



⑧「レ」クリック → 適用 クリック





立方体と

球が合体





☆ ボリュームのメッシュ化

🗊 ワイヤーフレーム

∠"溶接

⑥合成 クリック



オブ…
 メリル…
 高速
 正確



🍋 ジオメトリノード

編集

生成 変形 ノーマル 物理演算 ヘアー

②UV球を立方体の上に移動









立方体と球の

交差部分が

残される



⑥移動アイコンクリック →矢印方向に引き出す

(5)

5

球を選択

┺┛ 12 検索

シーンコレクシ:

> 🔽 球

ViewLayer [

00

 \odot

00

✓ □ Collection ☑ ⊙ ◎

🔽 Cube

🥊 Light

K

>





ſ

適用 \checkmark

□ 複製

(1)モディファイヤー \rightarrow 生成 \rightarrow ブーリアン









②モディファイヤー \rightarrow 生成 \rightarrow ブーリアン をクリック \rightarrow 差分 クリック ③「レ」クリック \rightarrow 適用 クリック

シーンコレクシ:
◇ Collection □ ○ ○
> ♀ Light ○ ○
> ♥ 球 ♀ ○ ○
> ♥ 立方体 ○ ○









立方体と球の交差部分が消される





