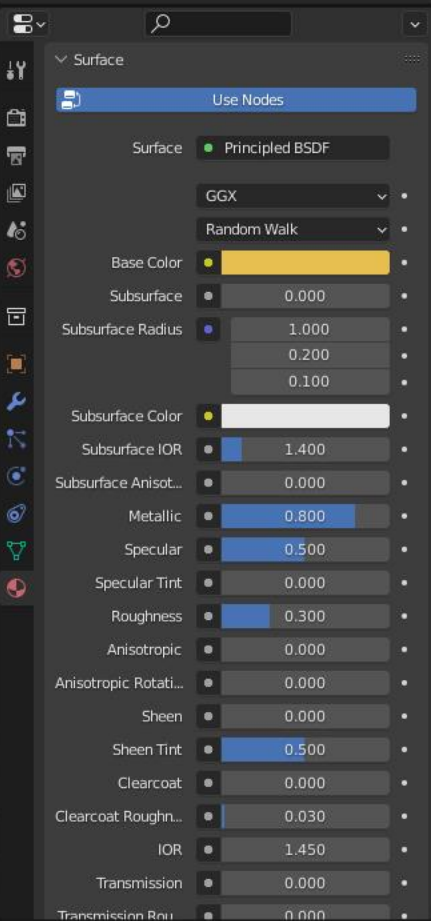
User Perspective
(1) Cylinder

Loop Cut and Slide

Number of Cuts 1
Smoothness 0.000
Falloff $\wedge$ Inverse Square ▾
Factor -0.836
☐ Even
☐ Flipped
☒ Clamp
☒ Correct UVs



引き続き Loop Cut
(ラベルの下端)



Select で

Face（面）の選択モードに切り替えて X-Ray（半透明）表示をオフにして

Solid 表示にする



Loop Cut and Slide

Number of Cuts: 1

Smoothness: 0.000

Falloff: Inverse Square

Factor: 0.823

☐ Even

☐ Flipped

☒ Clamp

☒ Correct UVs

Surface

Use Nodes

Surface: Principled BSDF

GGX

Random Walk

Base Color: [Yellow]

Subsurface: 0.000

Subsurface Radius: 1.000, 0.200, 0.100

Subsurface Color: [White]

Subsurface IOR: 1.400

Subsurface Anisotropy: 0.000

Metallic: 0.800

Specular: 0.500

Specular Tint: 0.000

Roughness: 0.300

Anisotropic: 0.000

Anisotropic Rotation: 0.000

Sheen: 0.000

Sheen Tint: 0.500

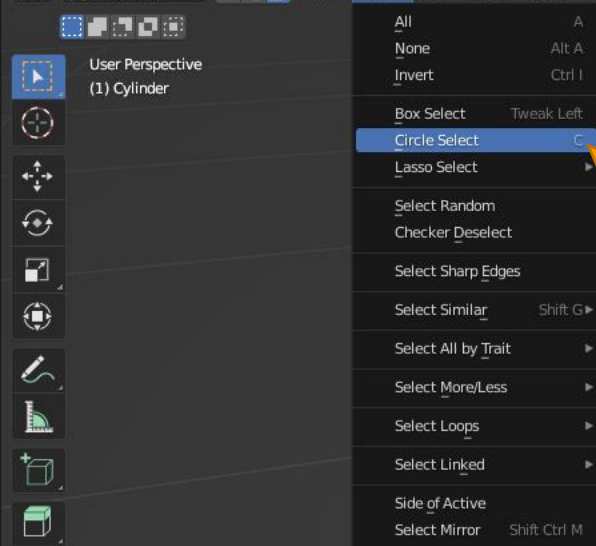
Clearcoat: 0.000

Clearcoat Roughness: 0.030

IOR: 1.450

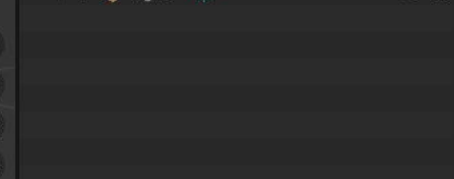
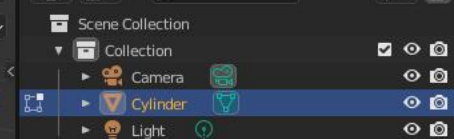
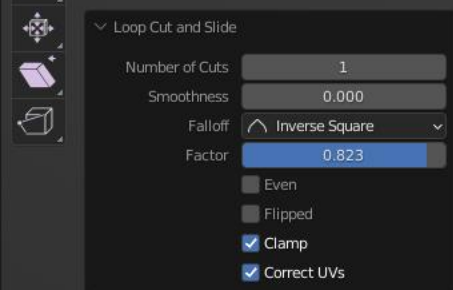
Transmission: 0.000

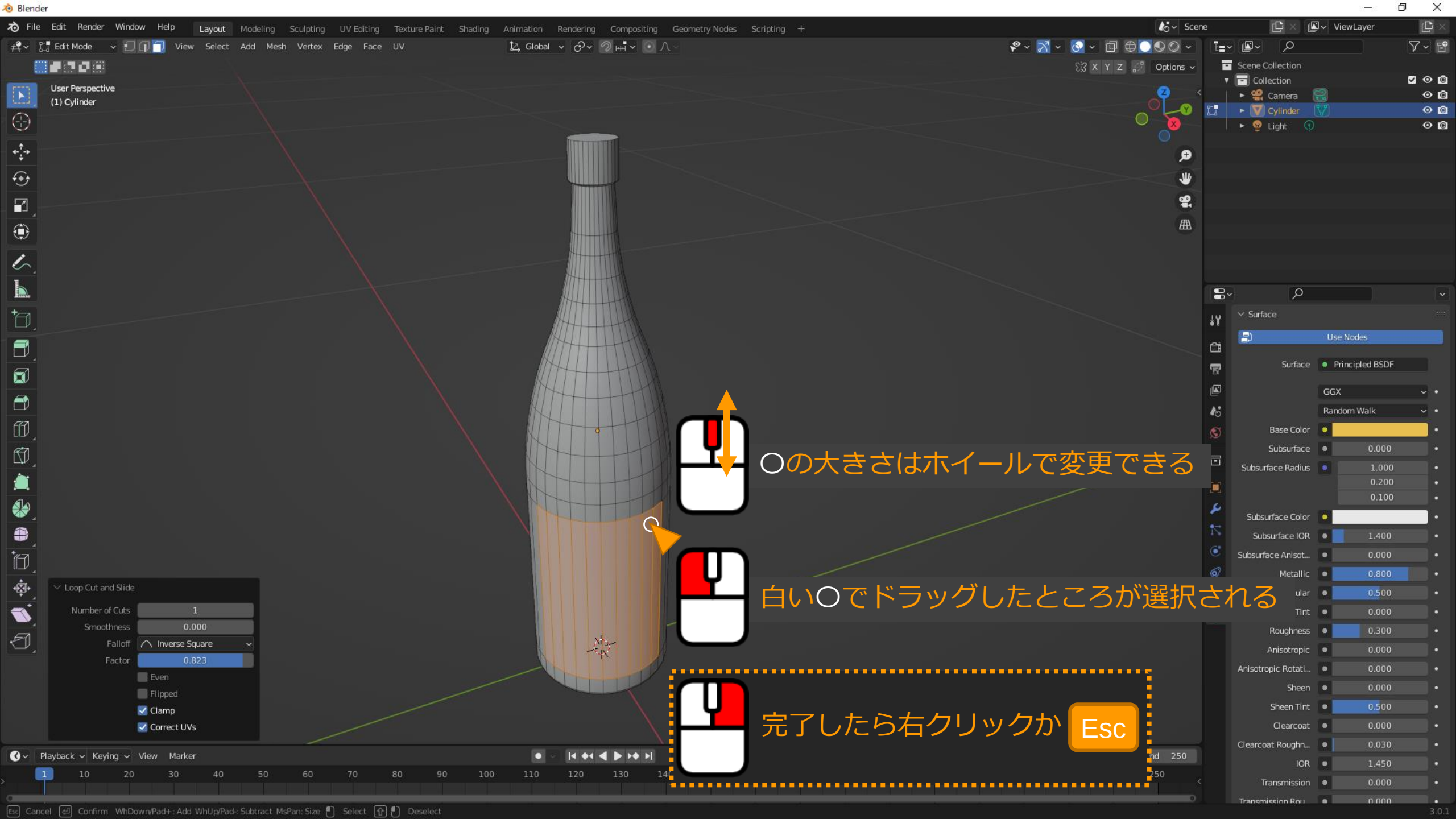
Transmission Rotation: 0.000



Select メニューの Circle Select を選ぶ

または C

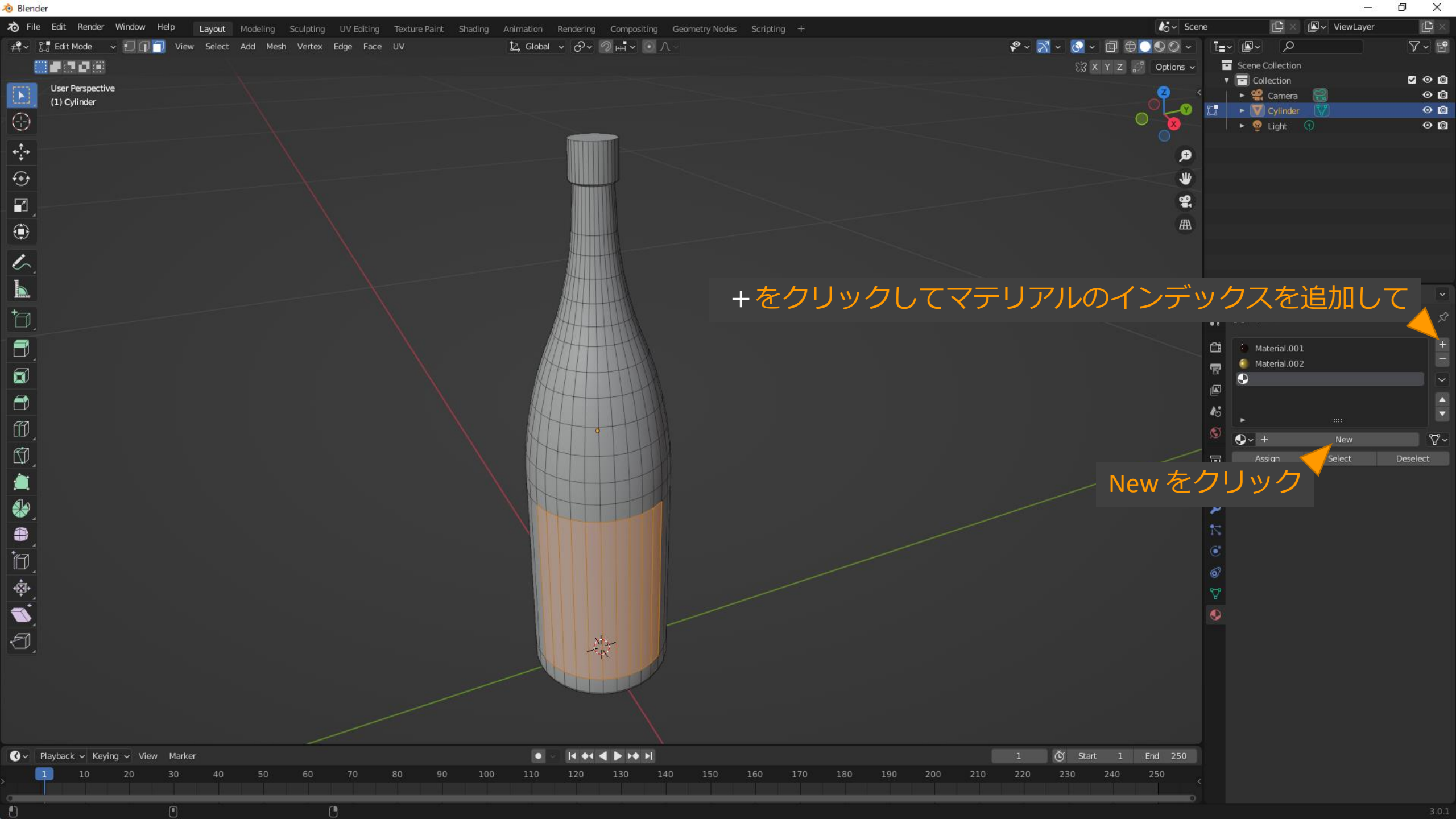




○の大きさはホイールで変更できる

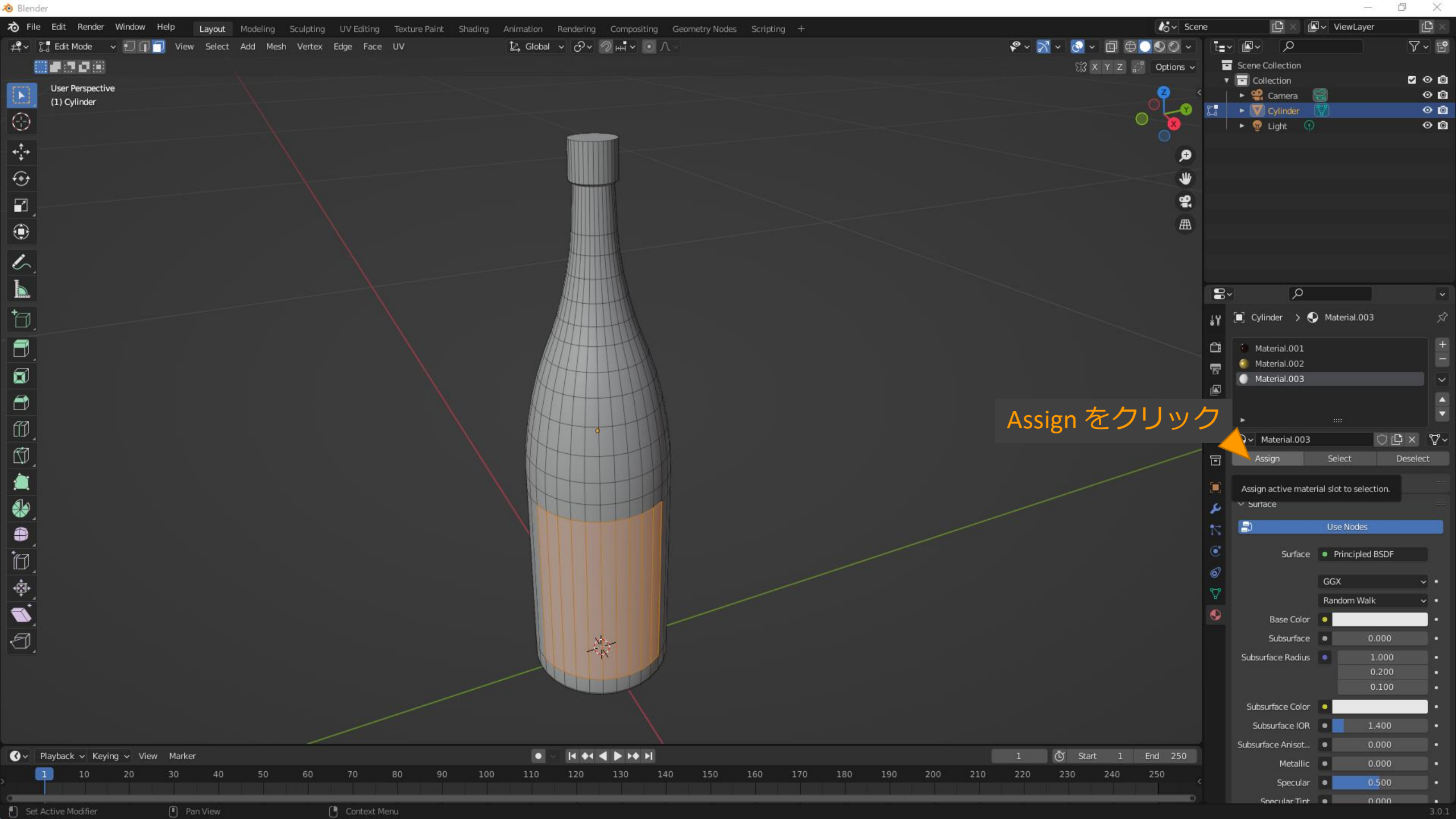
白い○でドラッグしたところを選択される

完了したら右クリックか Esc

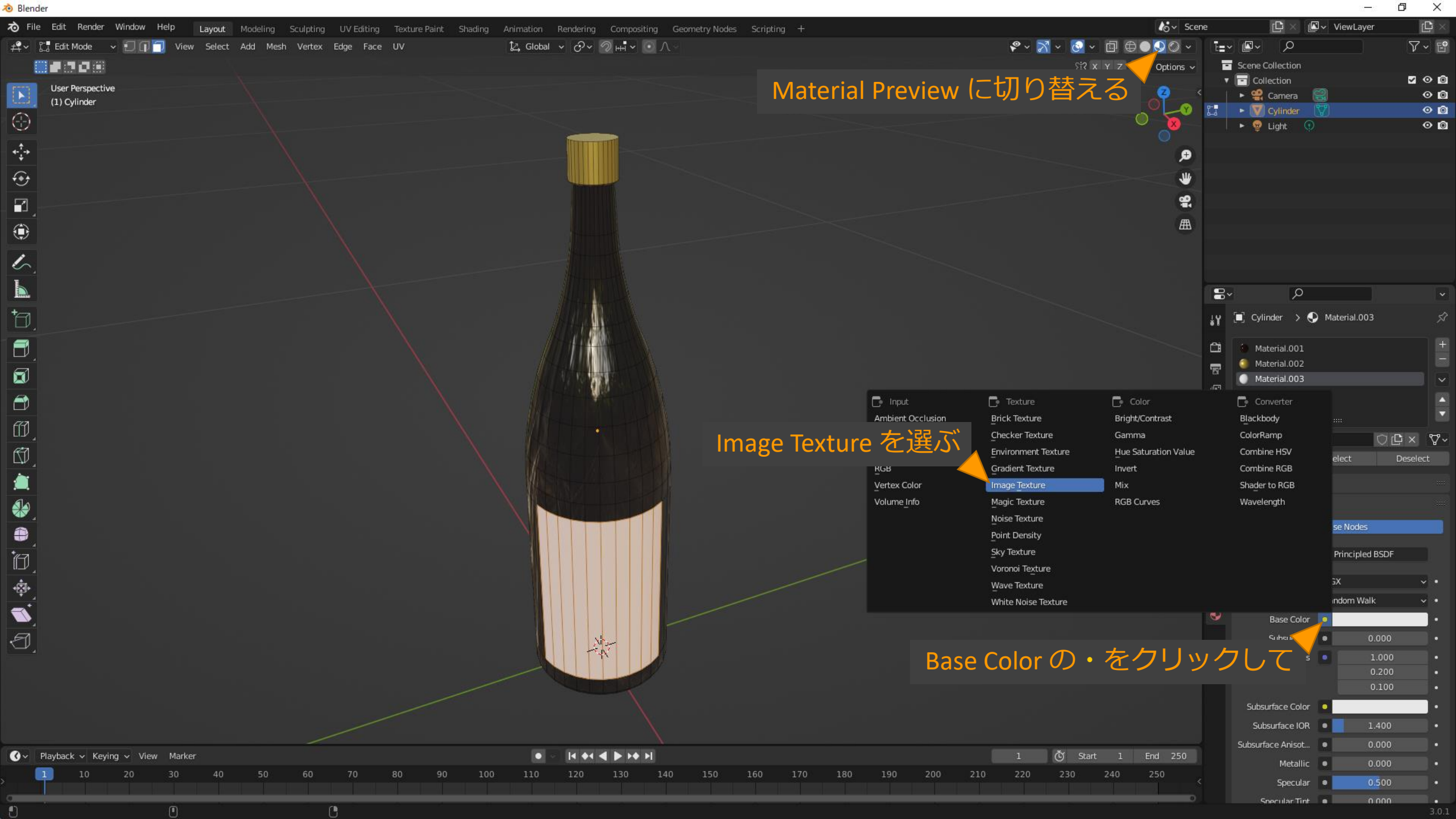


+ をクリックしてマテリアルのインデックスを追加して

New をクリック



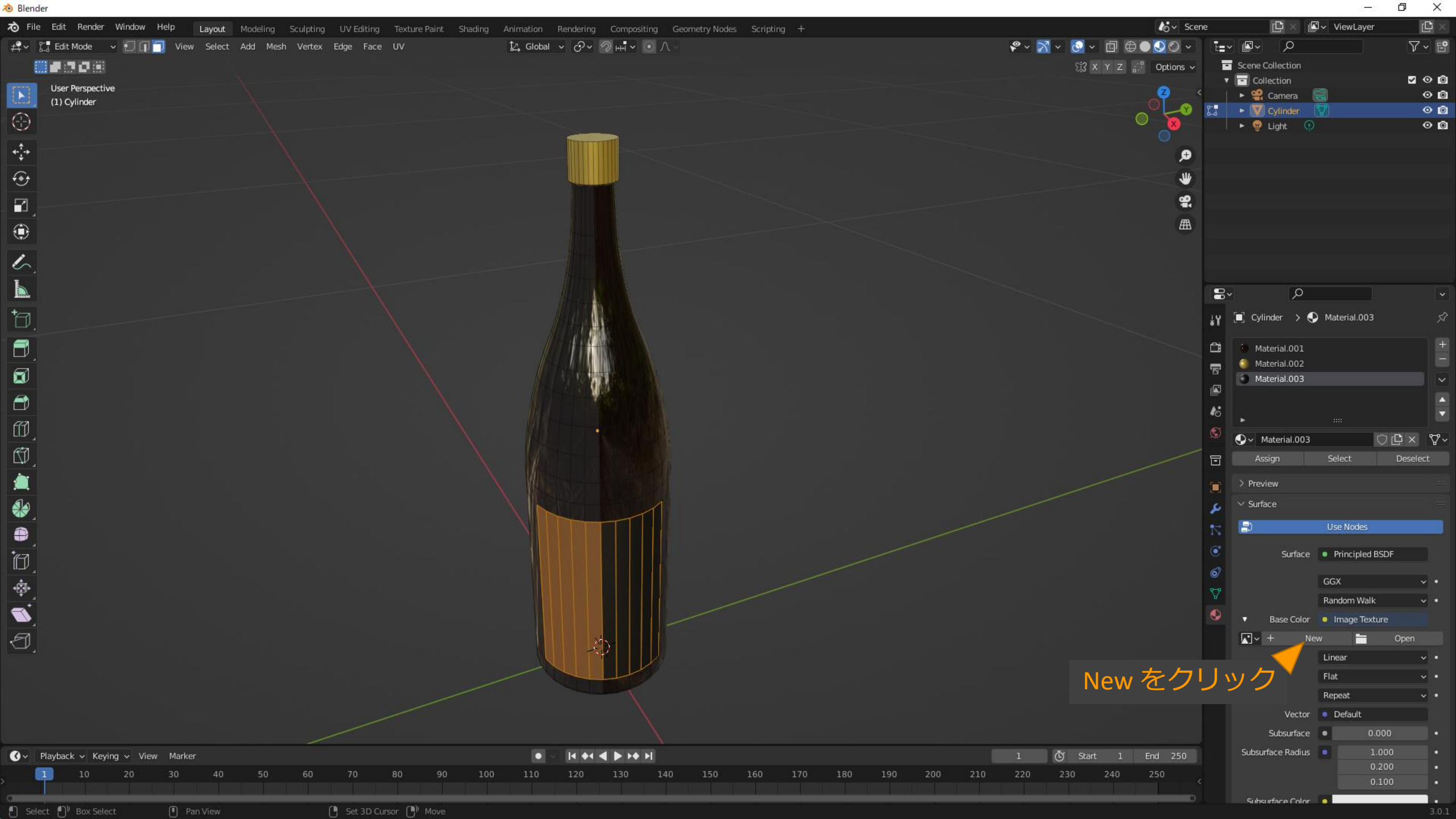
Assign をクリック

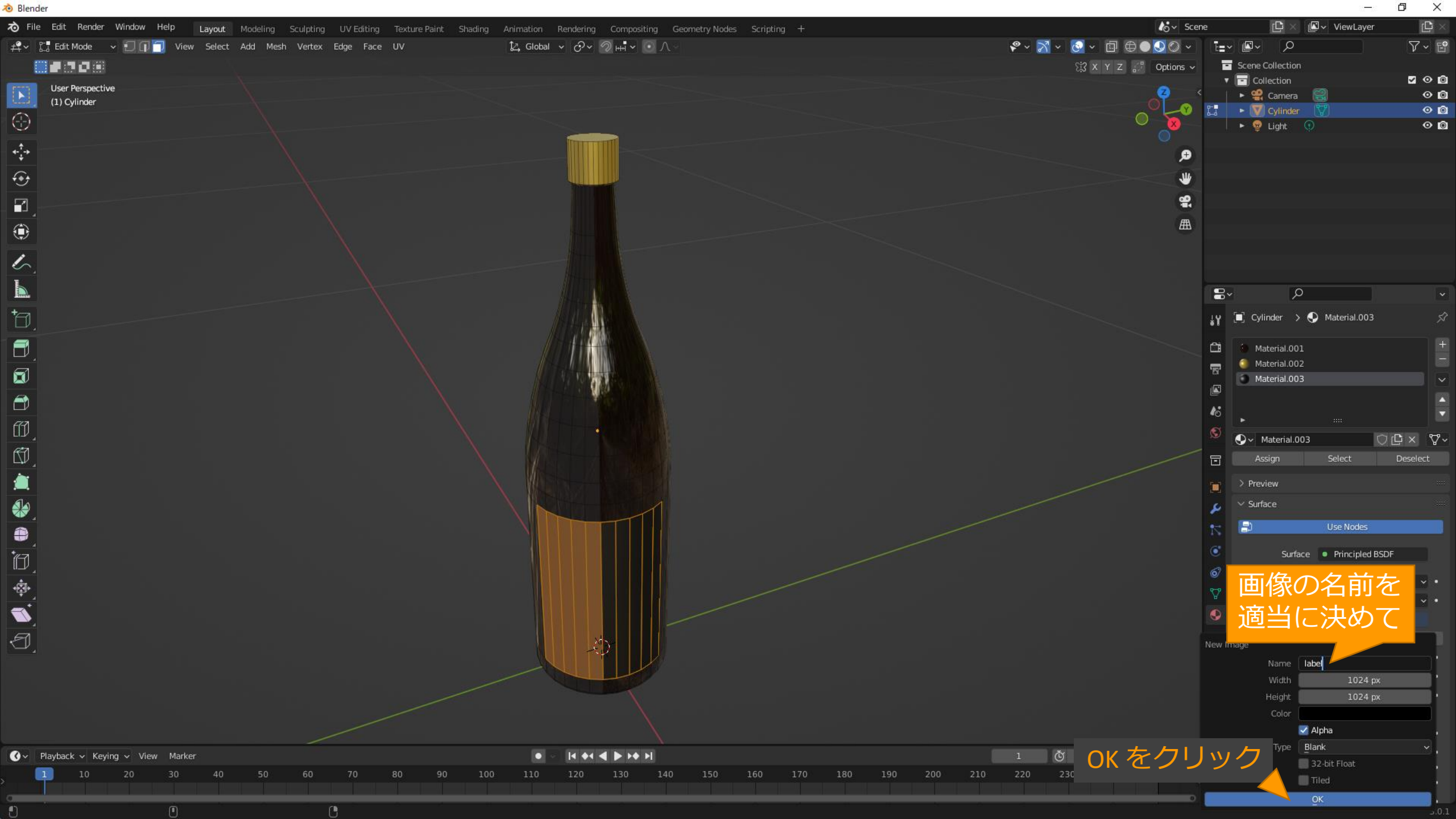


Material Preview に切り替える

Image Texture を選ぶ

Base Color の・をクリックして





画像の名前を
適当に決めて

OK をクリック

ブラシの色

ブラシの半径

Texture Paint

虫メガネ🔍アイコンや手のひら🖐️
アイコンを左ボタンでドラッグして
見やすい表示にする

おさけ

何か描く



Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cylinder
 - Light

Material.001
Material.002
Material.003

label

Save All Images

Brushes

TexDraw 2

Brush Settings

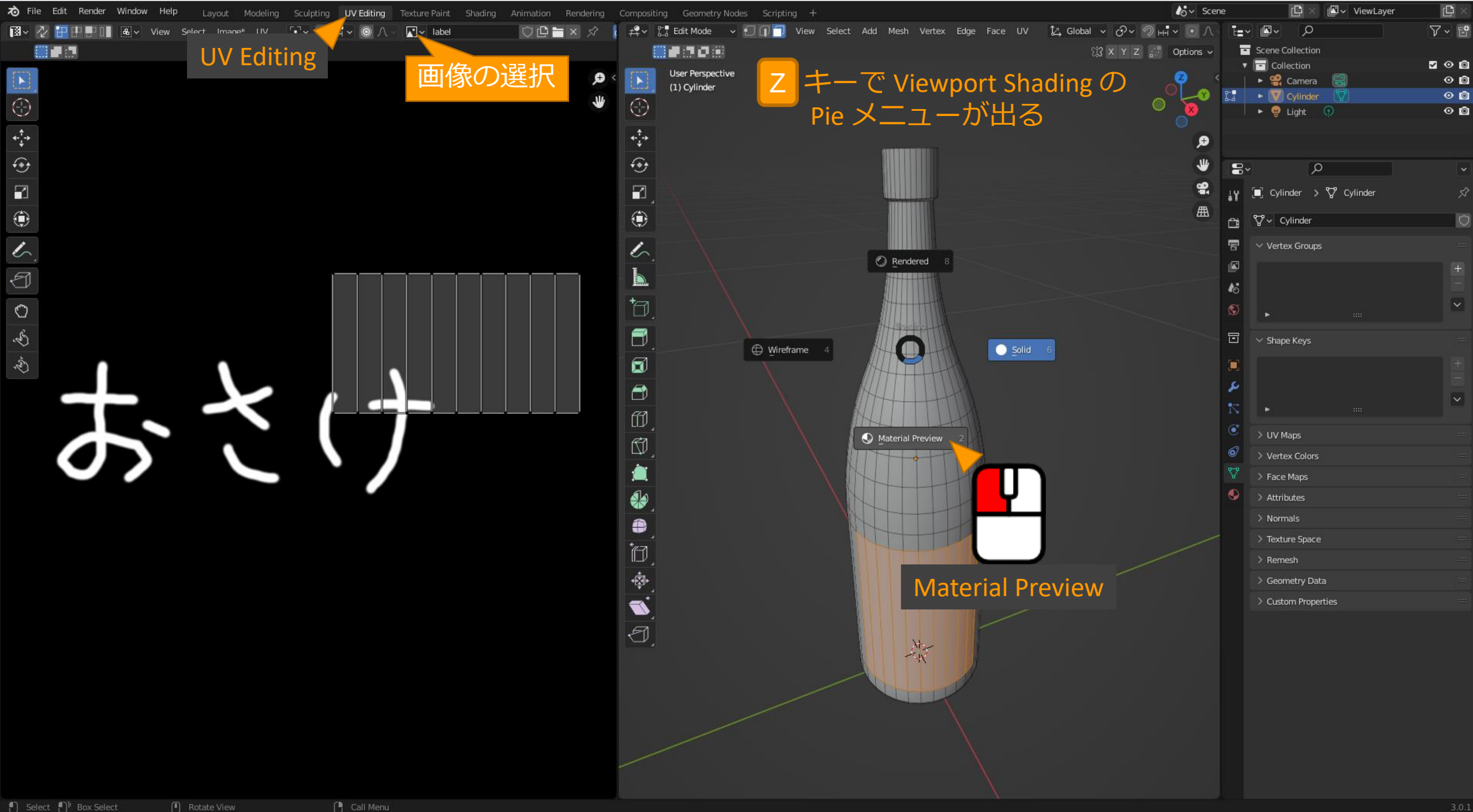
Blend Mix

Radius 10 px

Strength 1.000

Color Picker

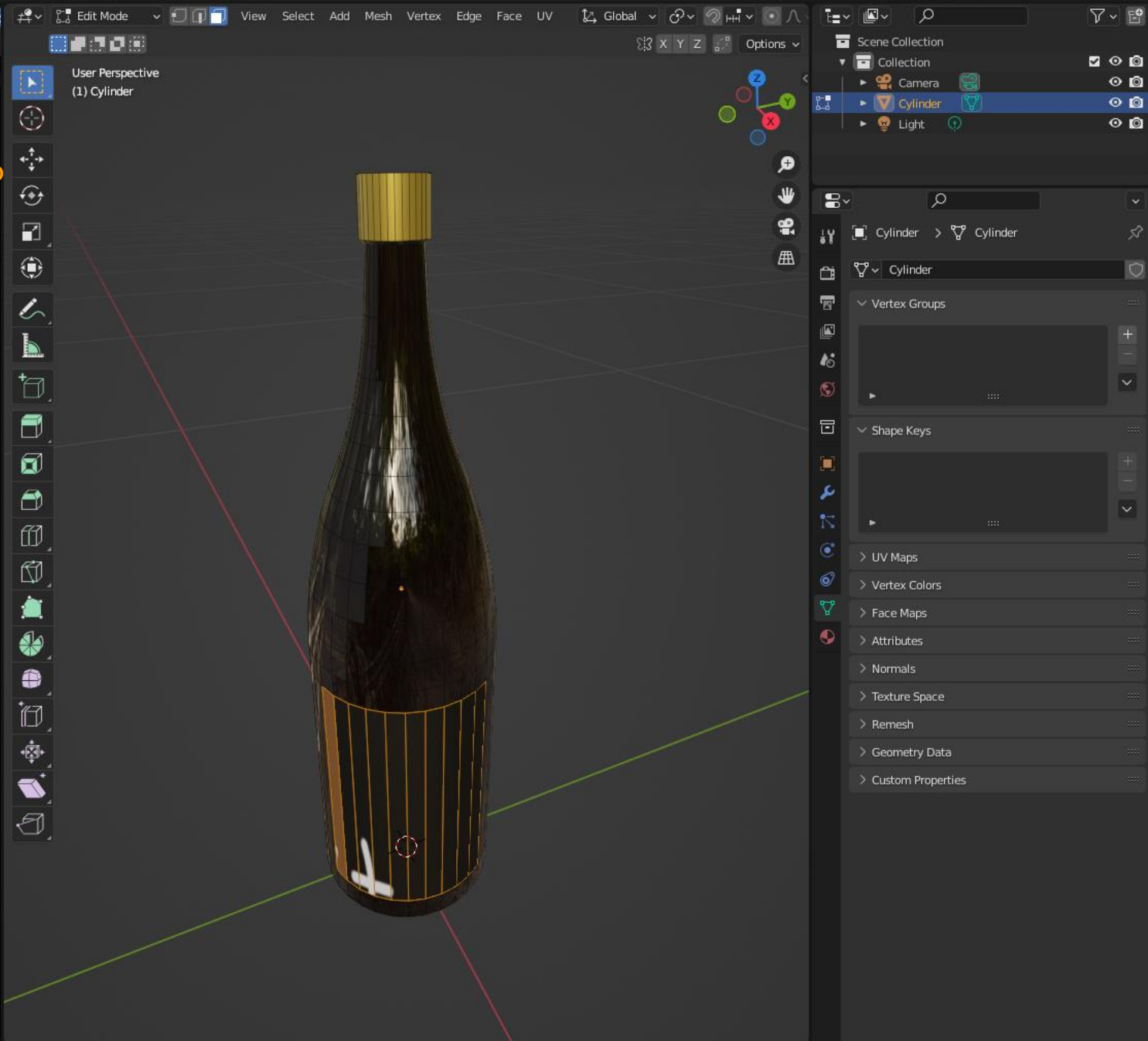
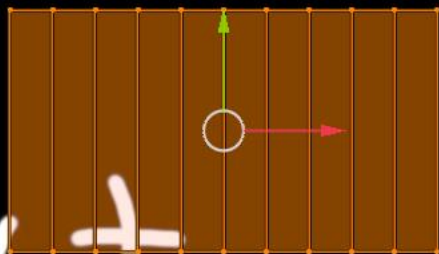
Color Gradient

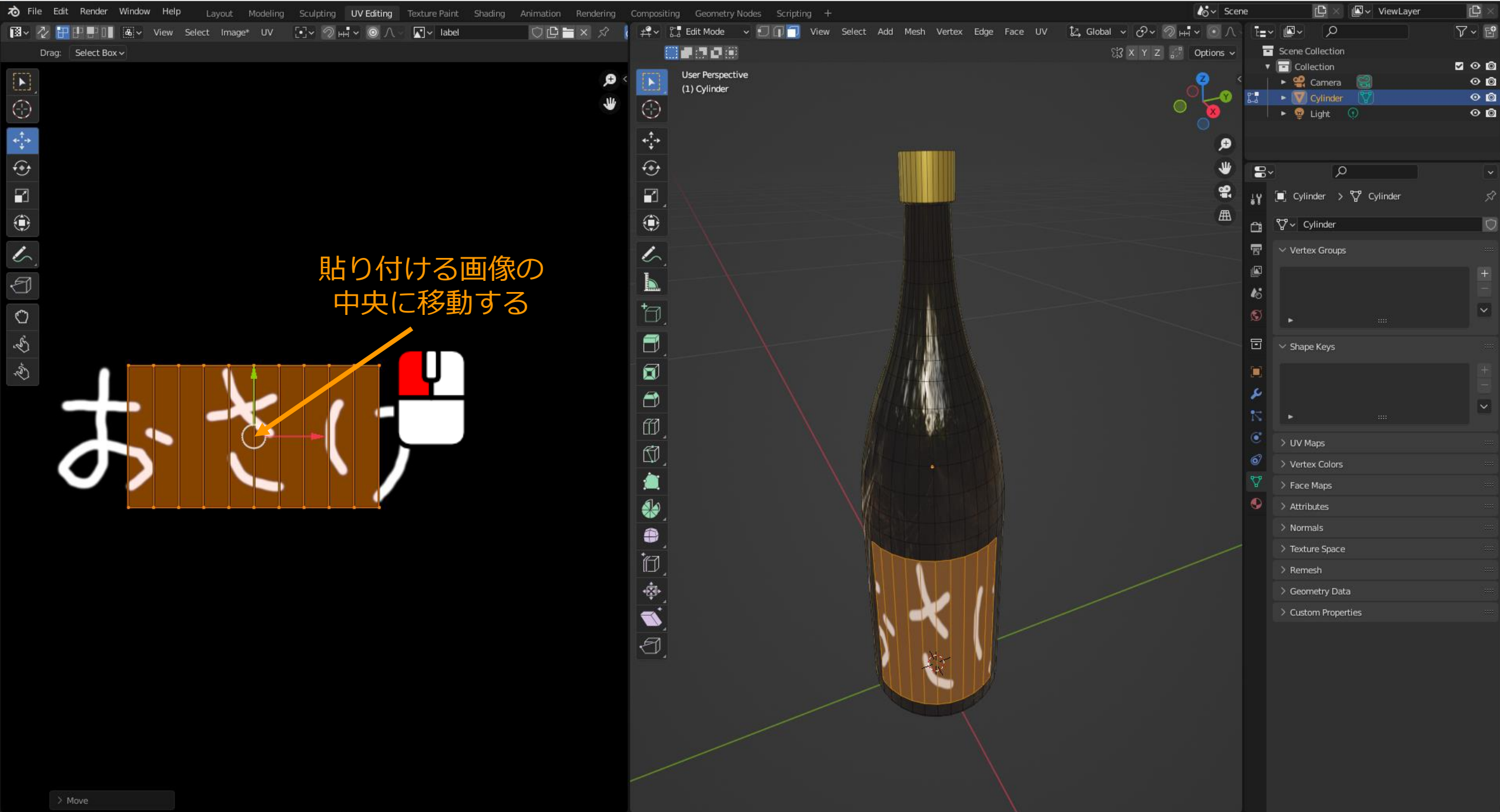


Move を選んで

こちら側にマウスを置いて **A** をタイプする

おさけ

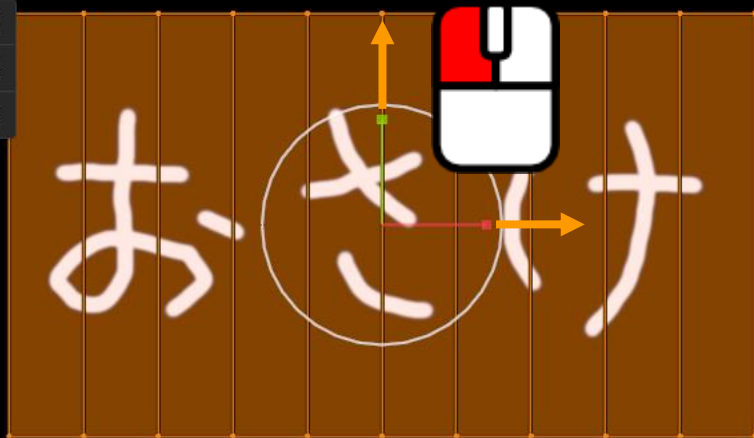




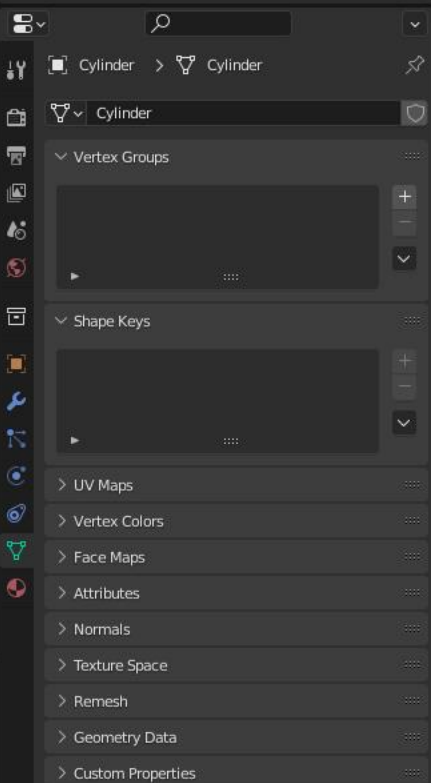


Scaleを選んで

貼り付ける画像が
収まるように拡大する



User Perspective
(1) Cylinder



Layout



