

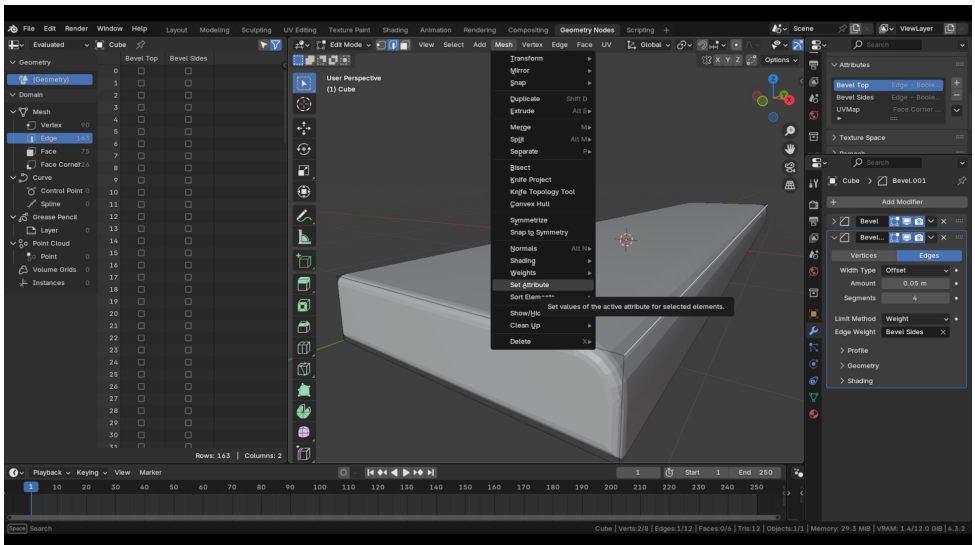
Cómo Definir Atributos para Bordes y Usarlos en el Modificador Bevel en Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en video: <https://youtu.be/O5YYwfOtuFO>

Este PDF está disponible de forma gratuita; siéntete libre de compartirlo con otros!

¡Suscríbete a mi canal de YouTube y activa las notificaciones para recibir actualizaciones sobre nuevos videos!



¡Hola a todos! En este tutorial en video, veremos cómo definir atributos personalizados para los bordes de los objetos en Blender 4.3 y especificar estos atributos en la sección **Edge Weight** del modificador **Bevel**. Esto nos permite aplicar modificadores **Bevel** de manera no destructiva a bordes específicos de un objeto. Para mostrarles un ejemplo práctico, redimensioné el cubo predeterminado de Blender con la intención de aplicar dos modificadores **Bevel** únicamente a bordes específicos.

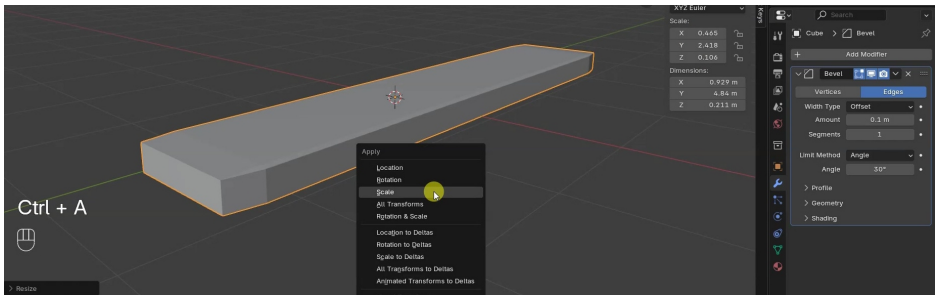
Al añadir un modificador **Bevel** al objeto que redimensioné en **Object Mode**, noté de inmediato que el modificador se aplica a todos los elementos de manera desigual, ya que algunas partes tienen biseles más pronunciados que otras.

Esto ocurre porque no apliqué las transformaciones de escala al objeto después de redimensionarlo. Para solucionar esto, uso el atajo **CTRL + A** y selecciono **Scale** en el menú que aparece en la pantalla.

Cómo Definir Atributos para Bordes y Usarlos en el Modificador Bevel en Blender 4.3

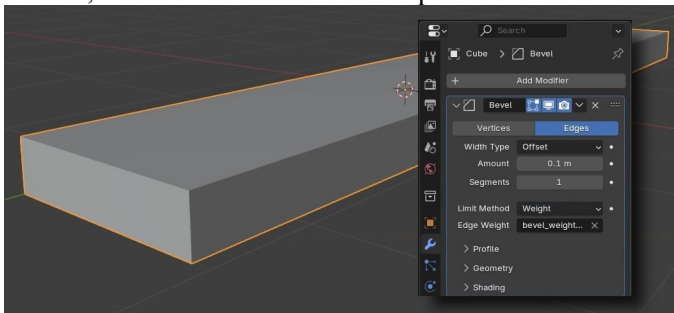
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en vídeo: <https://youtu.be/O5YYwfOtuFQ>

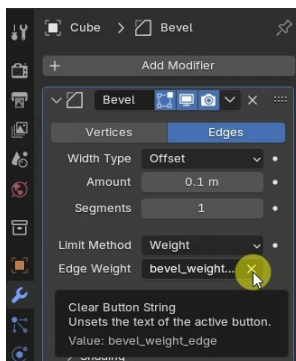


En el panel del modificador **Bevel**, selecciono el modo **Edges**. Luego, cambio el método de limitación (**Limit Method**) de **Angle** a **Weight** para asignar pesos personalizados a diferentes bordes.

El modificador ya no se aplica al objeto porque ahora está controlado por los pesos de los bordes, los cuales aún no hemos especificado.



Debajo del menú **Limit Method**, aparece un campo llamado **Edge Weight**. Este campo nos permite especificar el atributo que deben tener los bordes para que el modificador les afecte. Por defecto, existe un atributo predeterminado, el cual podemos eliminar.

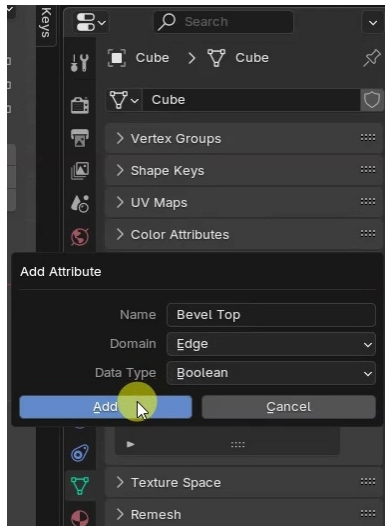


Cómo Definir Atributos para Bordes y Usarlos en el Modificador Bevel en Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

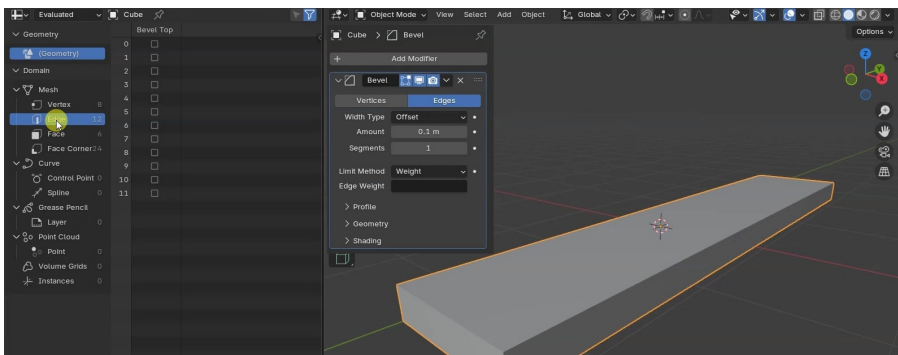
Versión en vídeo: <https://youtu.be/O5YYwfOtuFQ>

Los atributos para un elemento deben crearse en la sección **Atributos** de la pestaña **Data** en el **Properties Editor**. Vamos a navegar a esa pestaña, añadir un nuevo atributo en la sección designada, nombrarlo como **Bevel Top**, cambiar su dominio a **Edges** y, finalmente, establecer su tipo de datos (**Data Type**) en **Boolean**.



Los atributos de tipo **Boolean** solo pueden tener dos valores: **True** o **False**. Al asignar este atributo a bordes específicos y establecer su valor en **True**, el modificador **Bevel** se aplicará a esos elementos.

Puedes visualizar los atributos para varias características o dominios de un objeto en el **Spreadsheet Editor**, que es fácilmente accesible en la disposición **Geometry Nodes Layout**.

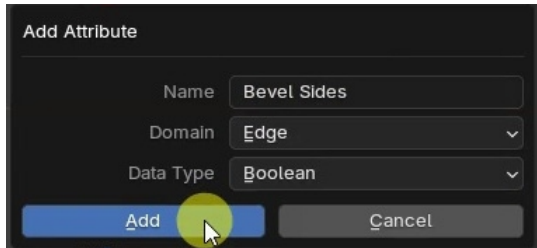


Cómo Definir Atributos para Bordes y Usarlos en el Modificador Bevel en Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

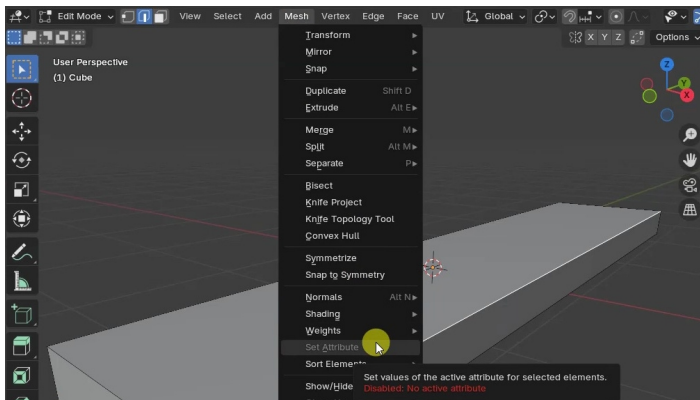
Versión en vídeo: <https://youtu.be/O5YYwfOtuFQ>

Antes de continuar, definamos otro atributo, también del tipo **Boolean** y asociado con el dominio de bordes (**Edges**), pero esta vez lo nombraremos **Bevel Sides**.



Regresa al panel del modificador **Bevel** y establece **Bevel Top** en el campo **Edge Weight**. No se observa ningún efecto porque actualmente ningún borde tiene el atributo **Bevel Top**, como se confirma al examinar el **Spreadsheet** del objeto.

Para solucionarlo, selecciona el borde superior en **Edit Mode**. Luego, abre el menú **Mesh** en el **3D Viewport** y haz clic en la herramienta **Set Attribute**, que, sin embargo, no está disponible.

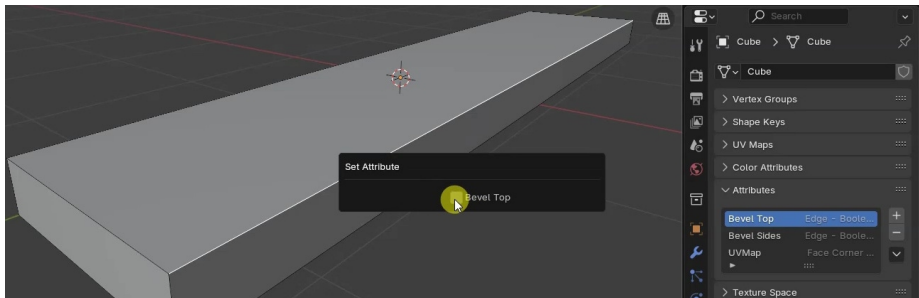


La información sobre herramientas de la herramienta (**tooltip**) nos indica que actualmente no hay ningún atributo activo. Para activarlo, selecciona el atributo **Bevel Top** en la sección **Attributes** de la pestaña **Object Data**. Luego, vuelve a hacer clic en **Set Attribute** en el menú **Mesh**, lo que esta vez te permitirá asignar con éxito el atributo al borde y observar cómo el modificador **Bevel** se aplica a este elemento.

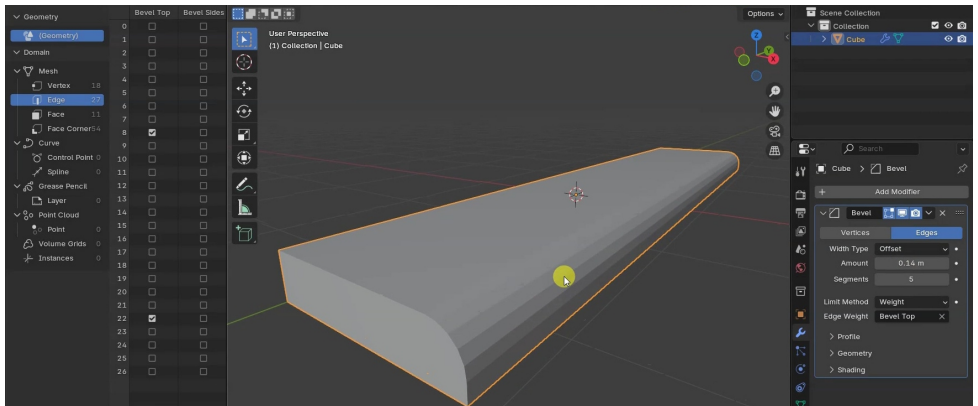
Cómo Definir Atributos para Bordes y Usarlos en el Modificador Bevel en Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en video: <https://youtu.be/O5YYwfOtuFQ>



Ajusta los parámetros del modificador **Bevel** según lo desees, ya que ahora afecta solo al borde con el atributo **Bevel Top**.



En el **Spreadsheet**, verás marcada la casilla correspondiente al borde con el atributo **Bevel Top**, junto con la aparición de bordes adicionales creados por el modificador **Bevel**. Añade un segundo modificador **Bevel**, cambia su método de limitación (**Limit Method**) a **Weight** y establece **Bevel Sides** como el atributo en el campo **Edge Weight**.

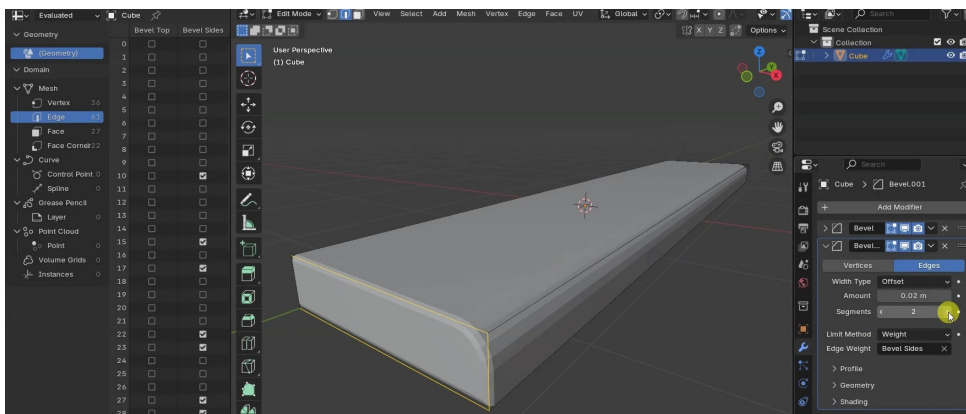
Asigna el atributo **Bevel Sides** a algunos de los bordes laterales de la malla, de la misma manera que lo hicimos con el borde superior y el atributo **Bevel Top**.

Modifica los valores del atributo **Bevel Sides** según lo desees para observar los resultados. Como puedes ver, hemos aplicado dos modificadores **Bevel** diferentes al objeto, cada uno afectando bordes específicos de manera no destructiva.

Cómo Definir Atributos para Bordes y Usarlos en el Modificador Bevel en Blender 4.3

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

Versión en vídeo: <https://youtu.be/O5YYwfOtuFQ>



Cabe destacar que un borde puede tener múltiples atributos y, por lo tanto, ser afectado por varios modificadores **Bevel**. Por ejemplo, ahora estoy asignando el atributo **Bevel Sides** también al borde superior.

En este escenario, el orden en el que aparecen los modificadores en la pestaña **Modifiers** es crucial, ya que serán ejecutados de arriba hacia abajo en los bordes que se van a modificar.

¡Eso es todo por este tutorial! ¡Espero que te haya sido útil! ¡Nos vemos la próxima vez!