

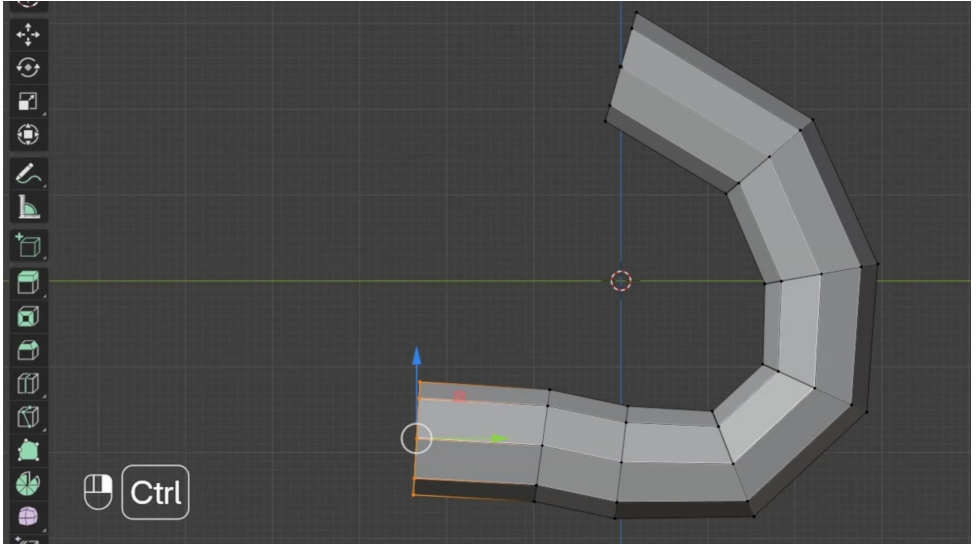
Blender 빠른 팁 / Extrude to Cursor 도구 (CTRL + 오른쪽 클릭)

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/8uRIAPZk1g>

이 PDF 는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

제 유튜브 채널을 구독하고 알림을 켜서 새 동영상 업데이트를 받아보세요!



안녕하세요! 오늘은 Blender 에서 잘 알려지지 않은 압출 방법에 대한 간단한 튜토리얼을 준비했습니다. 이 방법은 **Extrude to Cursor** 도구로, **Edit Mode** 에서 사용 가능하며, **CTRL + 오른쪽 클릭**으로 활성화됩니다. 이 도구는 요소가 선택된 상태이든 아니든 작동합니다.

제가 만든 다른 비디오 튜토리얼들처럼, 이 튜토리얼의 PDF 버전도 설명란 링크에서 무료로 다운로드할 수 있습니다. 채널 구독과 알림 설정을 통해 앞으로의 튜토리얼도 놓치지 마세요!

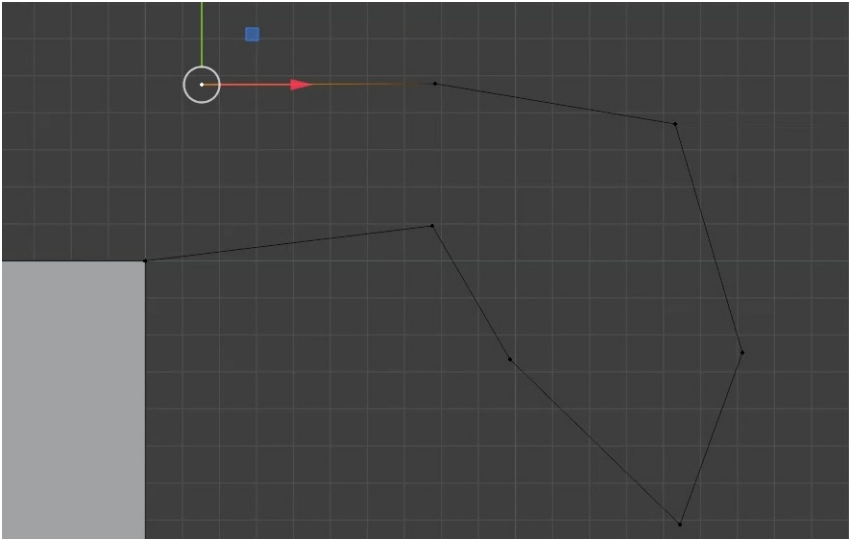
구체적으로, 하나 이상의 버텍스를 선택한 상태에서 **CTRL** 을 누른 채 오른쪽 클릭을 하면, Blender 가 마우스 커서 위치로 정확히 압출을 수행합니다.

Blender 빠른 팁 / Extrude to Cursor 도구 (CTRL + 오른쪽 클릭)

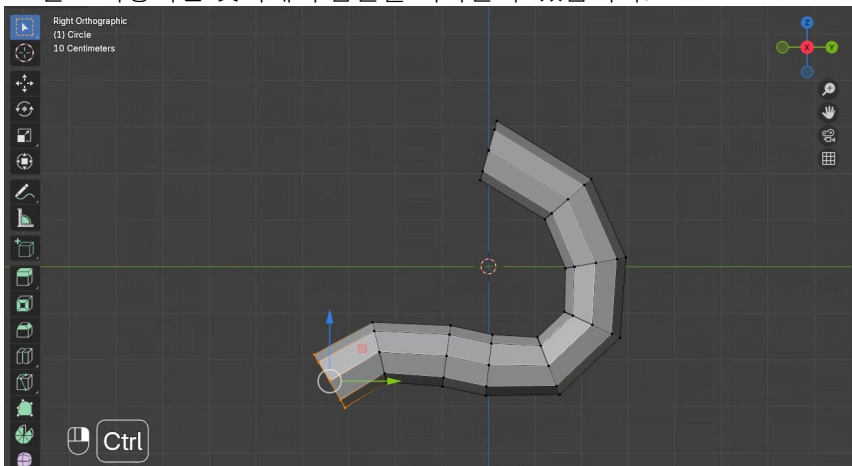
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

비디오 버전 : <https://youtu.be/8uRIAPZk1g>

생성된 요소의 깊이를 일정하게 유지하려면, 이 도구를 직교 뷰(Orthographic View) 중 하나에서 사용하는 것이 좋습니다.



Extrude to Cursor 도구는 다중 선택된 버텍스에도 사용할 수 있습니다. 이 도구는 컵 손잡이, 갈고리, 손잡이 등과 같은 곡선형 또는 굽은 객체를 모델링할 때 유용하며, 프로필로 작동하는 엣지에서 압출을 시작할 수 있습니다.



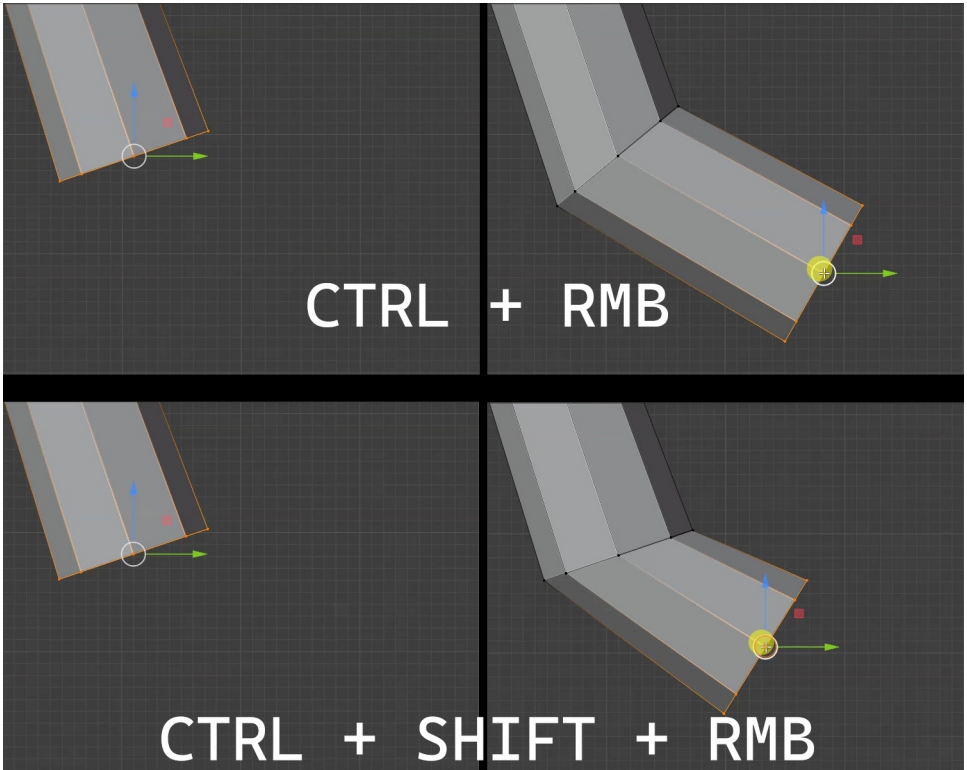
Blender 빠른 팁 / Extrude to Cursor 도구 (CTRL + 오른쪽 클릭)

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/8uRIAPZk1g>

엣지에 대해 **Extrude to Cursor** 를 수행하면, 원래의 엣지가 약간 회전하여 대상 엣지로의 더 부드러운 전환을 만들고 면이 겹치는 것을 방지하는 것을 바로 확인할 수 있습니다.

이 회전을 피하려면 **CTRL + SHIFT + 오른쪽 클릭** 키 조합을 사용하면 됩니다.



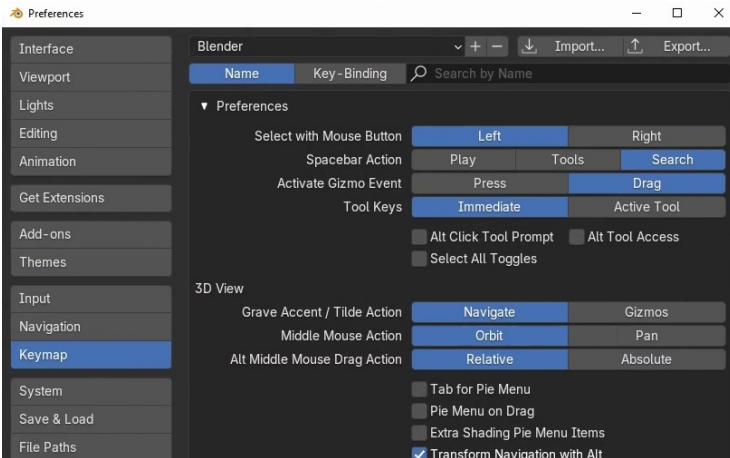
Extrude to Cursor 도구는 Edit Mode 에서도 작동하며, 이 경우 요소가 선택되지 않아도 됩니다. 이 모드에서는 **Extrude to Cursor** 가 마우스 커서 위치에 새로운 독립된 버텍스를 생성하며, 간단한 압출로 추가 요소를 생성할 수 있습니다. 이는 동일한 객체 내에서 별도의 요소를 생성해야 할 때 특히 유용합니다.

Blender 빠른 팁 / Extrude to Cursor 도구 (CTRL + 오른쪽 클릭)

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/8uRIAPZk1g>

제가 언급한 키 조합 **CTRL + 오른쪽 클릭**은 기본적으로 왼쪽 마우스 버튼이 객체 선택 버튼으로 설정된 경우에만 유효합니다. 선택 버튼은 **Preferences** 메뉴의 **Keymap** 섹션에서 변경할 수 있습니다. 최근 버전의 Blender에서는 왼쪽 마우스 버튼이 기본 선택 버튼으로 설정되어 있지만, 만약 여러분 중 일부가 여전히 오른쪽 클릭 선택을 사용 중이라면, **Extrude to Cursor**는 **CTRL + 왼쪽 클릭** 조합을 필요로 합니다.



이 튜토리얼을 마무리하기 전에, **Extrude to Cursor**로 생성된 기하학을 편집할 때 유용할 수 있는 버텍스나 엣지 루프를 선택하거나 생성하는 몇 가지 방법을 검토해 보겠습니다.

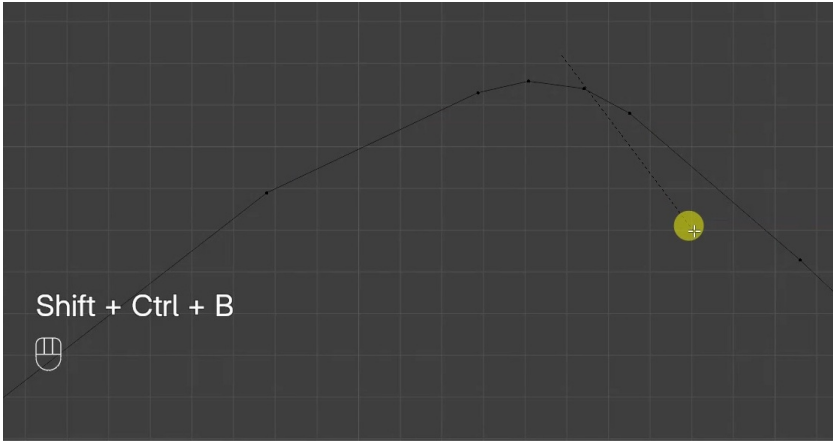
간단한 엣지를 생성한 경우, **Subdivide**를 사용해 기존 엣지 사이에 새 버텍스를 추가할 수 있습니다.

선택된 버텍스에서 여러 버텍스를 생성한 후, 이웃한 버텍스와의 연결을 부드럽게 하려면 **Bevel**을 사용할 수 있습니다. 단축키는 **CTRL + SHIFT + B**이며, 마우스 스크롤 휠로 세분화 수준을 조절할 수 있습니다.

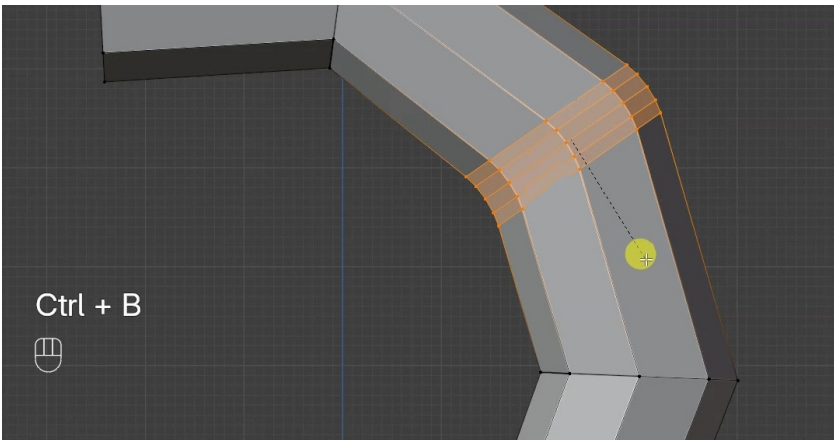
Blender 빠른 팁 / Extrude to Cursor 도구 (CTRL + 오른쪽 클릭)

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/8uRIAPZk1g>



엣지에서 **Bevel** 도구를 사용하는 단축키는 **CTRL + B** 이며, 마우스 스크롤 휠로 세분화 수준을 조정할 수 있습니다.

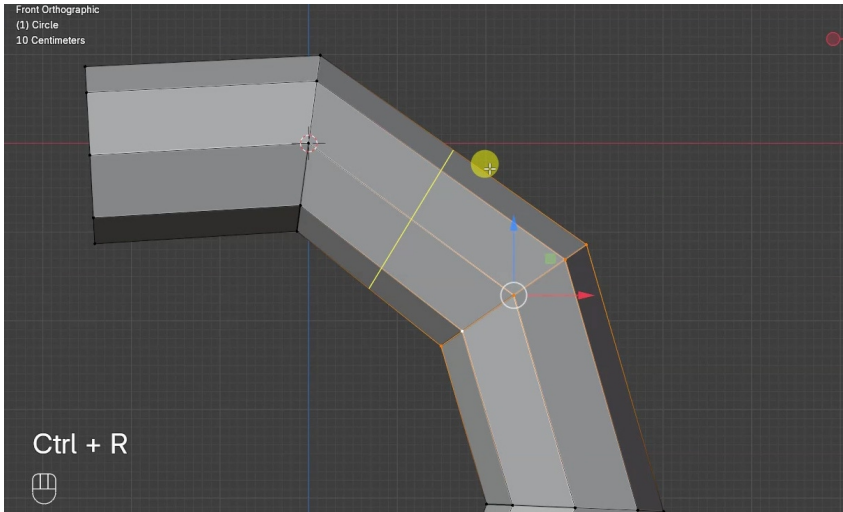


면이나 면 루프를 반으로 자르려면 **Loop Cut and Slide** 도구를 사용할 수 있으며, 단축키는 **CTRL + R** 입니다.

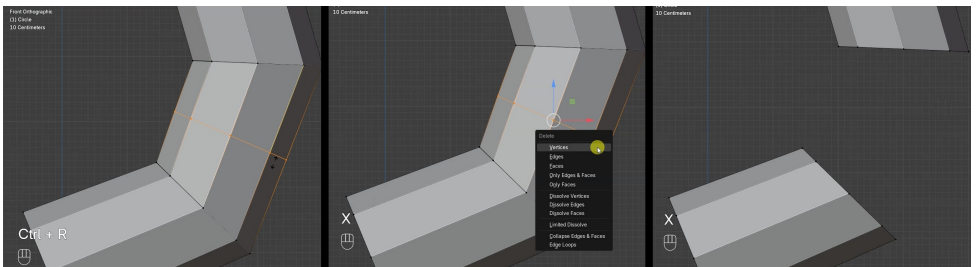
Blender 빠른 팁 / Extrude to Cursor 도구 (CTRL + 오른쪽 클릭)

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/8uRIAPZk1g>



마지막으로, 두 엣지 루프 사이에 부드러운 연결을 생성하려면 다음 단계를 따르세요. 먼저 **Loop Cut and Slide** 를 사용해 중간 엣지 루프를 생성한 후, 이를 삭제하여 두 엣지 루프 사이의 연결을 끊습니다.

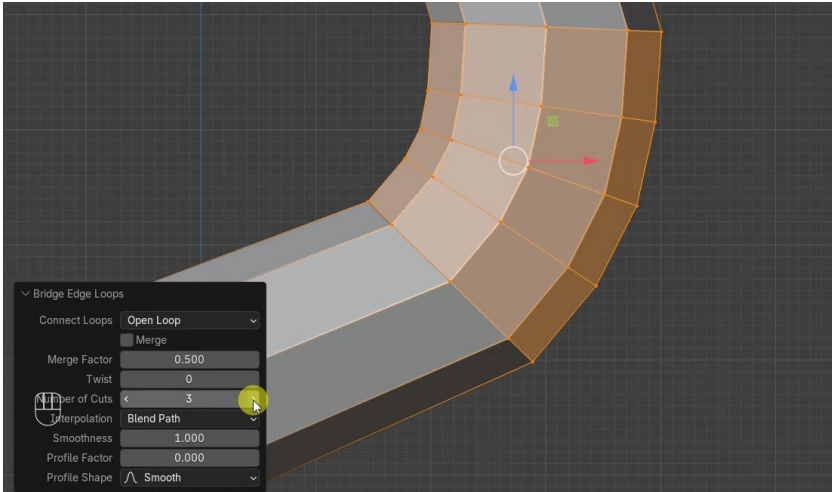


그다음, 두 엣지 루프를 선택하고 **Bridge Edge Loops** 도구를 사용한 뒤, 이 도구의 **Number of Cuts** 파라미터를 늘립니다.

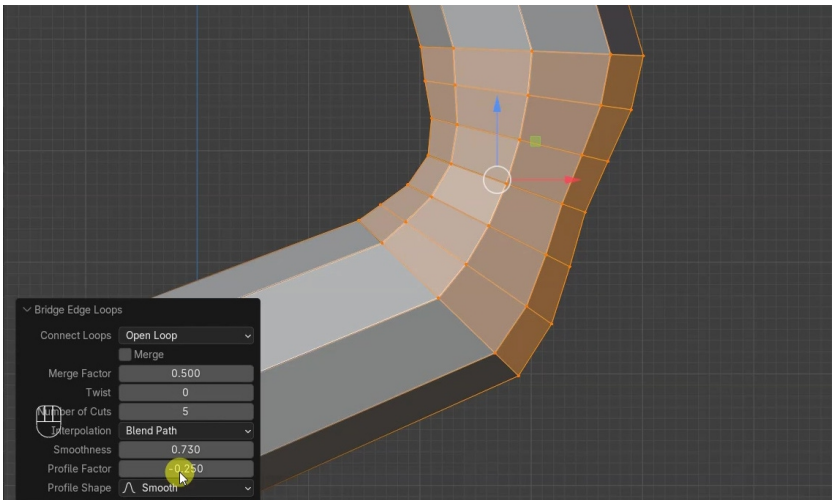
Blender 빠른 팁 / Extrude to Cursor 도구 (CTRL + 오른쪽 클릭)

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/8uRIAPZk1g>



이 도구는 제가 이전 비디오 튜토리얼에서 다룬 적이 있으며, **Smoothness**와 **Profile Factor**와 같은 추가 옵션을 제공하여 연결을 더욱 세밀하게 조정할 수 있습니다.



자, 이것으로 **Extrude to Cursor** 도구에 대한 간단한 튜토리얼을 마치겠습니다! 이 튜토리얼이 유용했기를 바랍니다. 다음에 또 만나요!