

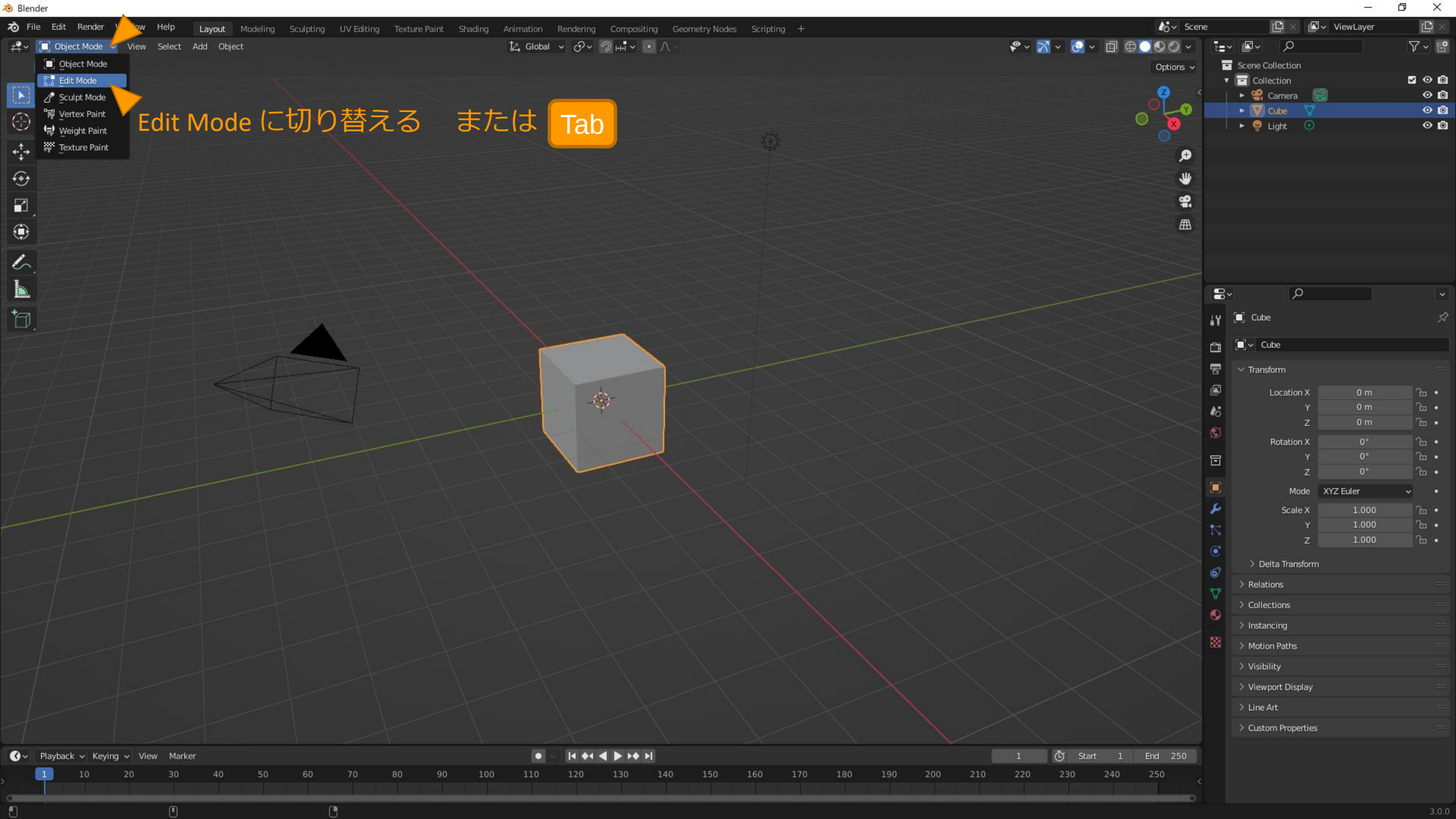
穴をあける

ブーリアンモディファイア

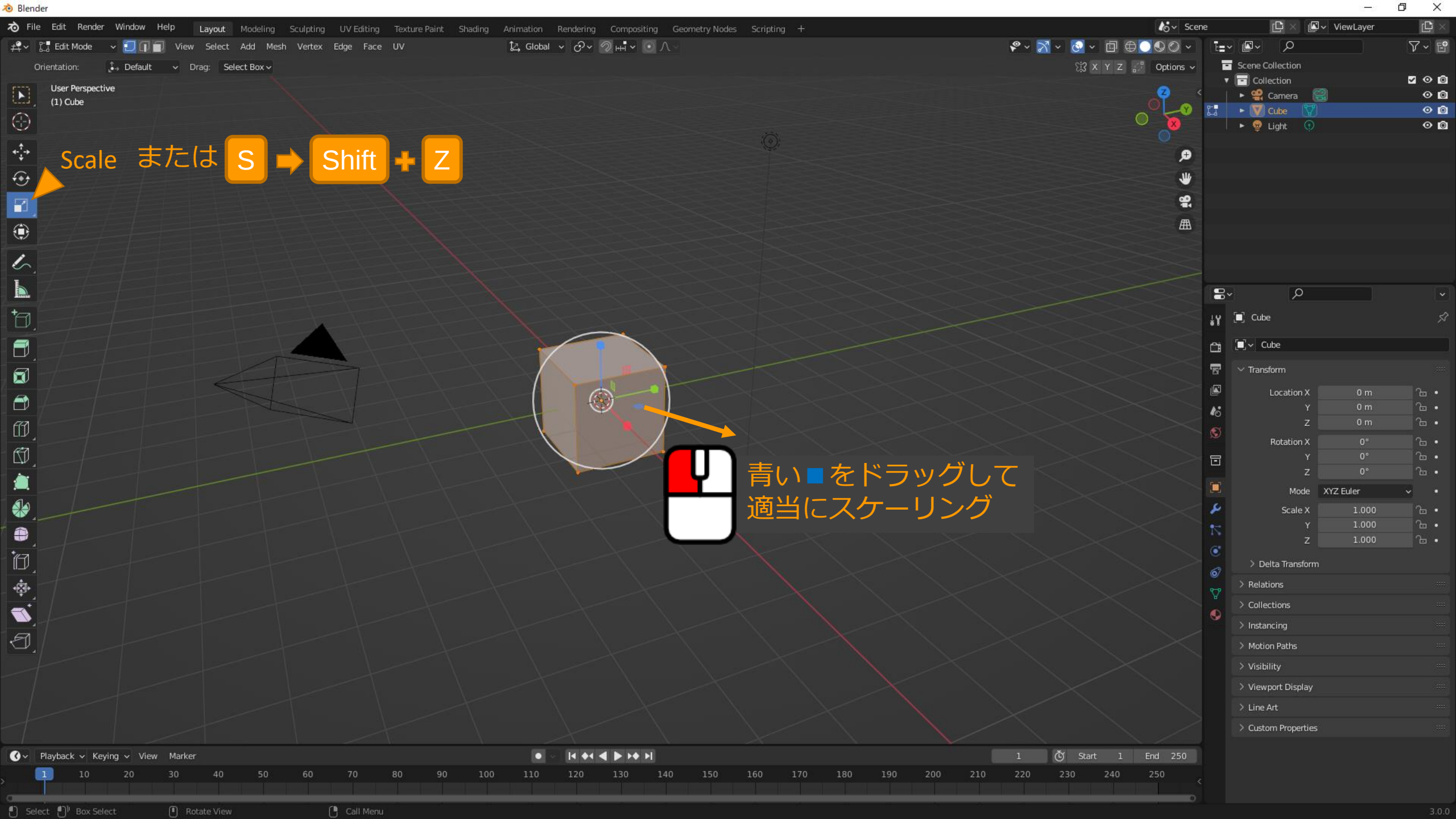


Blender を起動する

General (全般) で



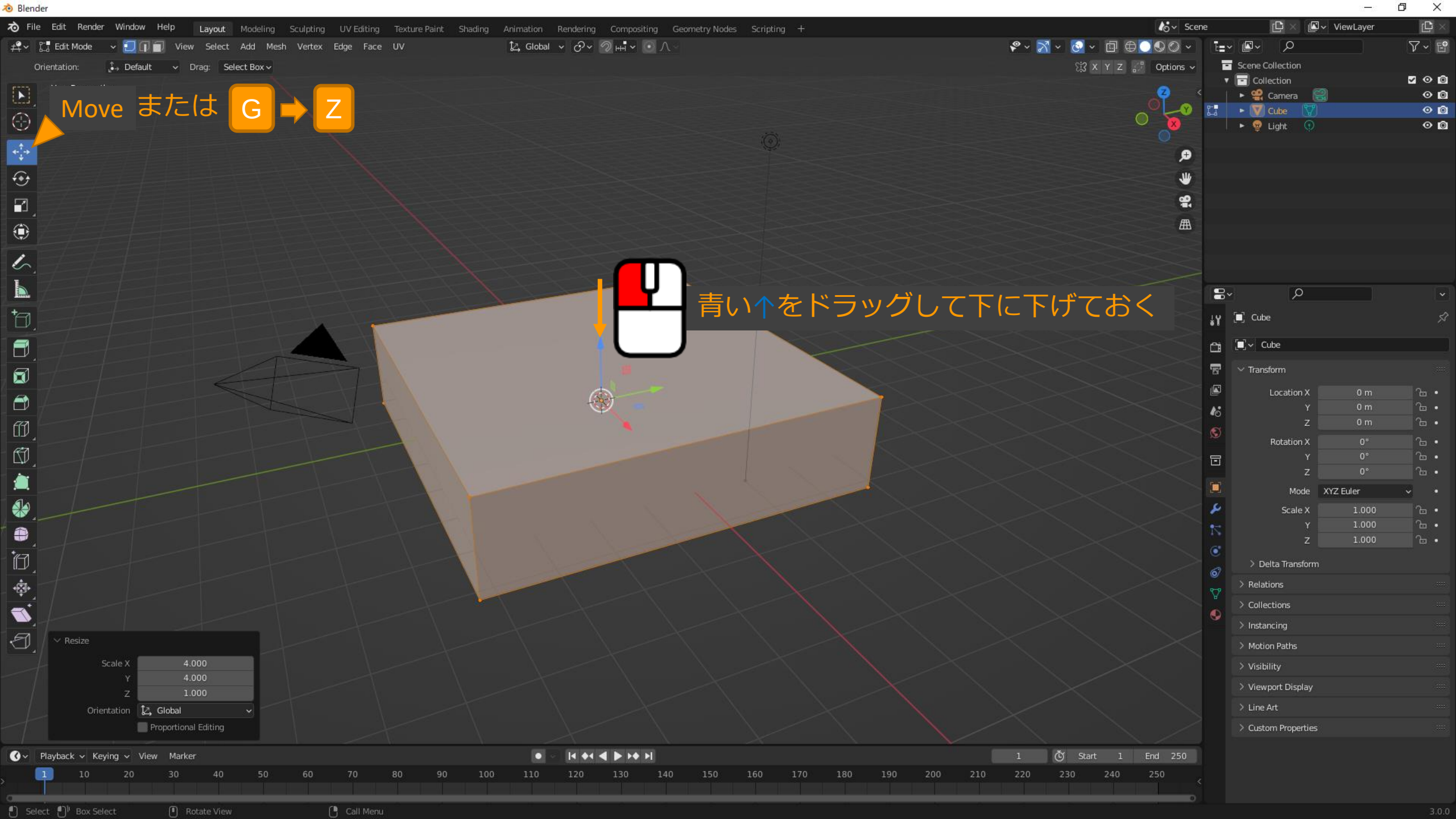
Edit Mode に切り替える または Tab



Scale または S → Shift + Z

青い■をドラッグして
適当にスケーリング

Cube		
Cube		
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		



Move または

G

Z

青い↑をドラッグして下に下げておく

Scale X 4.000

Y 4.000

Z 1.000

Orientation Global

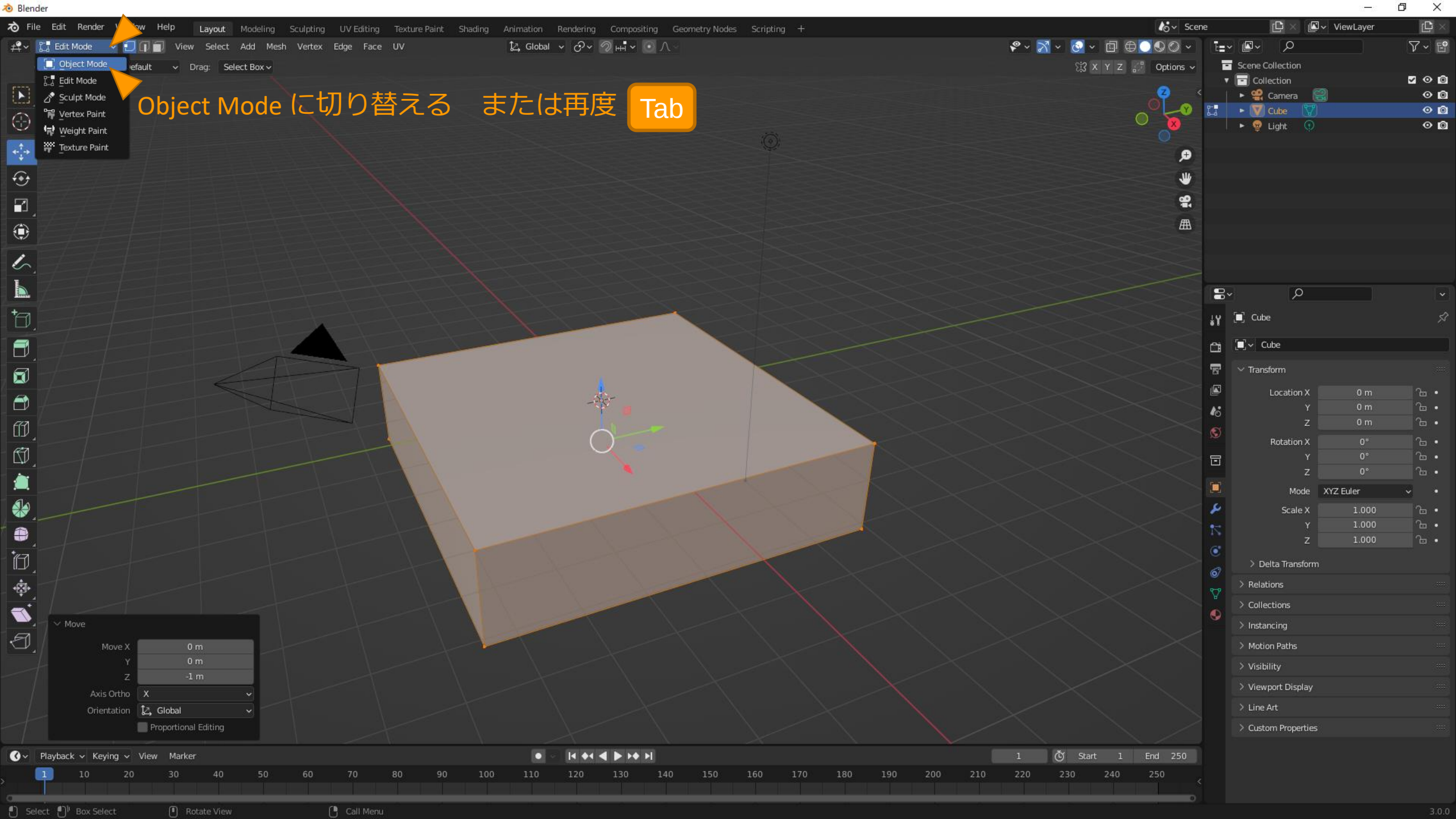
Proportional Editing

1 Start 1 End 250

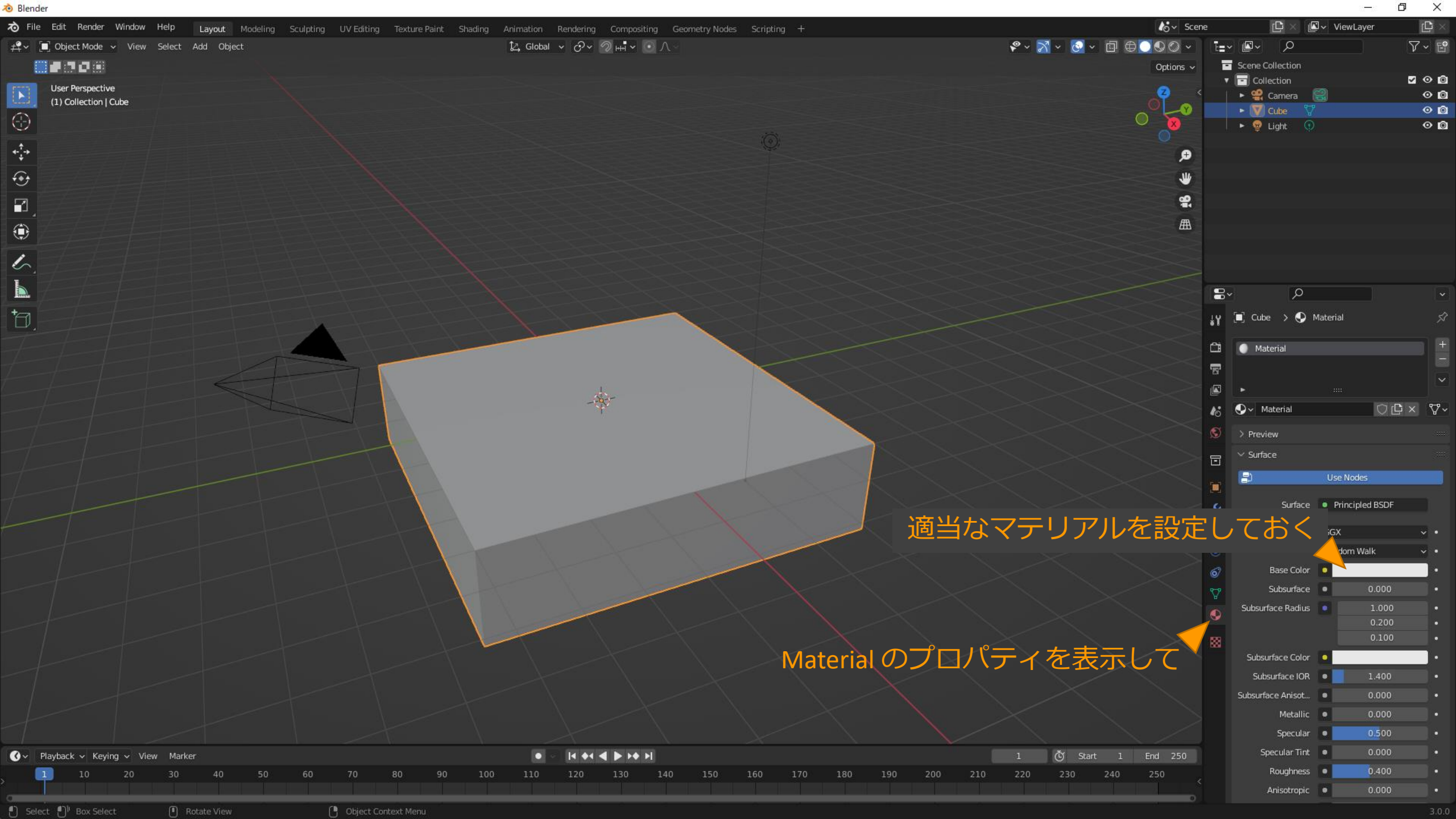
1

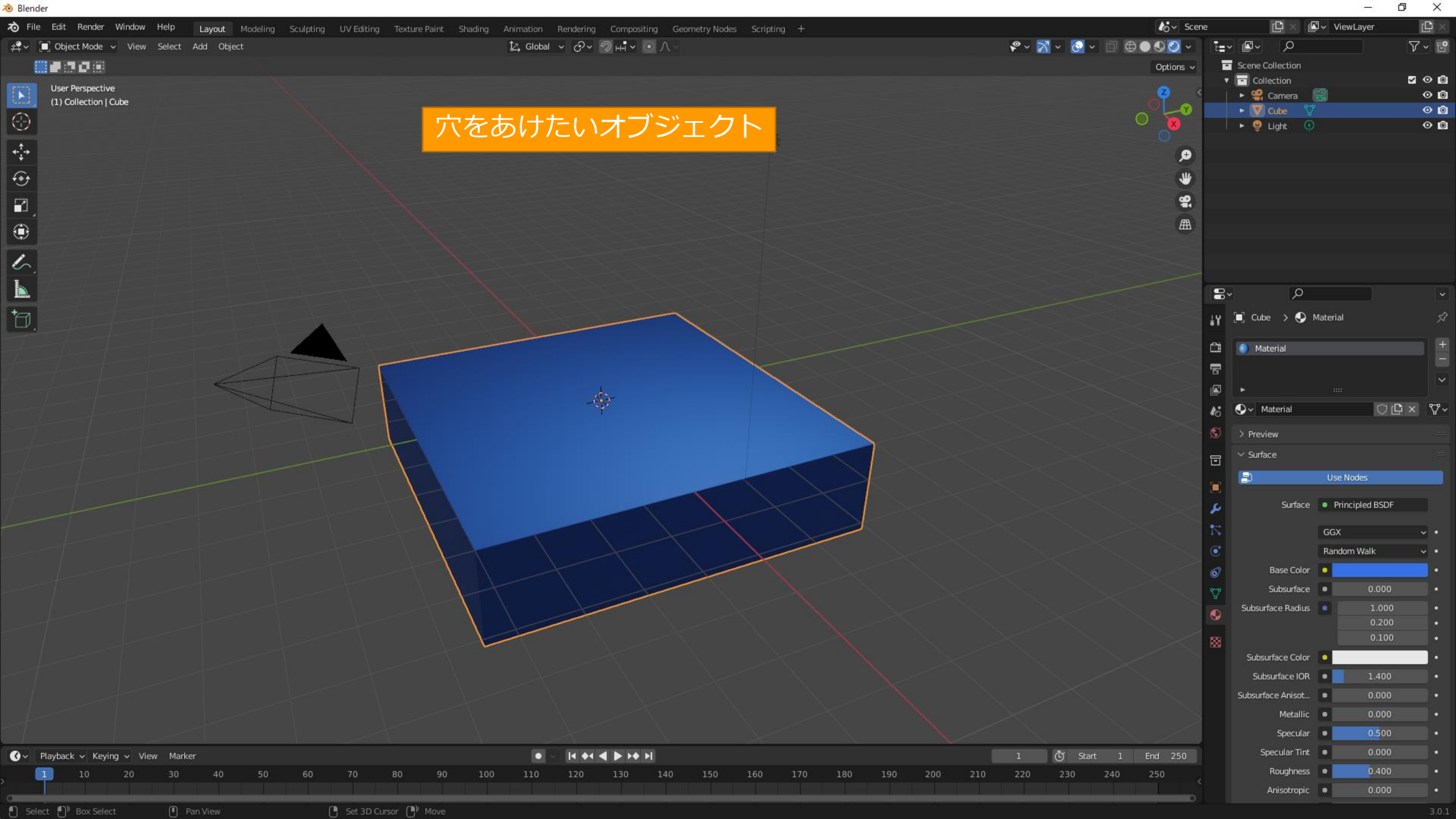
Select Box Select Rotate View Call Menu

3.0.0



Object Mode に切り替える または再度 Tab





穴をあけたいオブジェクト

Scene Collection

- Collection
 - Camera
 - Cube
 - Light

Options

Cube > Material

Material

Material

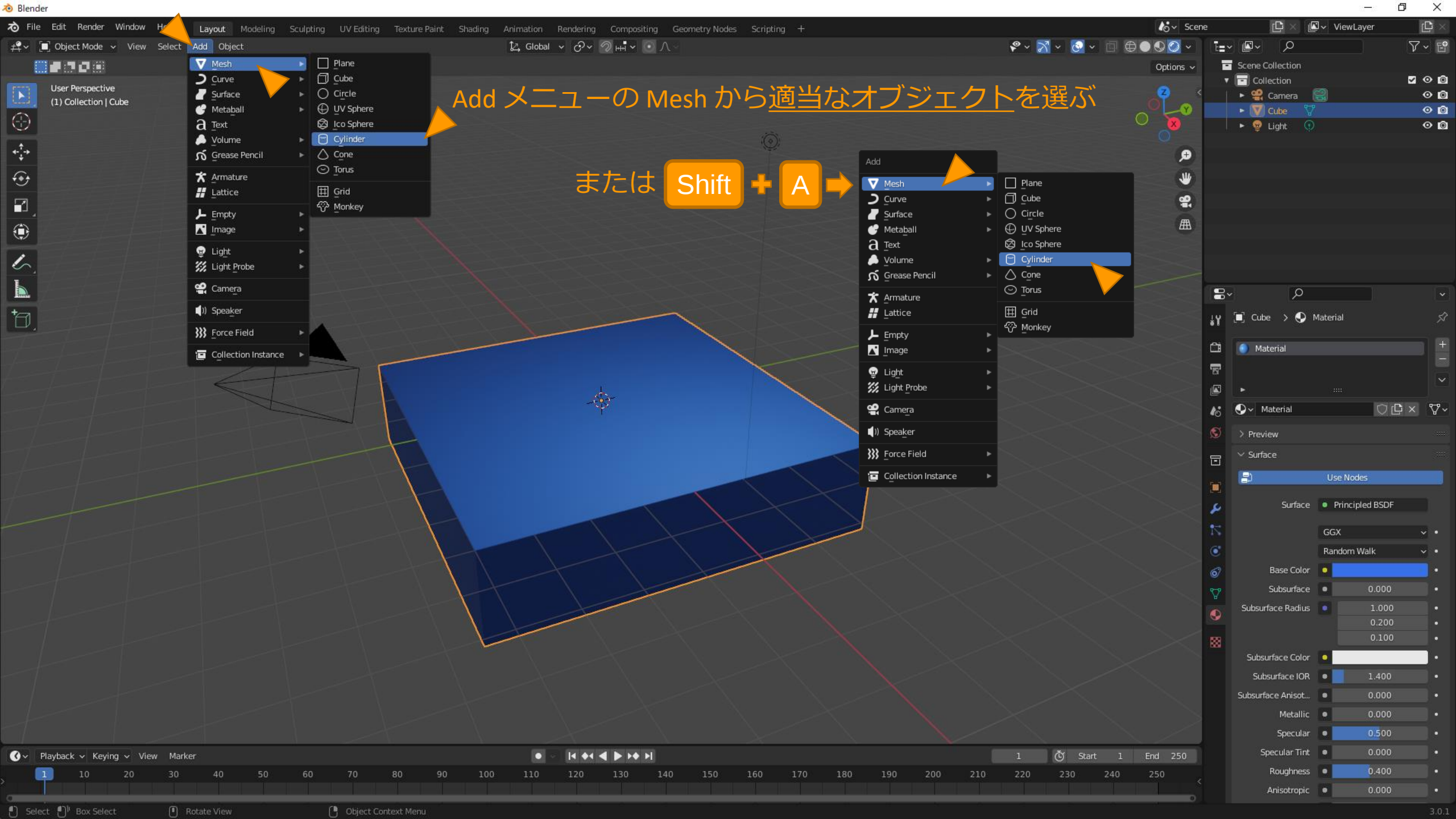
Preview

Surface

Use Nodes

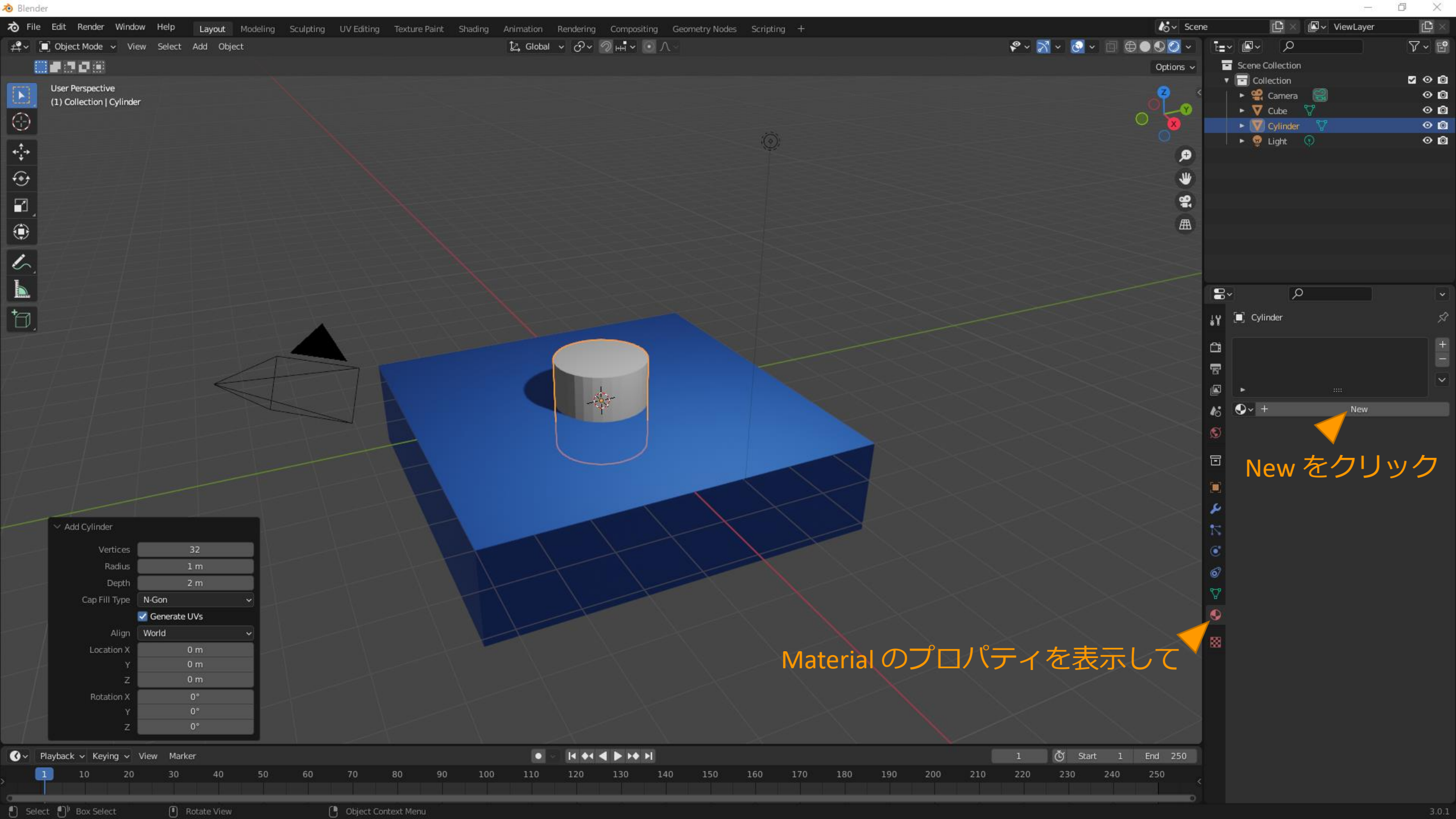
Surface

- Principled BSDF
- GGX
- Random Walk
- Base Color
- Subsurface
- Subsurface Radius
- Subsurface Color
- Subsurface IOR
- Subsurface Anisot...
- Metallic
- Specular
- Specular Tint
- Roughness
- Anisotropic



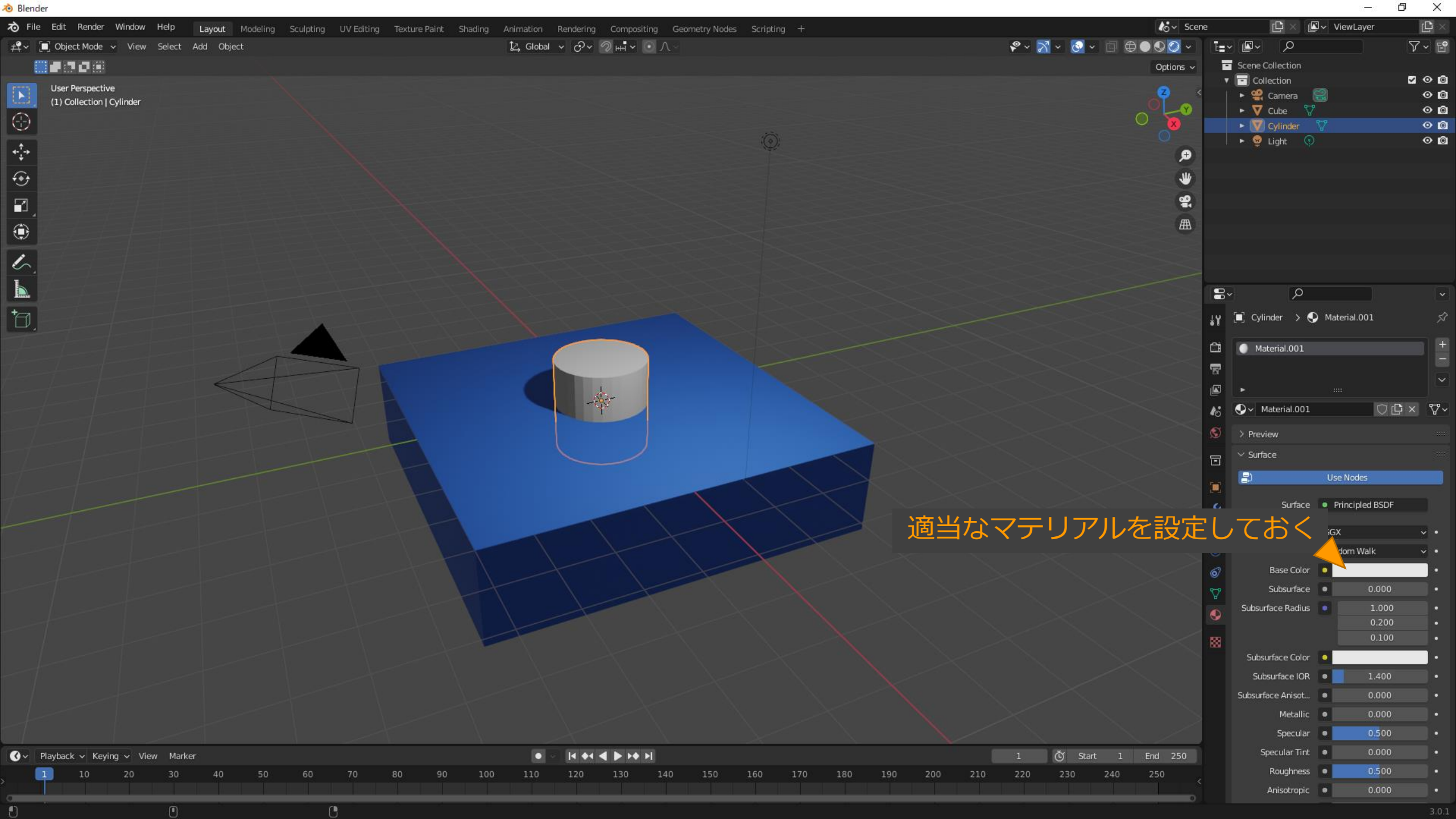
Add メニューの Mesh から適当なオブジェクトを選ぶ

または **Shift** + **A** →

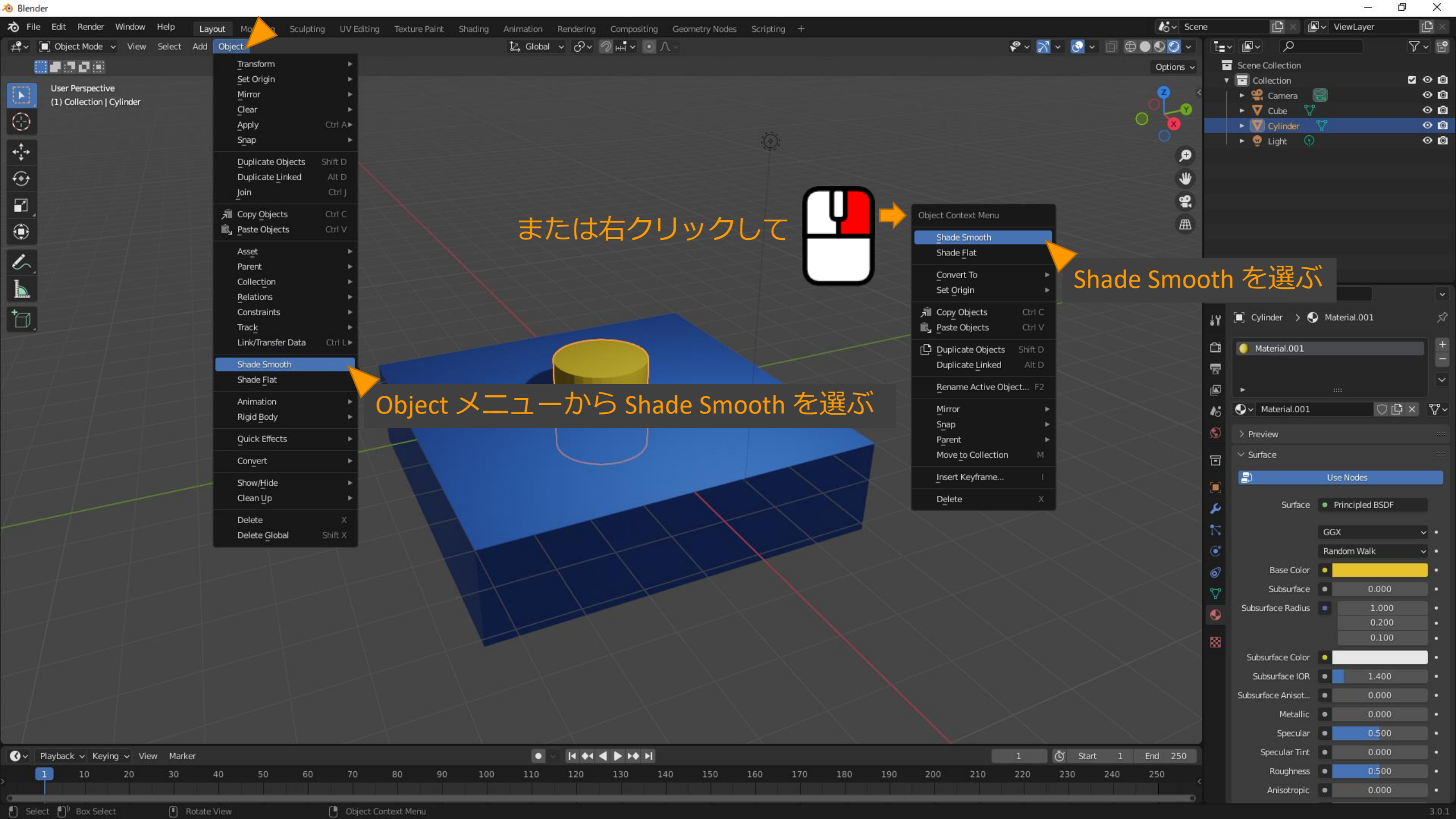


New をクリック

Material のプロパティを表示して



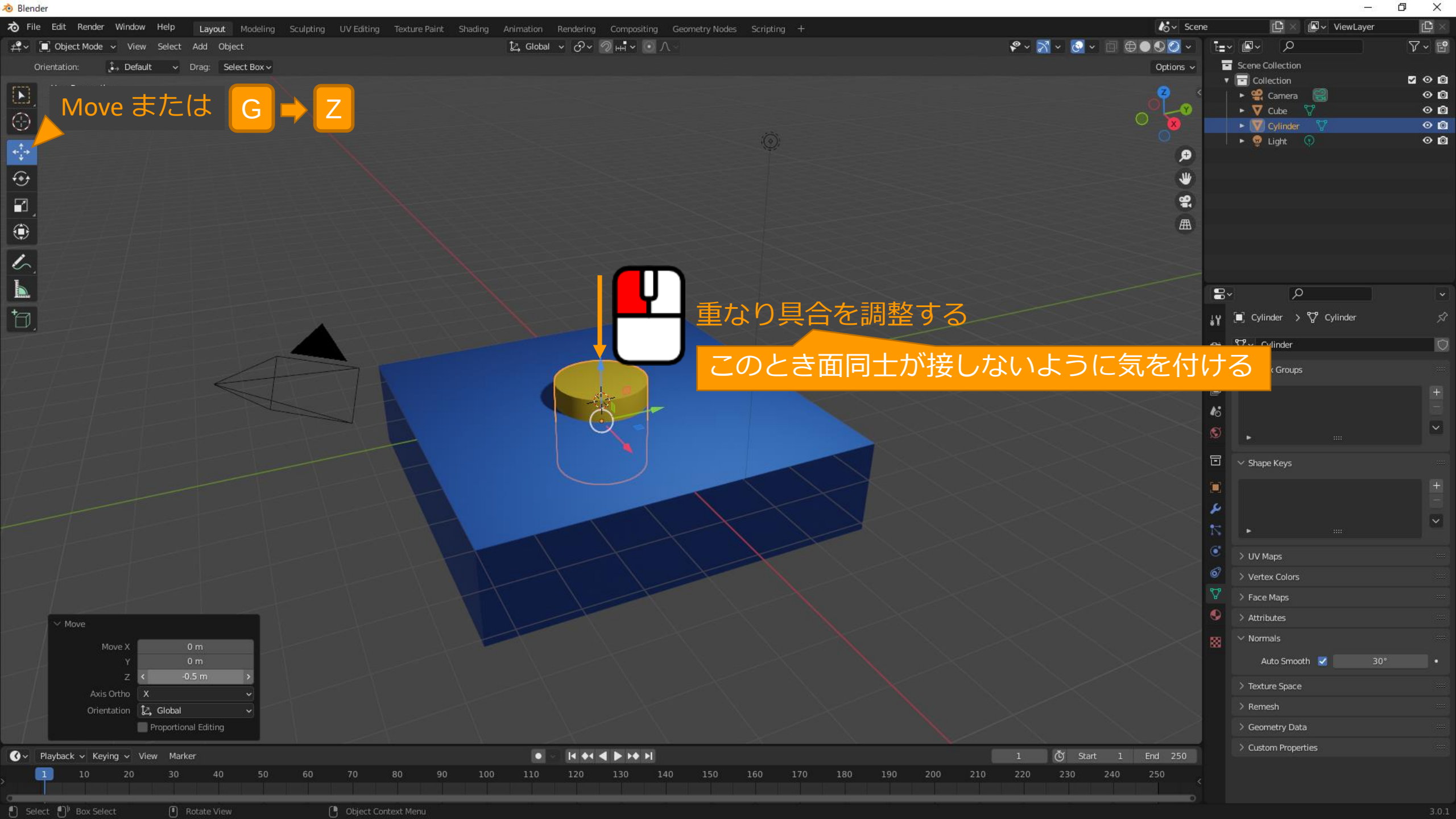
適当なマテリアルを設定しておく

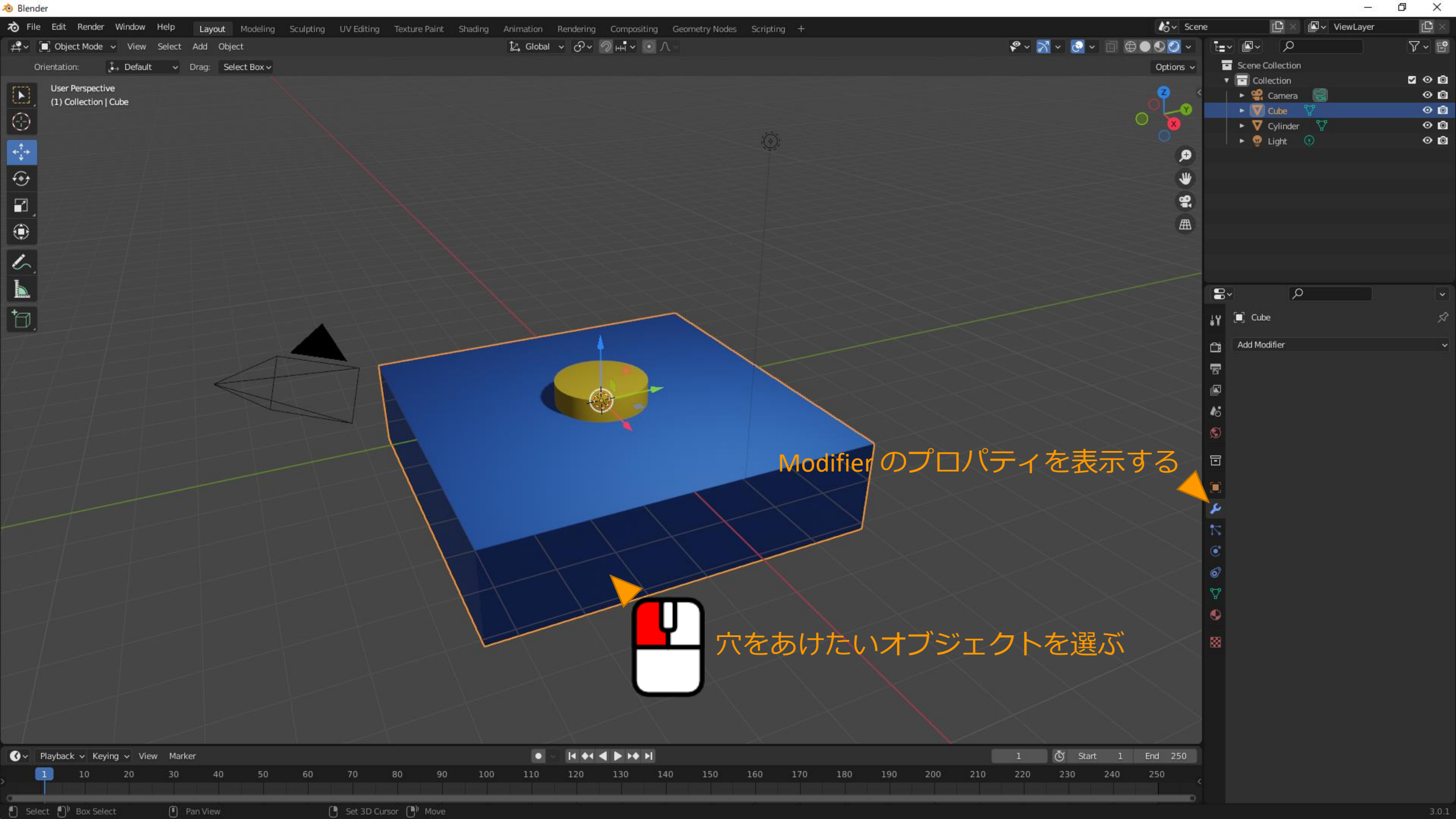


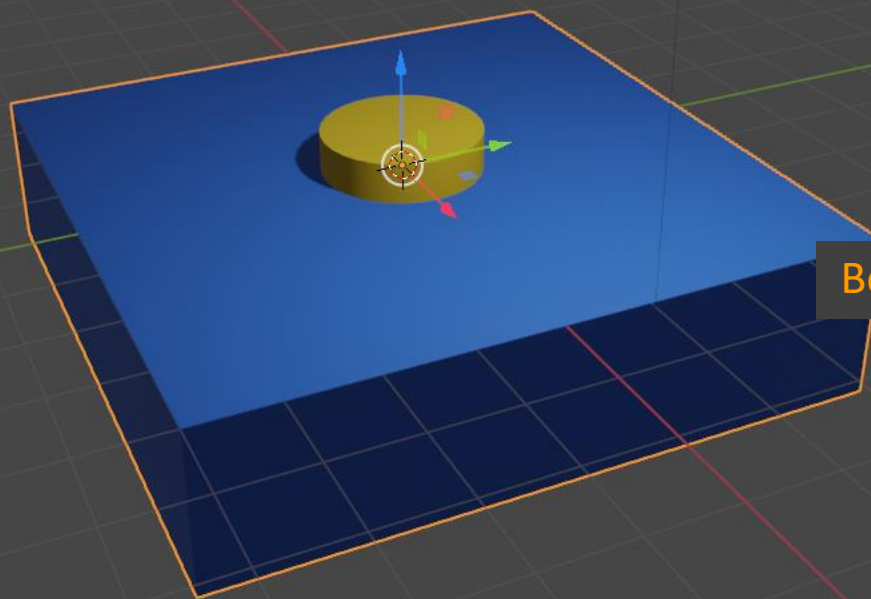
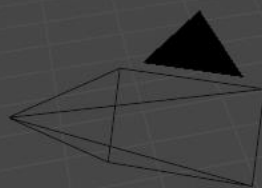
穴をあけるのに使うオブジェクト

Object Data のプロパティを表示して

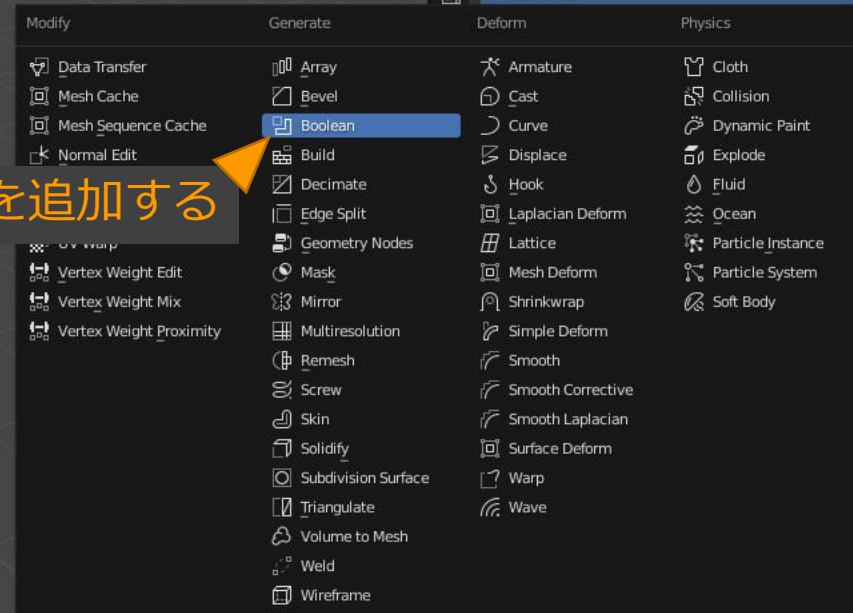
Normals の Auto Smooth にチェック☑を入れる

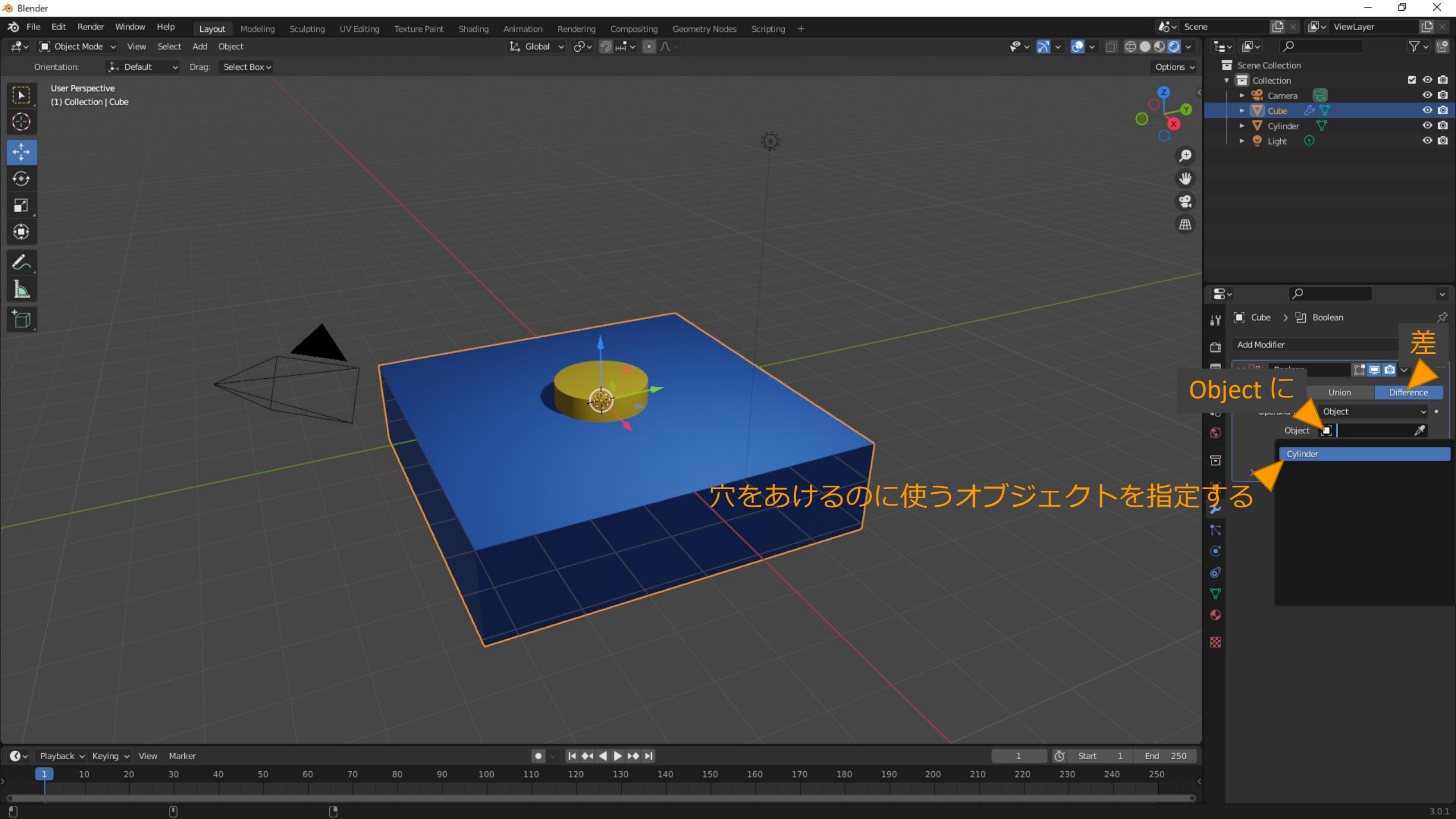




User Perspective
(1) Collection | Cube

Boolean を追加する

Add Modifier
から

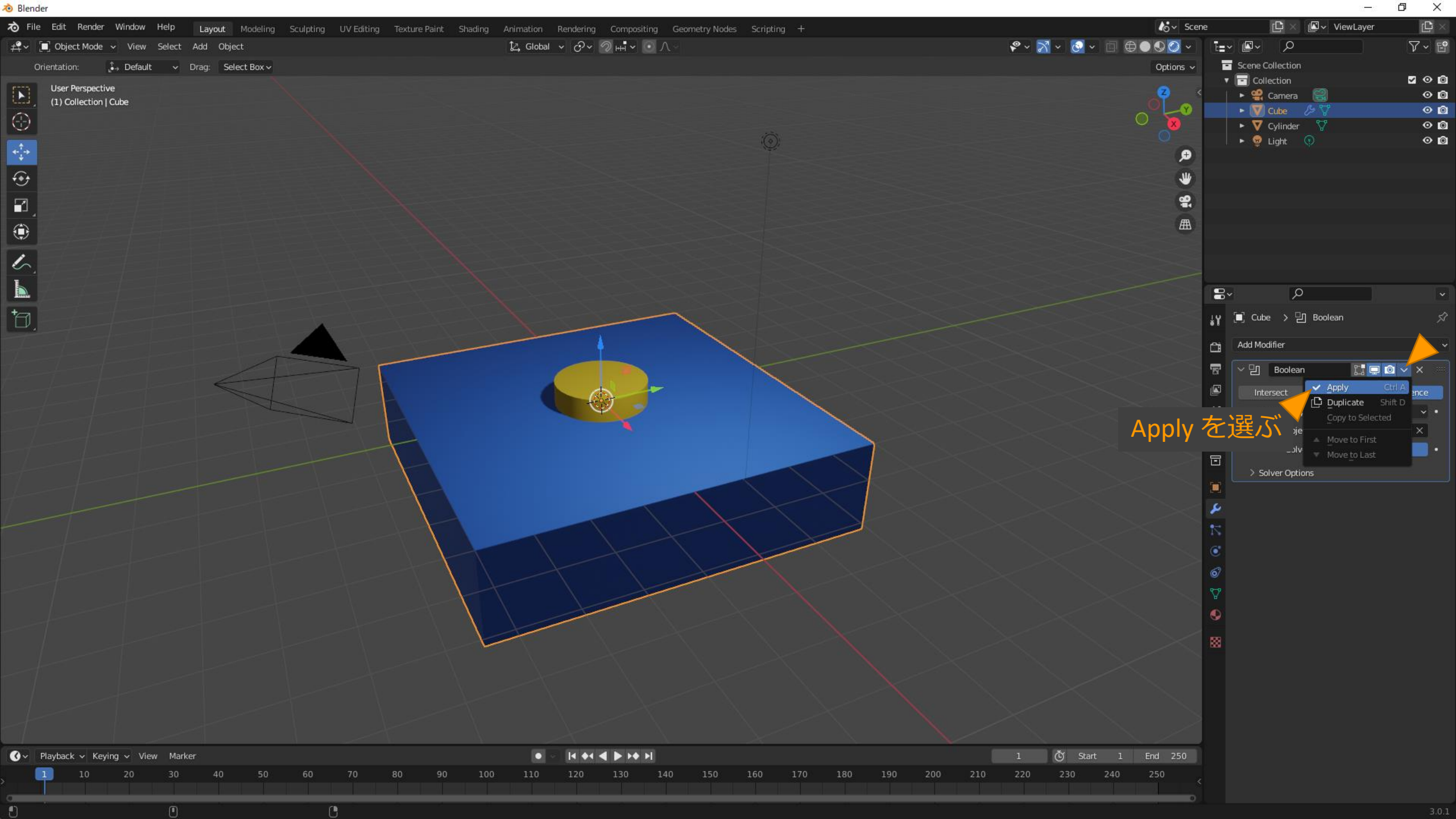


差

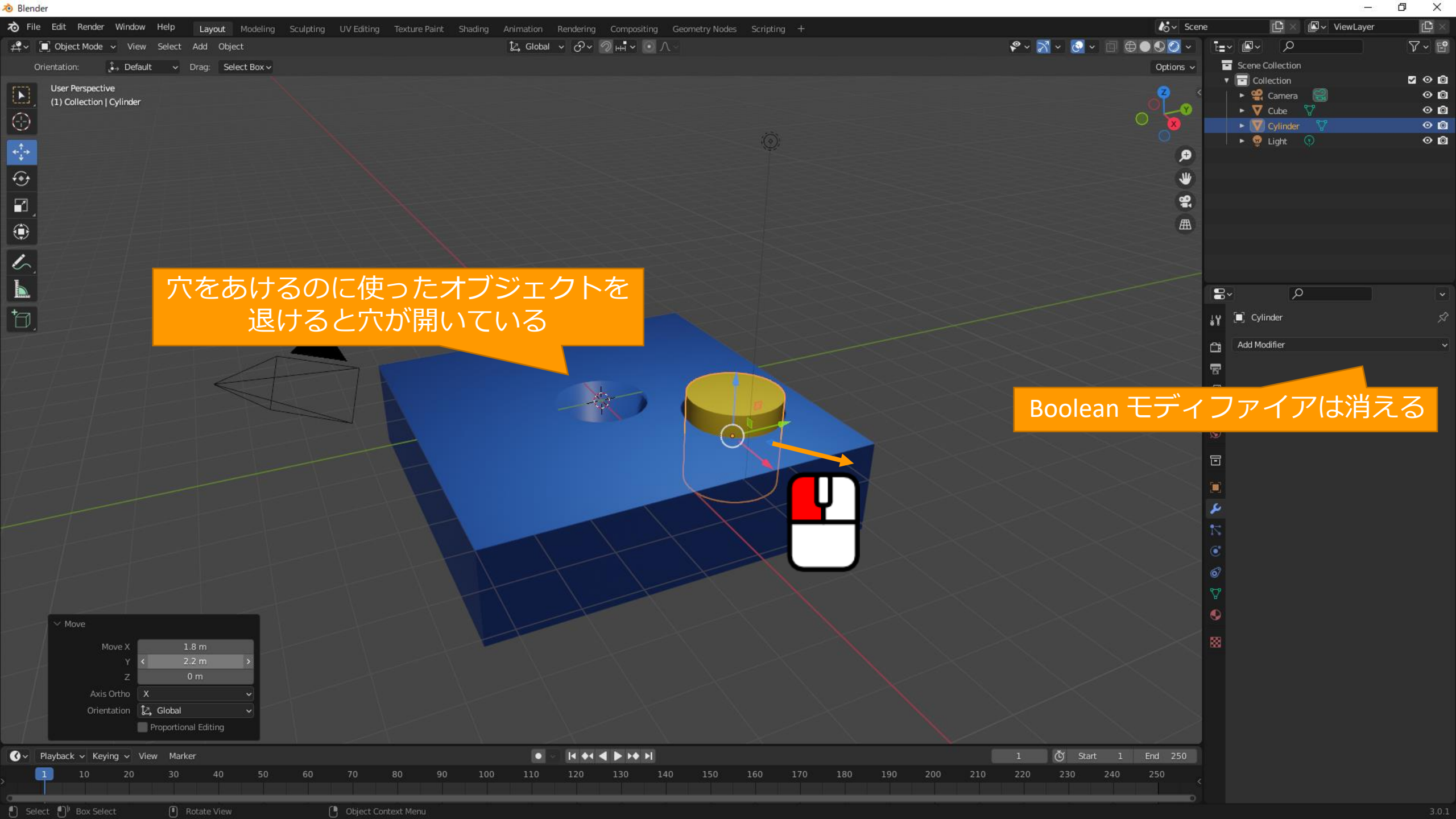
Object に

穴をあけるのに使うオブジェクトを指定する

Cylinder



Apply を選ぶ



穴をあけるのに使ったオブジェクトを退けると穴が開いている

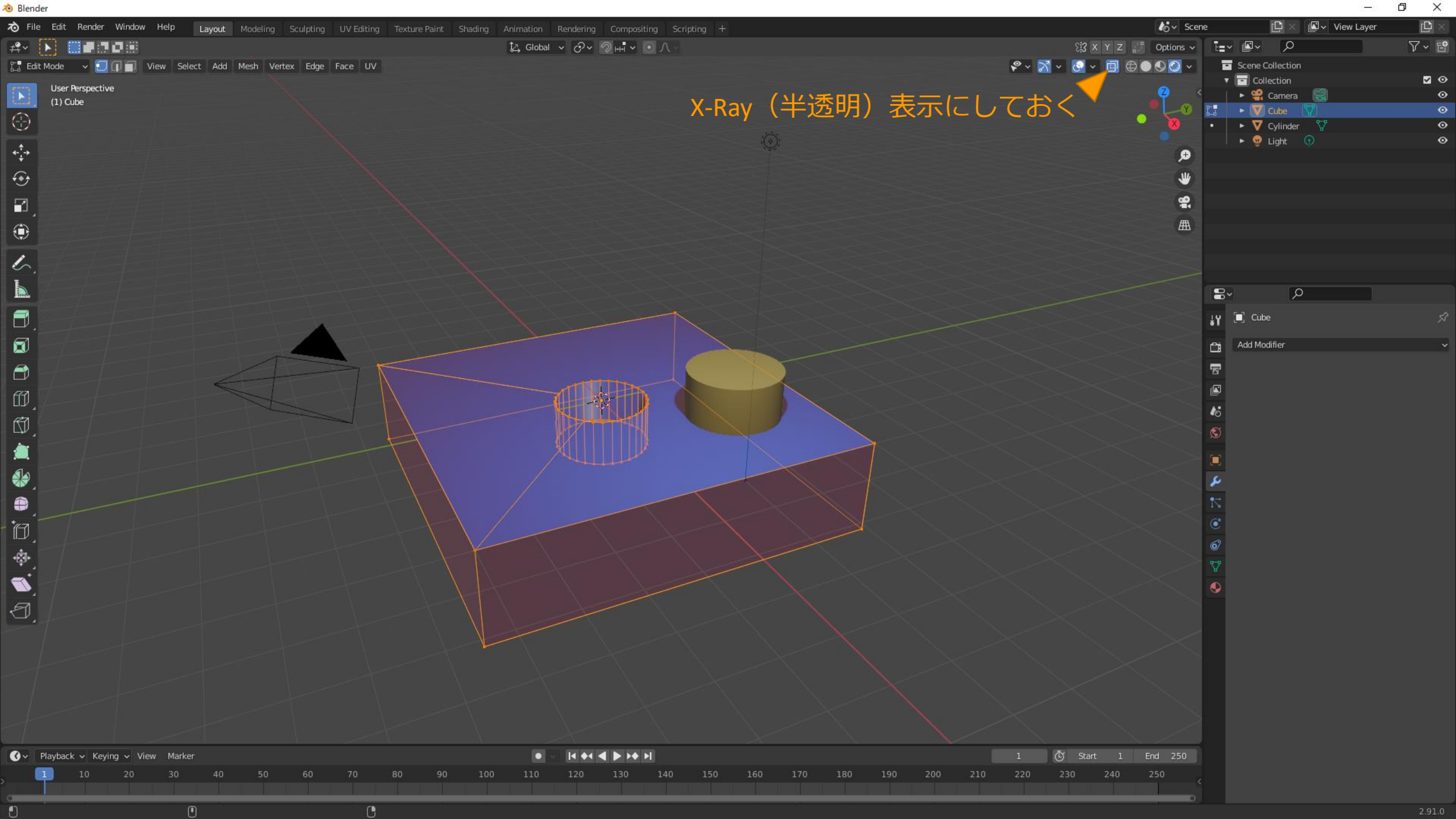
Boolean モディファイアは消える

ここからは蛇足

Edit Mode に切り替える または Tab



穴をあけたオブジェクトを選んで



X-Ray (半透明) 表示しておく



Edge（稜線）の選択モードに切り替えて



Alt +



Alt を押しながら
稜線を一つ選択する



Shift

+

Alt

+



Shift と Alt を押しながら
残りの稜線を一つ追加選択する

(一周選択できなかつたら同様にして残りも追加選択してください)



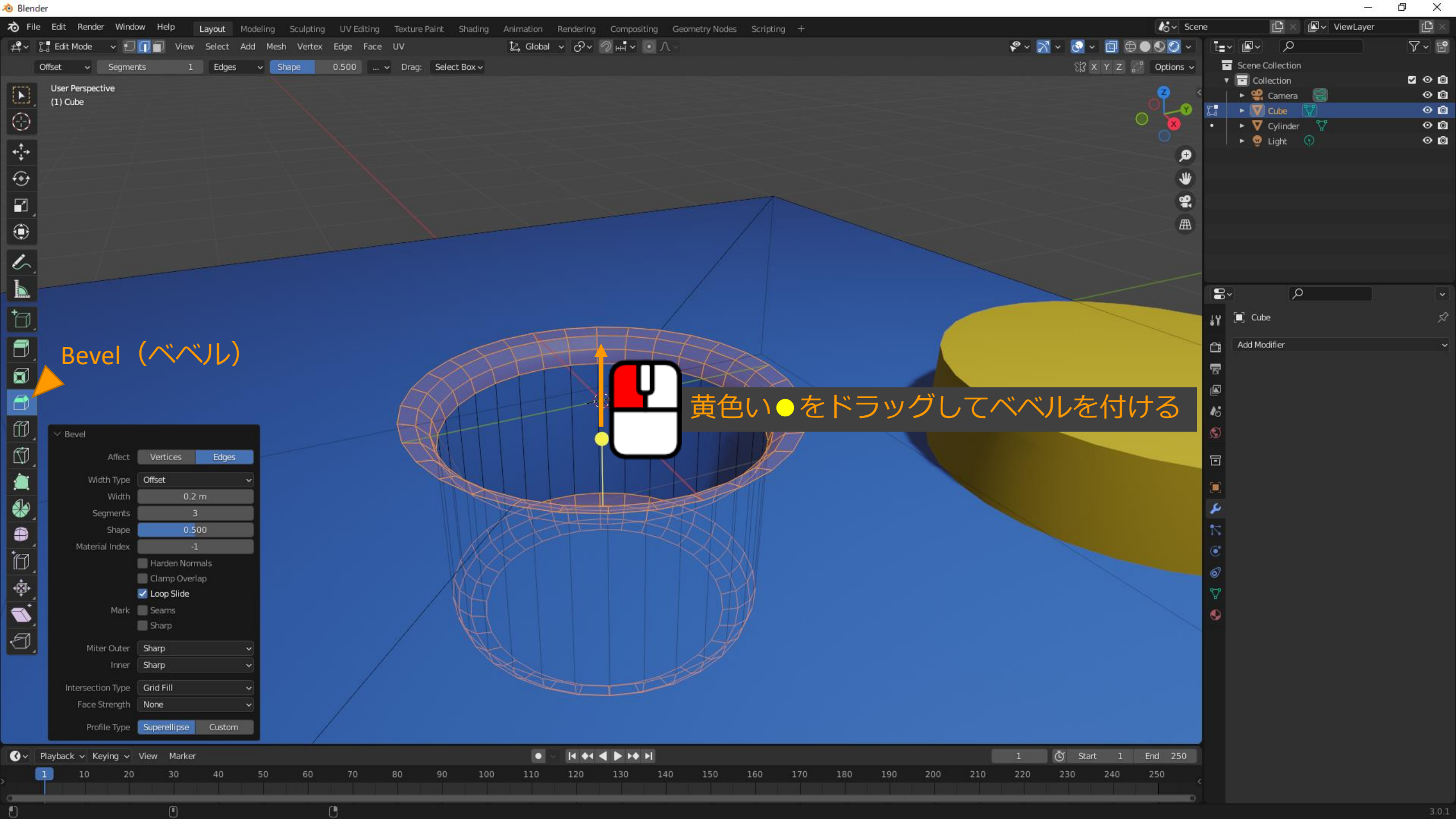
Shift



Alt

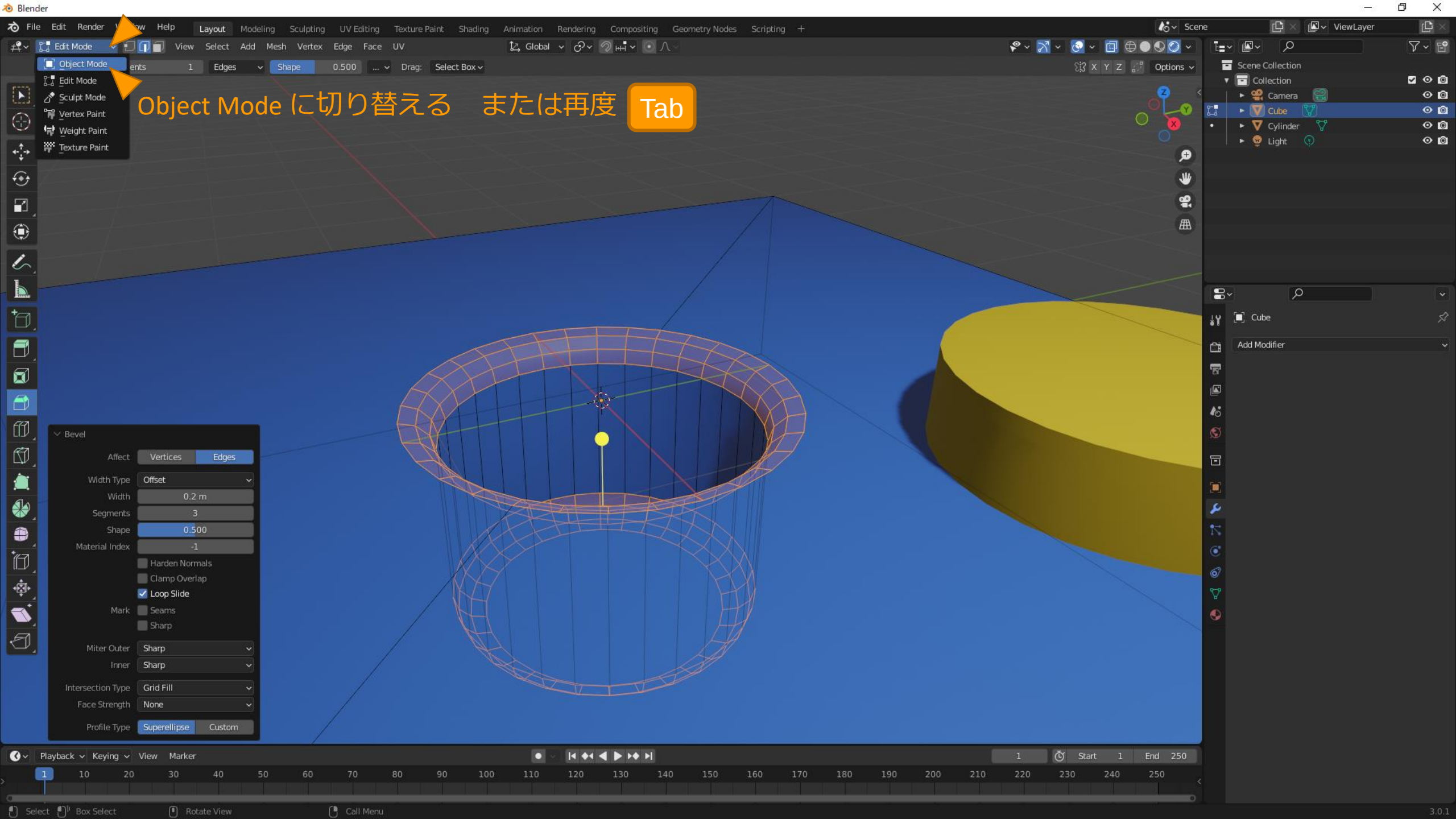


Shift と Alt を押しながら
下側の稜線を一つ追加選択する



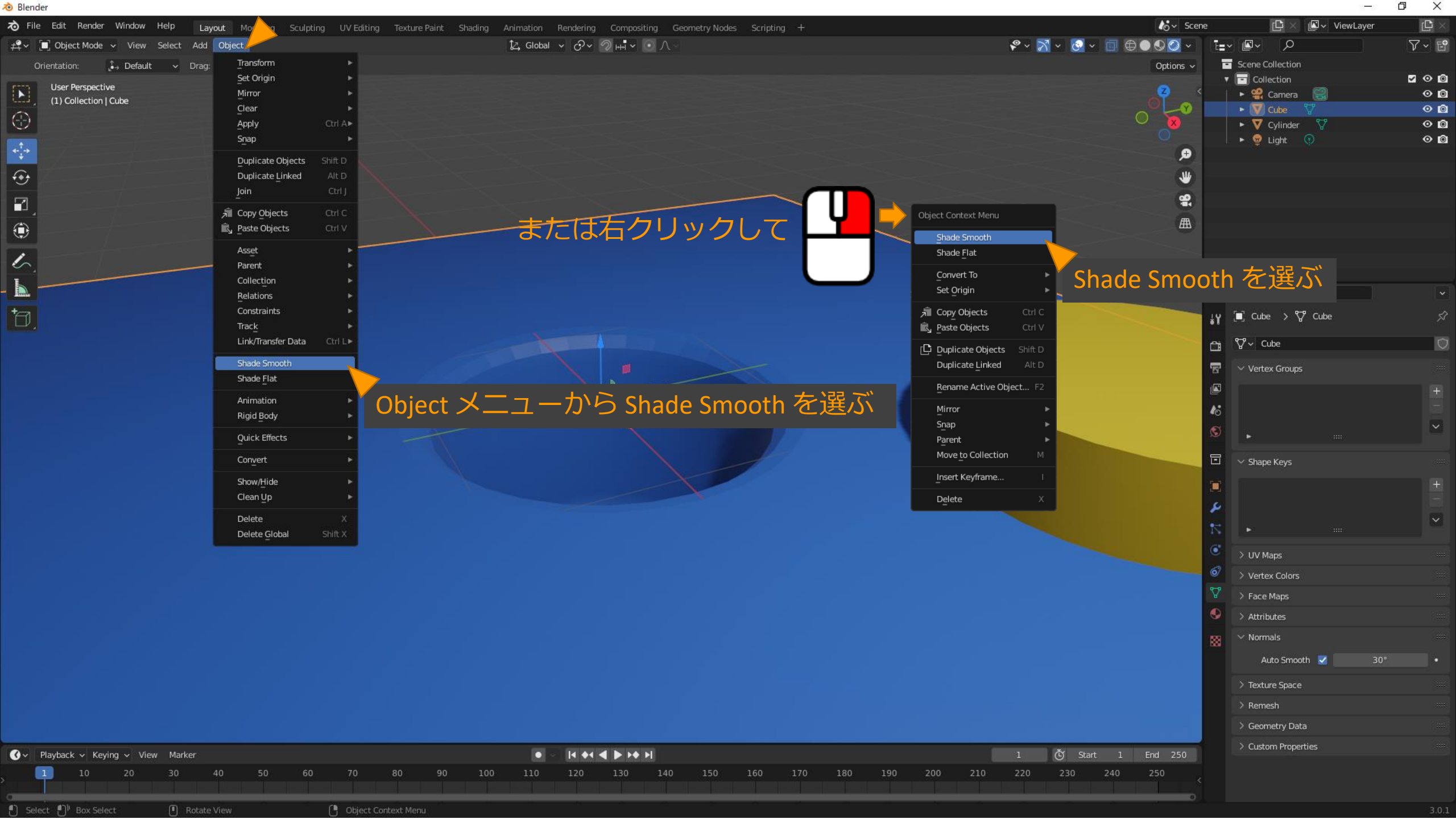
Bevel (ベベル)

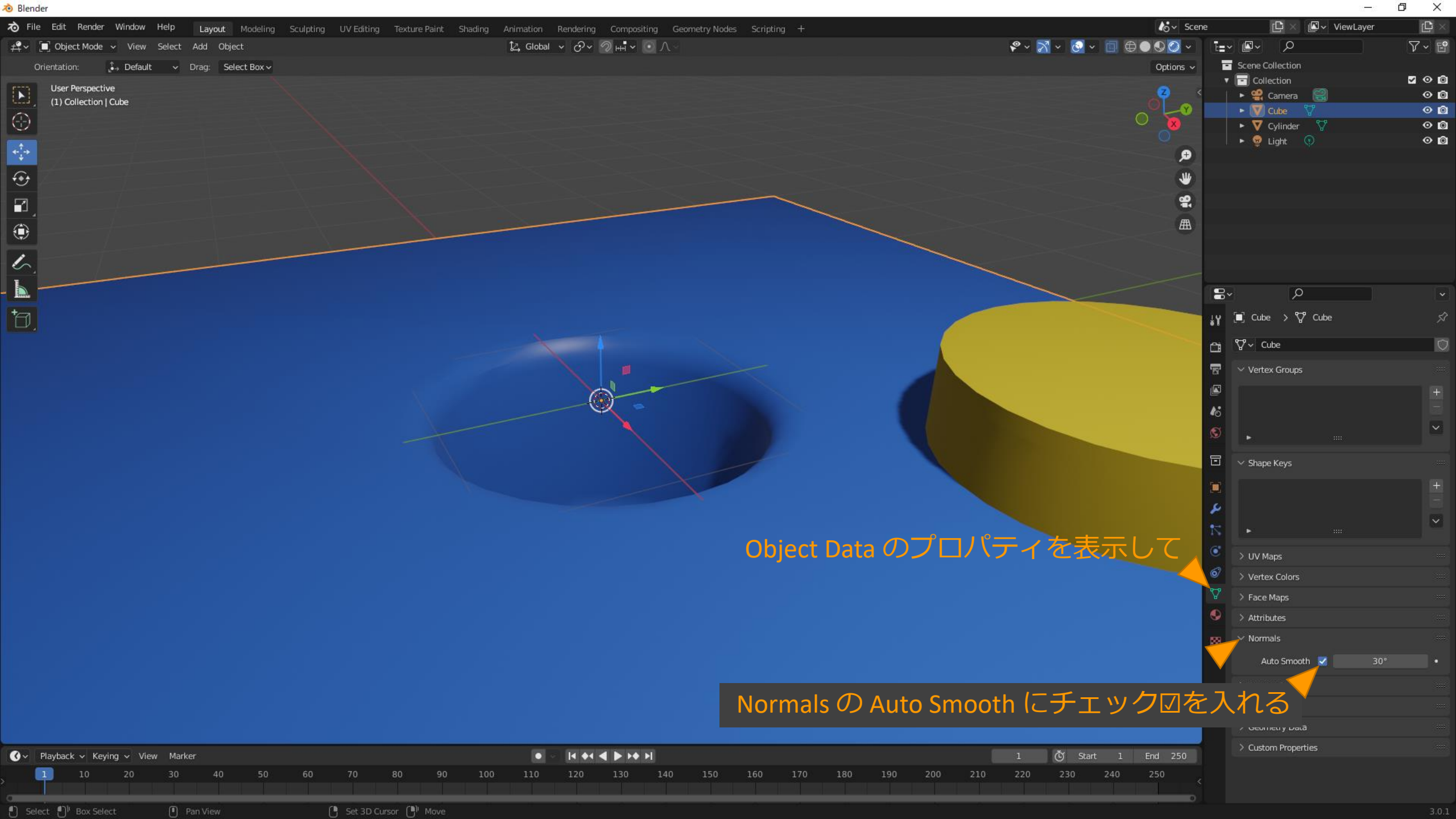
黄色い●をドラッグしてベベルを付ける



Object Mode に切り替える または再度 Tab

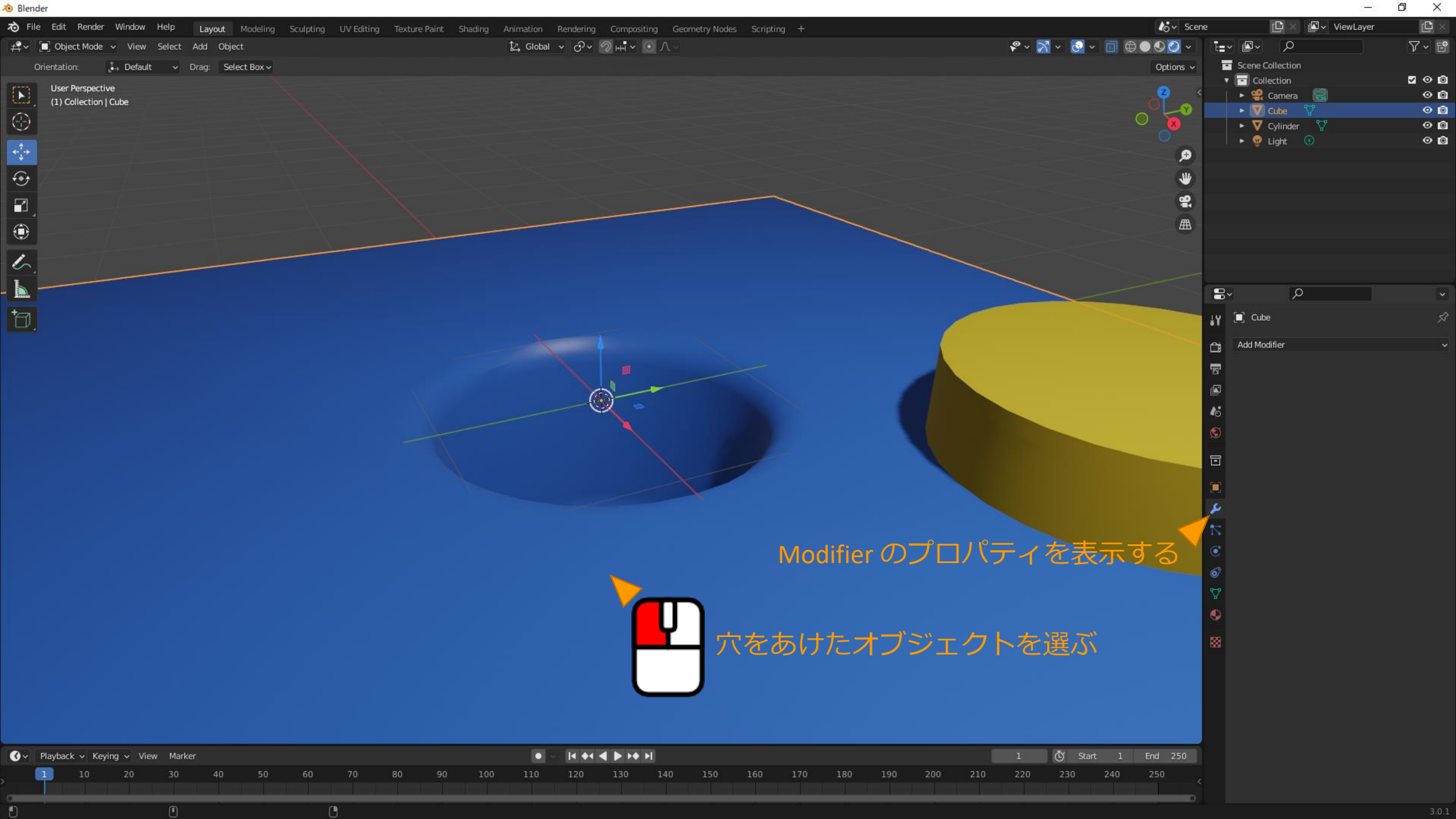
Tab





Object Data のプロパティを表示して

Normals の Auto Smooth にチェック☑を入れる



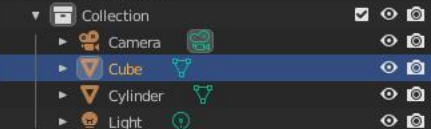
Modifierのプロパティを表示する

穴をあけたオブジェクトを選ぶ

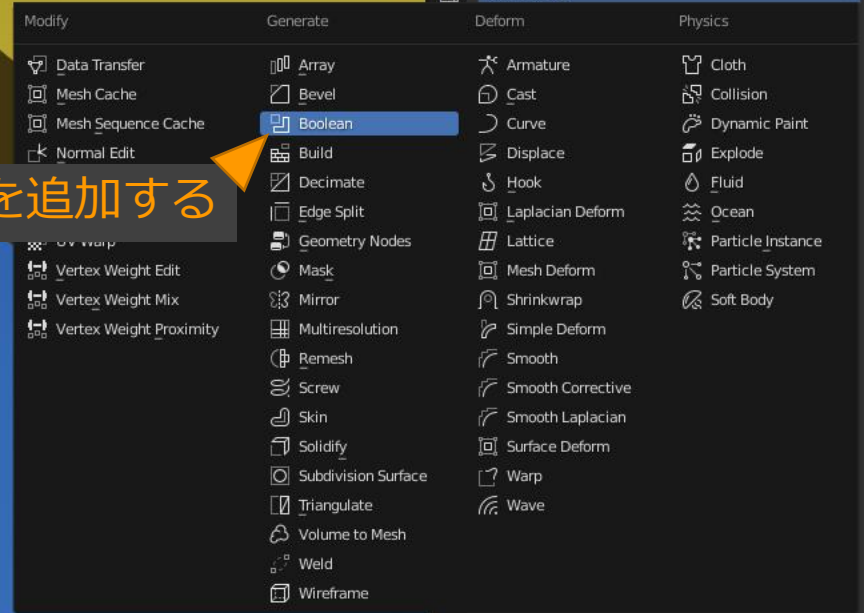
User Perspective
(1) Collection | Cube

Options

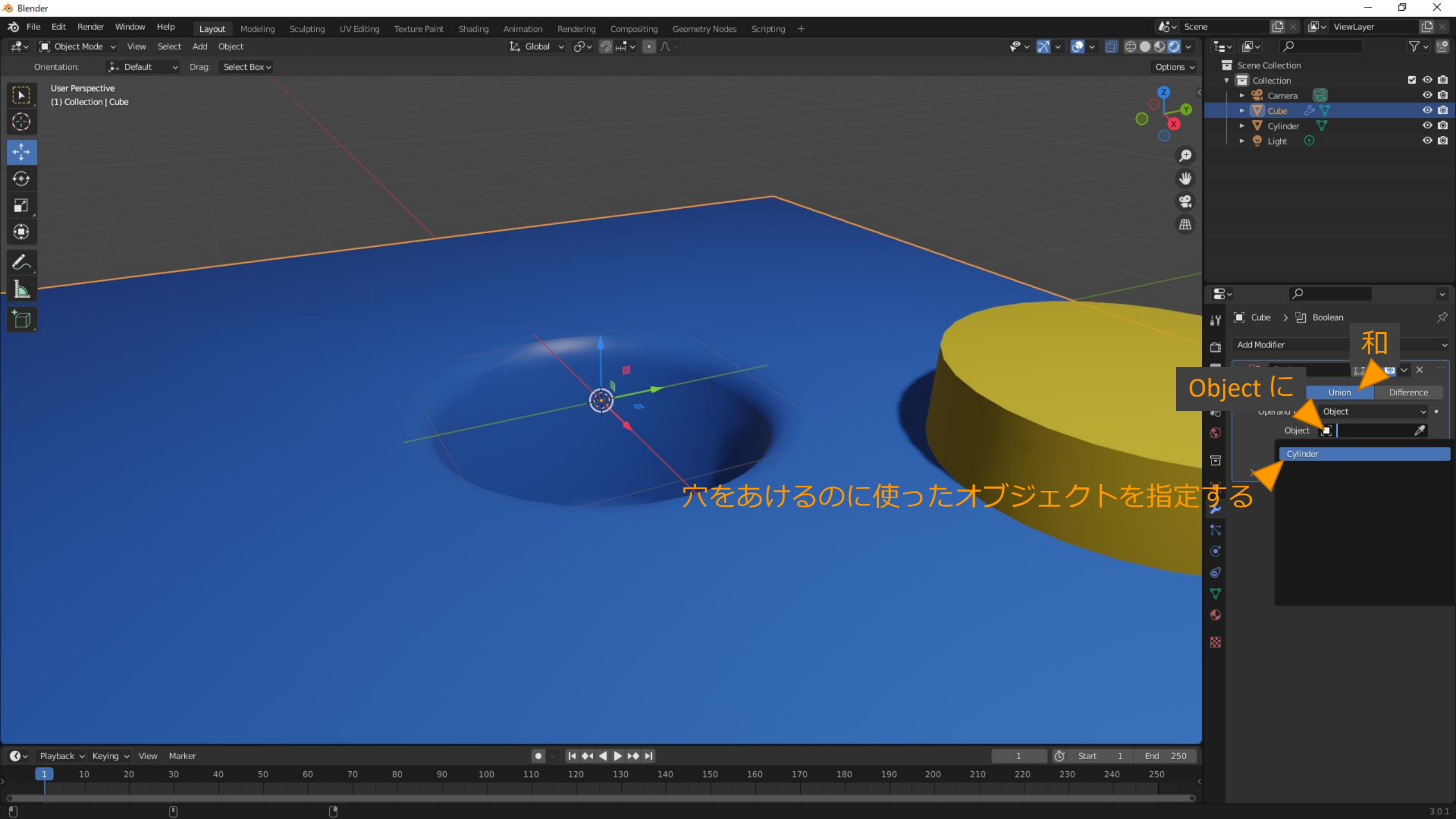
Scene Collection

Add Modifier
から

Add Modifier



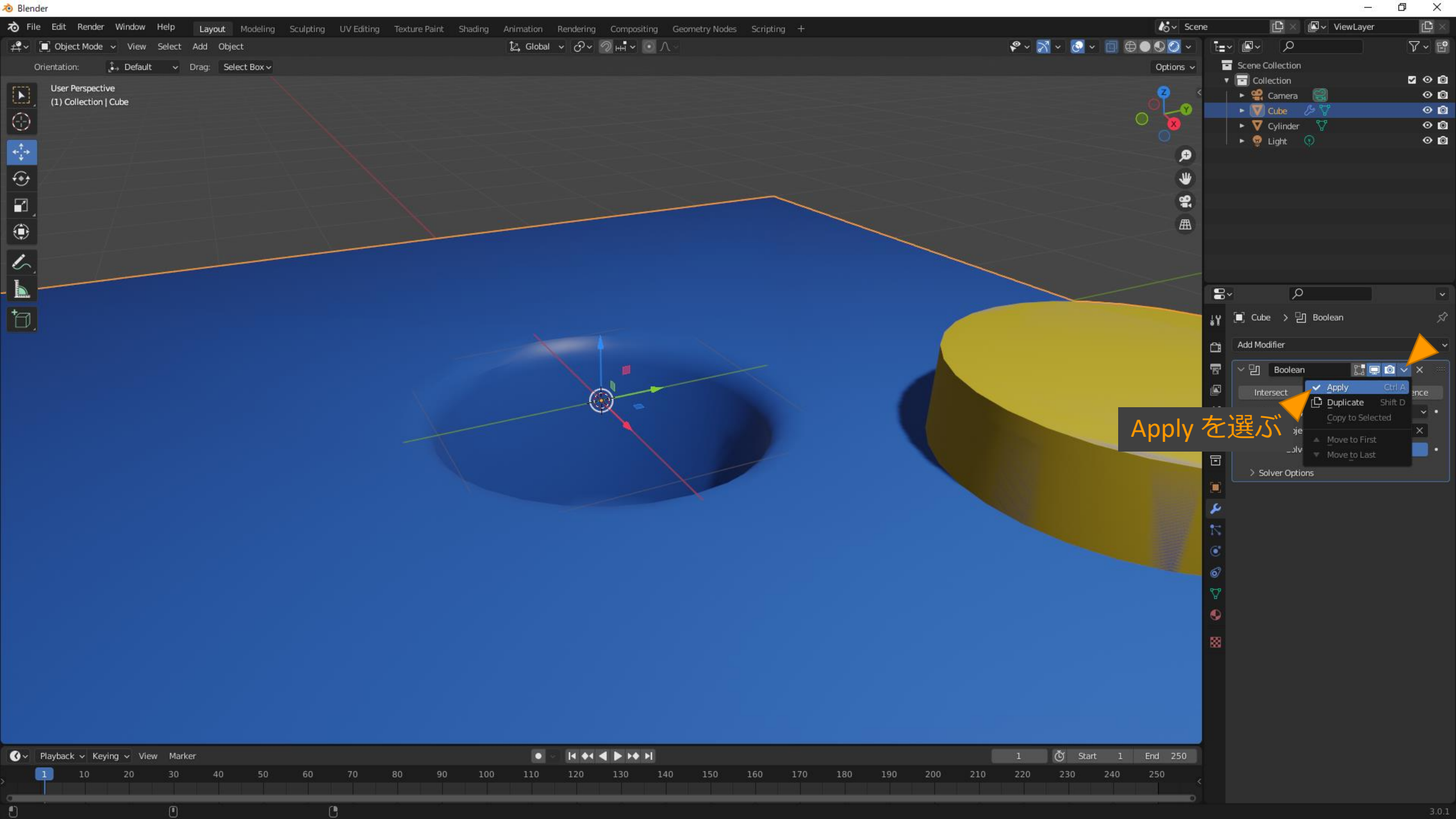
Boolean を追加する



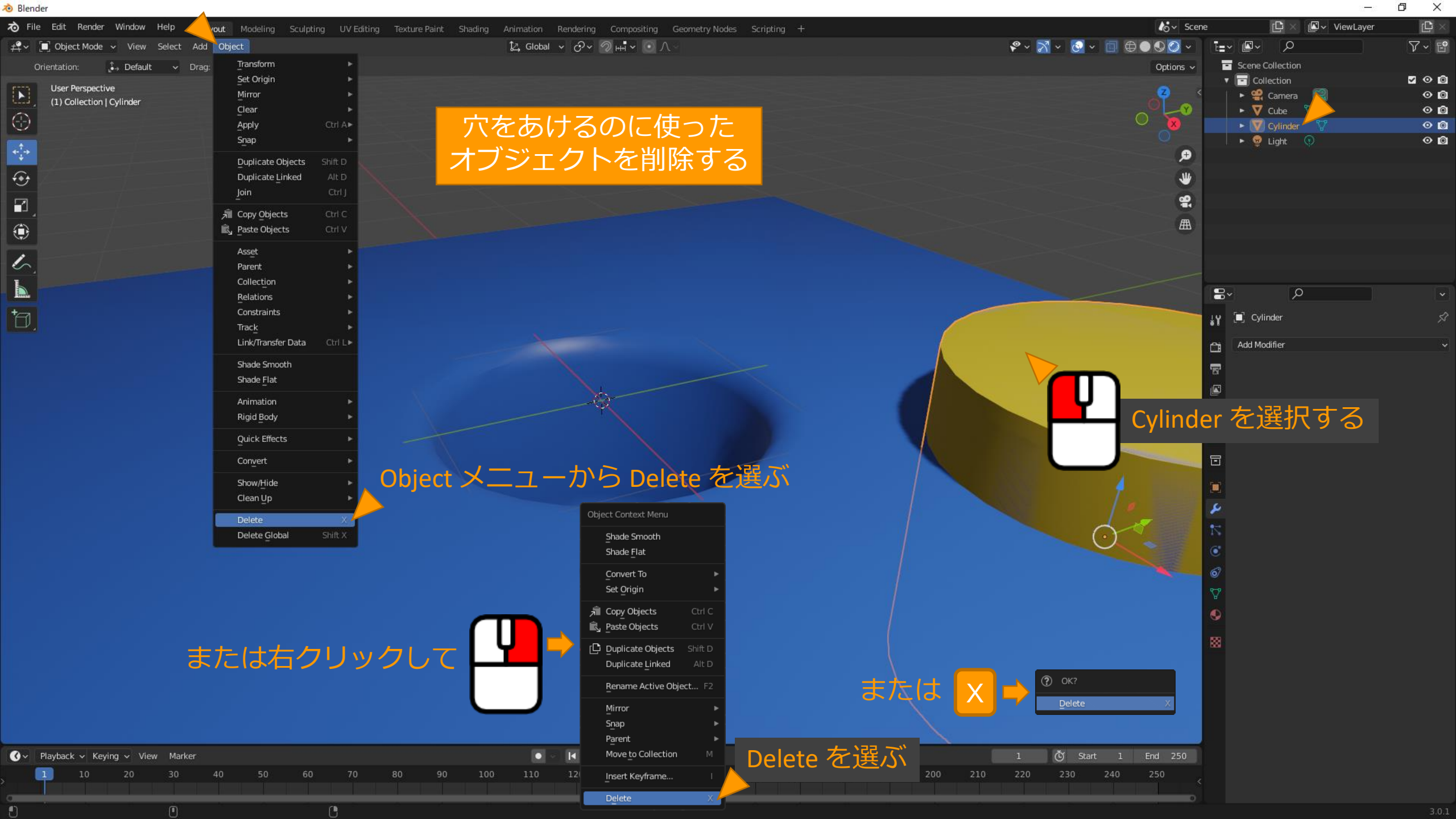
和

Object に

穴をあけるのに使ったオブジェクトを指定する



Apply を選ぶ



穴をあけるのに使った
オブジェクトを削除する

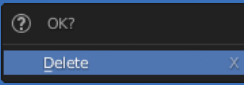
Object メニューから Delete を選ぶ

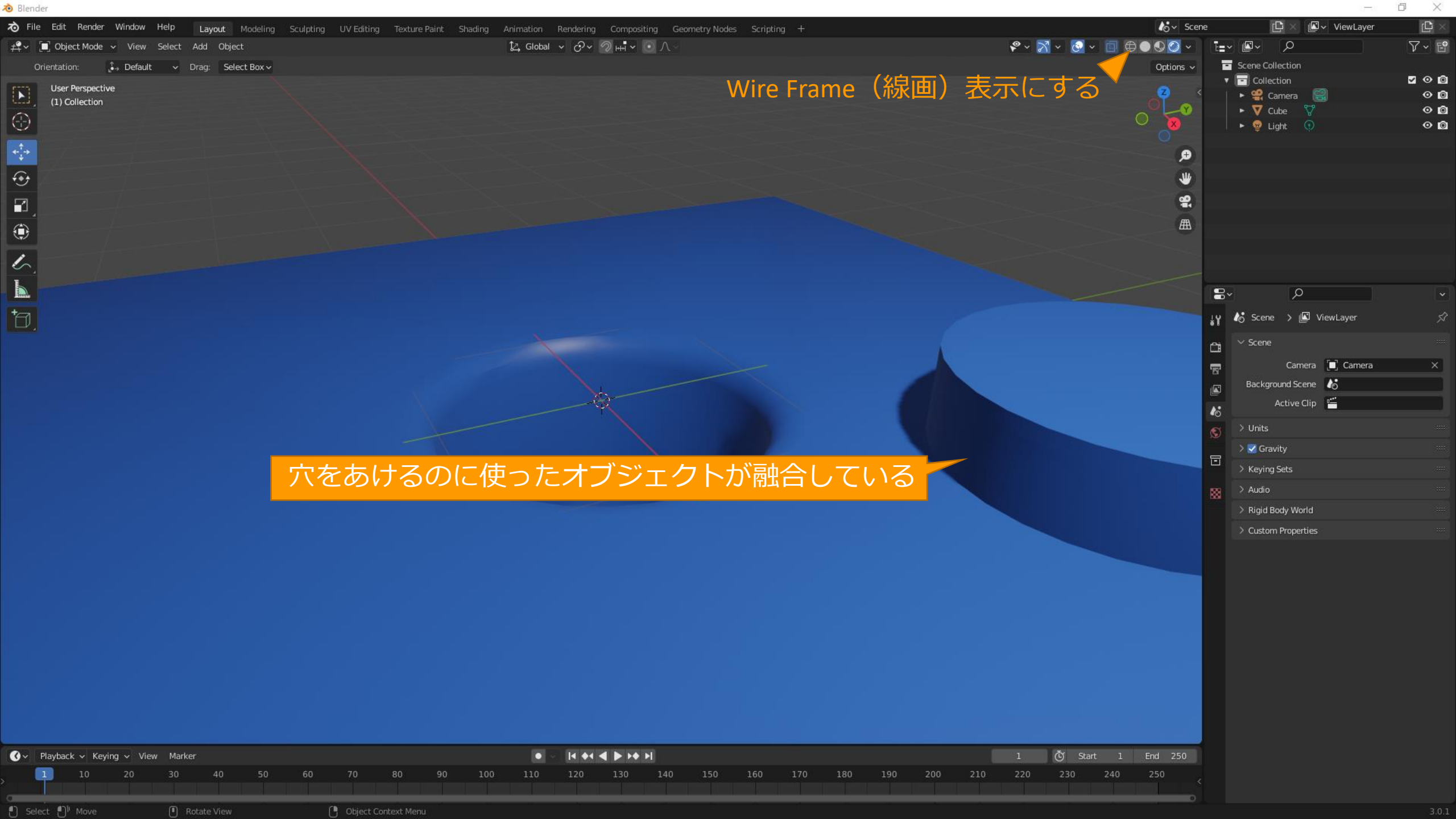
または右クリックして

Delete を選ぶ

Cylinder を選択する

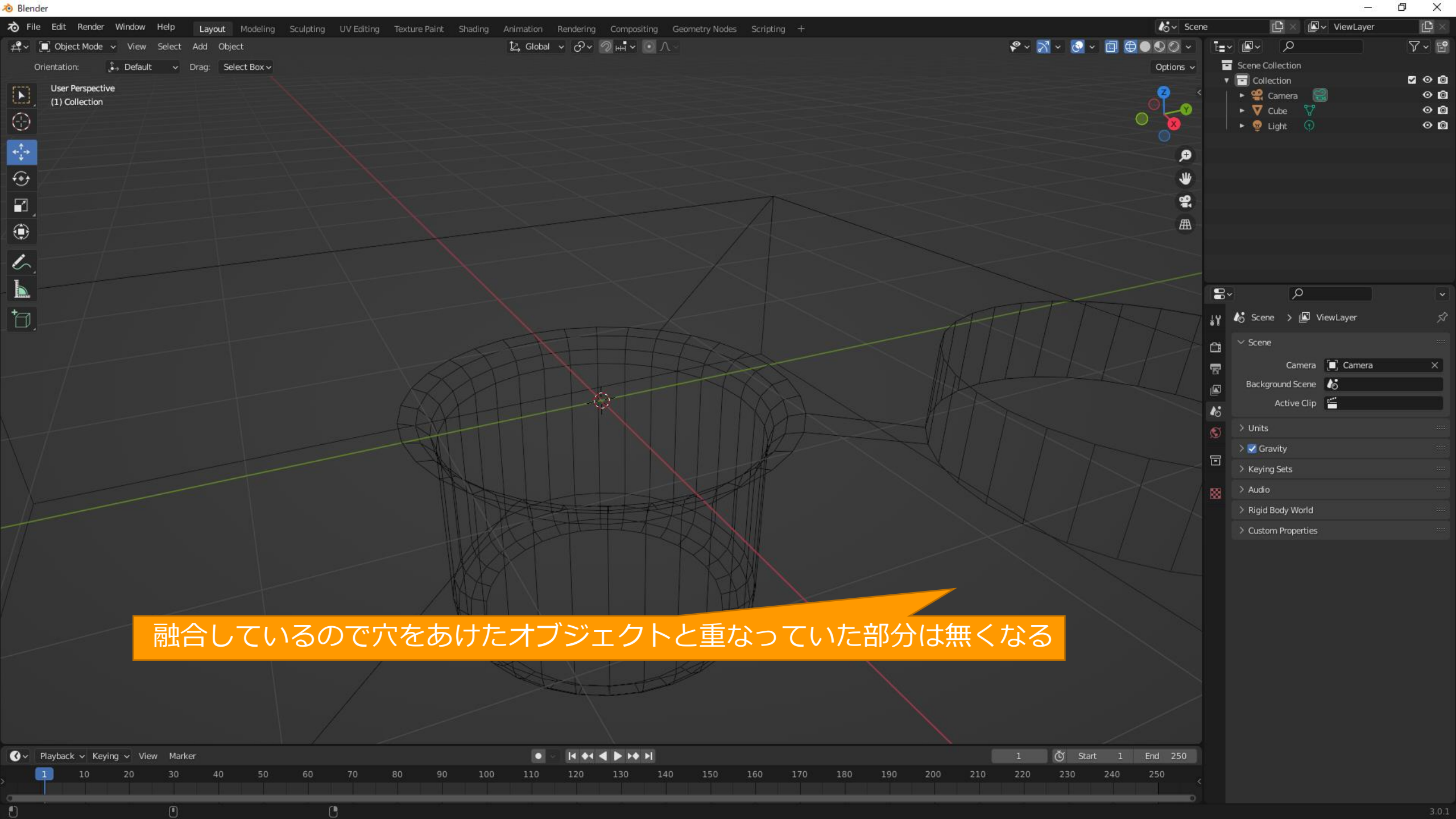
または





Wire Frame (線画) 表示にする

穴をあけるのに使ったオブジェクトが融合している



融合しているので穴をあけたオブジェクトと重なっていた部分は無くなる