

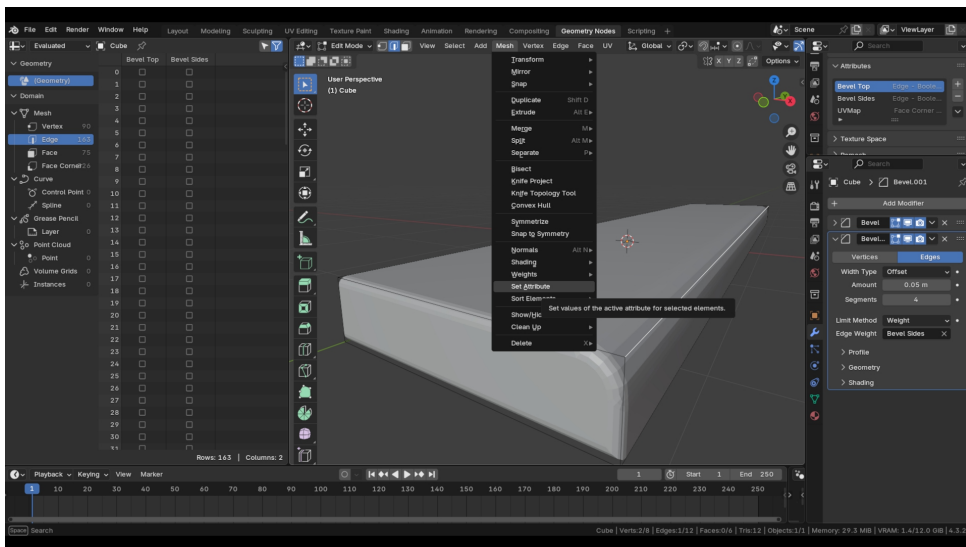
Come definire gli Attributes per gli Spigoli e utilizzarli nel modificatore Bevel in Blender 4.3

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

versione video: https://youtu.be/o_m-uiKR55A

Questo PDF è disponibile gratuitamente; sentitevi liberi di condividerlo con altri!

[Iscrivetevi al mio canale Youtube](#) e attivate le notifiche per ricevere gli aggiornamenti sui nuovi video!



Salve a tutti! In questo videotutorial vedremo come definire degli attributi personalizzati per gli spigoli degli oggetti in Blender 4.3 per poi specificare questi attributi nella sezione Edge Weight dei modificatori Bevel, in modo da applicare i modificatori Bevel in maniera non distruttiva solo ad alcuni spigoli di un oggetto.

Per mostrarvi un esempio pratico, ho ridimensionato il cubo di default di Blender con l'intenzione di applicare due modificatori Bevel solo ad alcuni suoi spigoli.

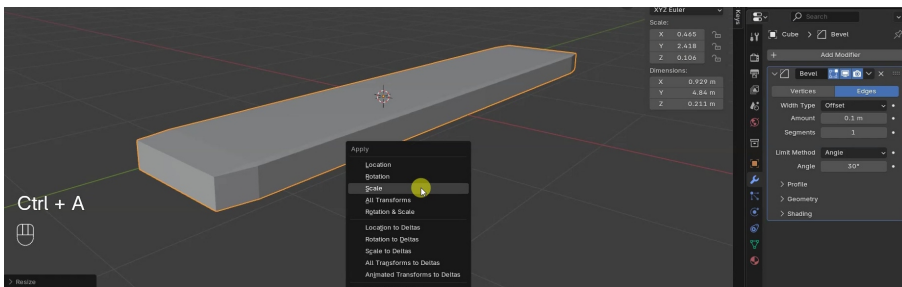
Aggiungendo un modificatore Bevel all'oggetto, che ho ridimensionato in Object Mode, noto subito che il modificatore viene applicato a tutti i suoi elementi e in maniera non omogenea, infatti alcune sue parti sono smussate più di altre.

Ciò è dovuto al fatto che non ho applicato le trasformazioni di scala all'oggetto dopo averlo trasformato. Rimedio subito con lo shortcut CTRL A, scegliendo poi Scale dal menù che apparirà a video.

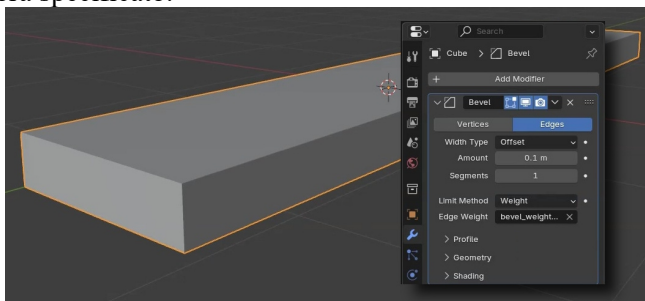
Come definire gli Attributes per gli Spigoli e utilizzarli nel modificatore Bevel in Blender 4.3

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

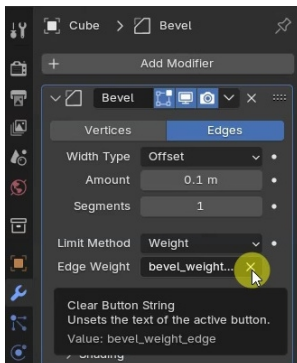
versione video: https://youtu.be/o_m-uiKRSSA



Nella scheda del modificatore Bevel seleziono la modalità Edges, dopodiché cambio il Limit Method da Angle in Weight, proprio per specificare dei pesi personalizzati per i vari spigoli. Il modificatore non viene più applicato all'oggetto, perché adesso viene applicato solo in funzione dei pesi, che però non abbiamo ancora specificato.



Sotto il menù Limit Method è apparsa una casella chiamata Edge Weight, che ci consente di specificare l'attributo che dovranno avere gli spigoli affinché il modificatore agisca su di loro. Nella casella è presente un attributo di default, che possiamo eliminare.

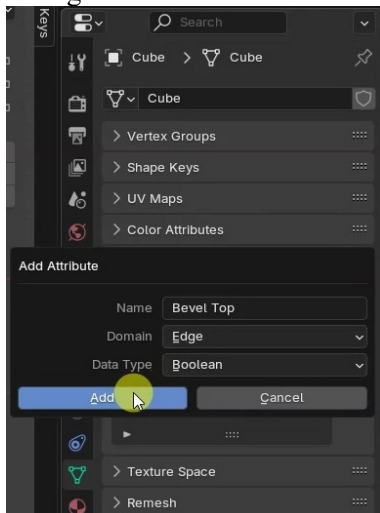


Come definire gli Attributes per gli Spigoli e utilizzarli nel modificatore Bevel in Blender 4.3

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

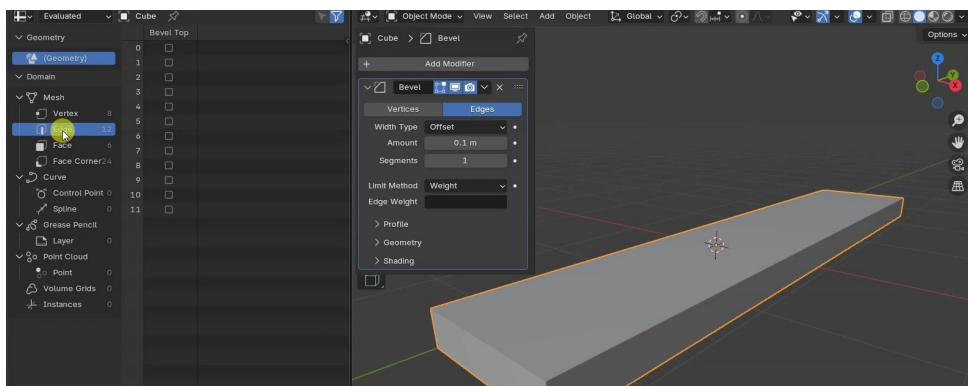
versione video: https://youtu.be/o_m-uiKRS5A

Gli attributi di un elemento vanno creati nella sezione Attributes della scheda Data, nell'editor Properties, per cui spostiamoci in quella scheda e aggiungiamo un nuovo Attribute nell'apposita sezione, scrivendo Bevel Top nel nome, cambiandone il dominio in Edges e cambiandone infine il Data Type in Boolean.



Gli attributi di tipo Boolean possono avere infatti solo due valori, ossia Vero o Falso. Fornendo questo attributo ad alcuni spigoli daremo loro il valore Vero, per cui il modificatore Bevel verrà applicato a quegli elementi.

È possibile vedere gli attributi per le varie caratteristiche o domini di un oggetto nell'editor Spreadsheet, facilmente accessibile nel Layout Geometry Nodes.

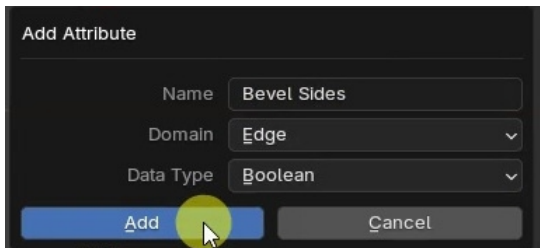


Come definire gli Attributes per gli Spigoli e utilizzarli nel modificatore Bevel in Blender 4.3

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

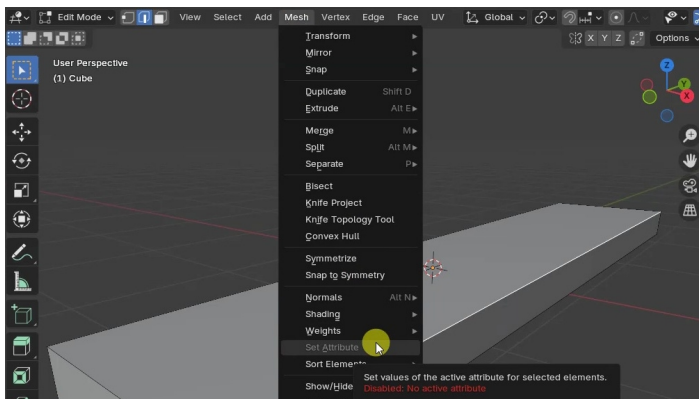
versione video: https://youtu.be/o_m-uiKRS5A

Prima di andare oltre, definiamo un altro attributo, anche in questo caso di tipo Boolean e associato al dominio degli spigoli, ma chiamandolo Bevel Sides.



Torniamo alla scheda del modificatore Bevel e impostiamo Bevel Top nel campo Edge Weight. Non notiamo nessun effetto perché ancora nessuno spigolo ha l'attributo Bevel Top, come è possibile constatare esaminando lo Spreadsheet dell'oggetto.

Selezioniamo quindi lo spigolo superiore in Edit Mode, dopodiché apriamo il menù Mesh della 3D Viewport per cliccare sullo strumento Set Attribute, che però non è disponibile.

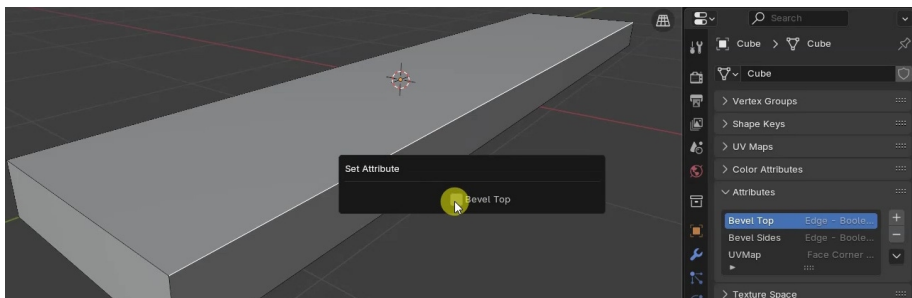


Il tooltip dello strumento ci informa che al momento non c'è alcun Attribute attivo. Selezioniamo quindi l'attributo Bevel Top nella sezione Attributes della scheda Object Data, dopodiché clicchiamo su Set Attributes nel menù Mesh, questa volta per poter assegnare con successo l'attributo allo spigolo e osservare l'applicazione del modificatore Bevel su quell'elemento.

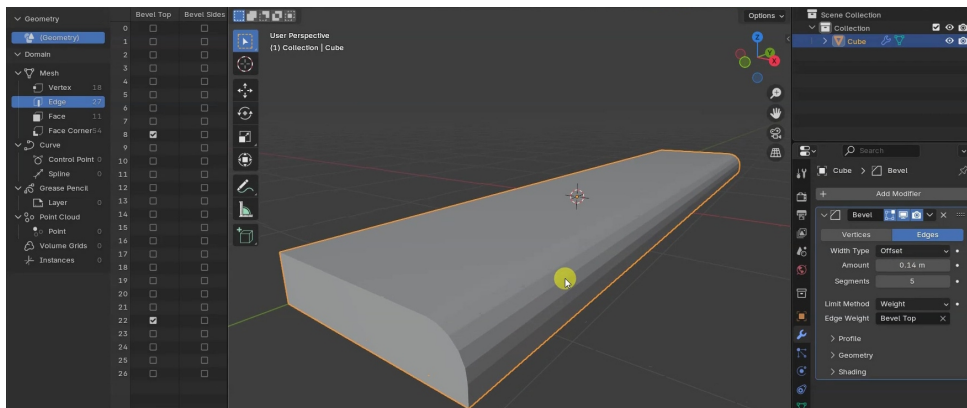
Come definire gli Attributes per gli Spigoli e utilizzarli nel modificatore Bevel in Blender 4.3

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

versione video: https://youtu.be/o_m-uiKRSSA



Modifichiamo a piacere i parametri del modificatore Bevel, che adesso agisce solo sullo spigolo provvisto dell'attributo Bevel Top.



Nello spreadsheet, noteremo non solo la checkbox selezionata per lo spigolo provvisto dell'attributo Bevel Top, ma anche l'apparizione degli altri spigoli, creati proprio dal modificatore Bevel. Aggiungiamo quindi un secondo modificatore Bevel, cambiandone il Limit Method in Weight e impostando Bevel Side come attributo per il campo Edge Weight.

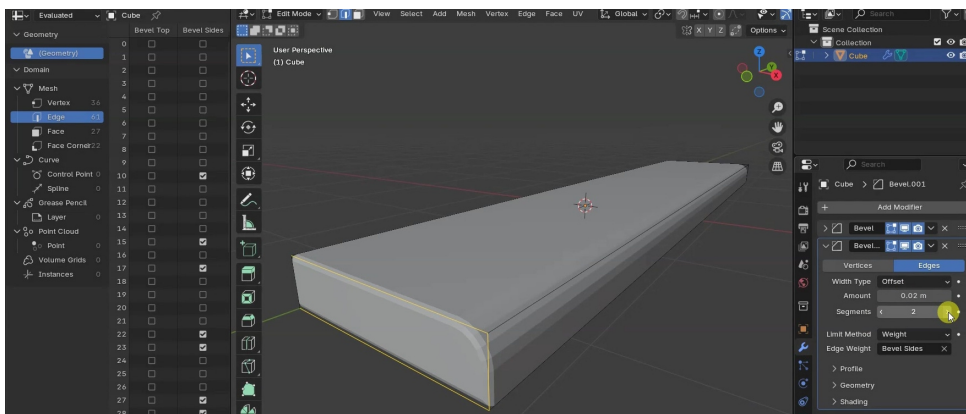
Diamo quindi l'attributo Bevel Side ad alcuni spigoli laterali della mesh, così come abbiamo fatto con lo spigolo superiore e l'attributo Bevel Top.

Modifichiamo a piacere i valori dell'attributo Bevel Side, così da osservare i risultati. Come potete vedere, abbiamo fornito due diversi modificatori Bevel all'oggetto, applicando ciascun modificatore solo ad alcuni spigoli, in maniera non distruttiva.

Come definire gli Attributes per gli Spigoli e utilizzarli nel modificatore Bevel in Blender 4.3

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

versione video: https://youtu.be/o_m-uiKRSSA



Da notare che uno spigolo può avere anche più Attributes e, quindi, può subire l'effetto di più modificatori Bevel, come sto mostrando a video fornendo l'attributo Bevel Sides anche allo spigolo superiore.

In questo caso, l'ordine col quale i modificatori appaiono nella scheda Modifiers è importante, perché verranno eseguiti dall'alto verso il basso sugli spigoli da modificare.

Bene, per questo tutorial è tutto! Spero vi sia stato utile! A presto!