

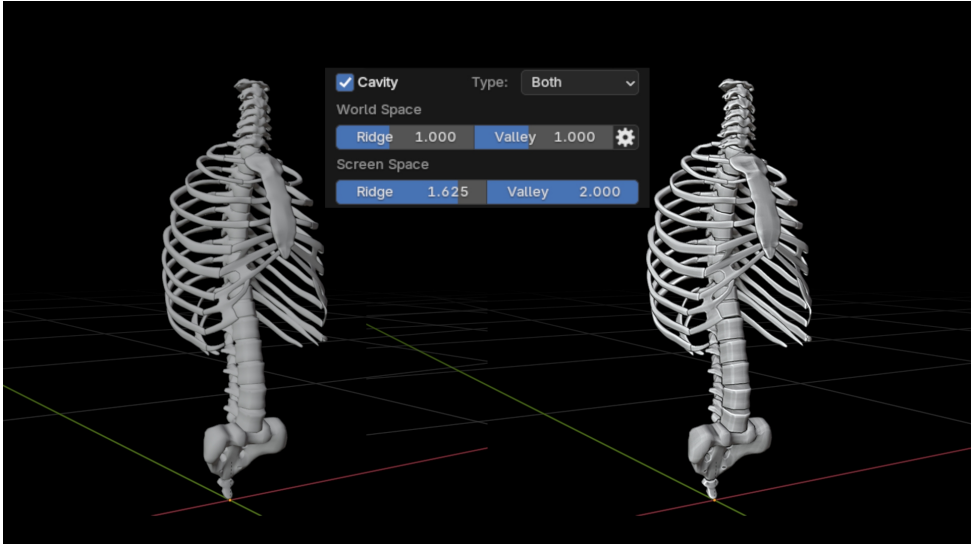
3D 뷰포트에서 Cavity 옵션을 사용하여 모서리 강조하기 | Blender 인터페이스 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/7m8jprepuHQ>

이 PDF 는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

[제 유튜브 채널을 구독하고 알림을 켜서 새 동영상 업데이트를 받아보세요!](#)



안녕하세요! 이번 짧은 튜토리얼에서는 Blender 인터페이스의 기초 중 하나로, 3D 뷰포트에서 모델의 모서리, 정확히는 능선과 골짜기를 강조하는 방법을 알아보겠습니다. 이 튜토리얼은 Blender 4.3 버전을 사용하여 녹화되었지만, 이 옵션은 이전 여러 버전에서도 사용 가능했으며 앞으로도 계속 제공될 가능성이 높습니다.

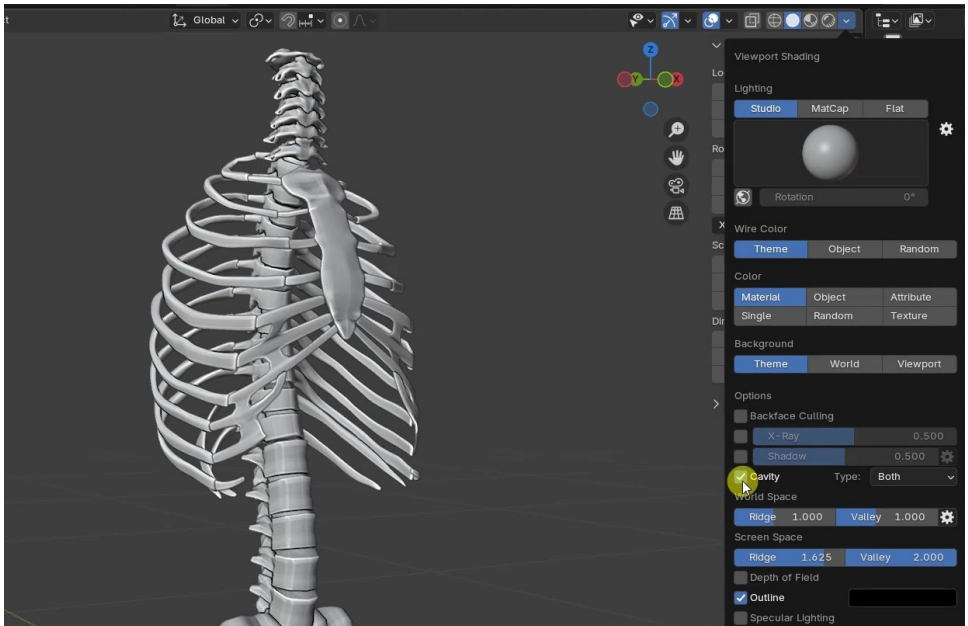
활성화할 옵션은 **Cavity** 로, 3D 뷰포트 헤더의 **Viewport Shading** 메뉴에서 찾을 수 있습니다. 이 메뉴는 디스플레이 모드가 **Solid** 로 설정되어 있을 때 나타납니다.

3D 뷰포트에서 Cavity 옵션을 사용하여 모서리 강조하기 | Blender 인터페이스 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/7m8jprepuHQ>

이 옵션은 렌더링에는 영향을 미치지 않지만, 특히 복잡한 모델에서 기하학적 특징을 더 잘 검사하는 데 매우 유용합니다.



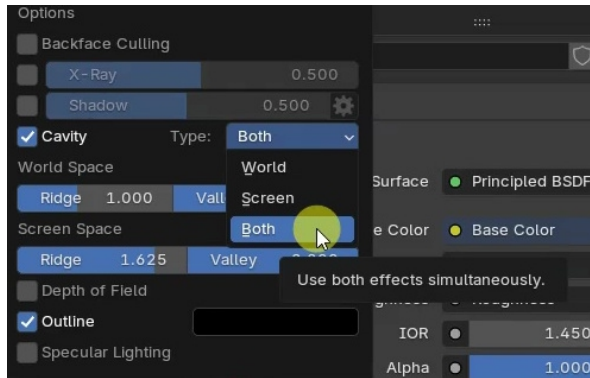
또한 **Cavity**는 작업 중인 모델에 더 매력적인 시각적 효과를 제공하여, 개인적으로는 비디오 튜토리얼에서 모델을 더 보기 좋게 보여주는 데 유용하다고 생각합니다.

Cavity 체크박스를 선택하면, Blender는 **Screen**, **World**, 그리고 이 두 가지를 결합한 **Both** 모드를 선택할 수 있는 메뉴를 제공합니다. **Both** 모드는 두 모드의 조합입니다.

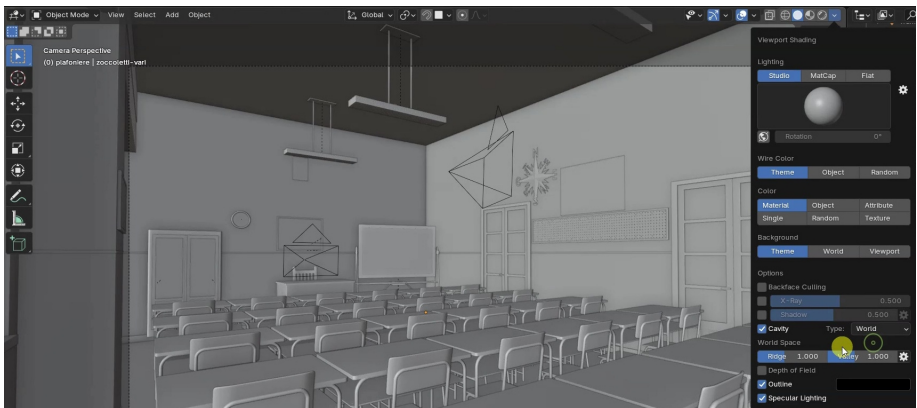
3D 뷰포트에서 Cavity 옵션을 사용하여 모서리 강조하기 | Blender 인터페이스 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/7m8jprepuHQ>



두 가지 모드는 Cavity, 즉 음영 효과가 계산되는 공간을 나타냅니다. **World** 모드에서는 씬 내 객체의 크기를 기반으로 능선과 골짜기가 계산됩니다. 반면 **Screen** 모드에서는 기하학적 형상이 이루는 각도를 기준으로 계산됩니다. 이러한 이유로 **Screen** 모드는 세부적인 특징에 더 적합하며, **World** 모드는 큰 객체나 씬에 더 적합합니다. 그렇긴 하지만, 곧 **World** 모드의 세부 설정으로 돌아오겠습니다.



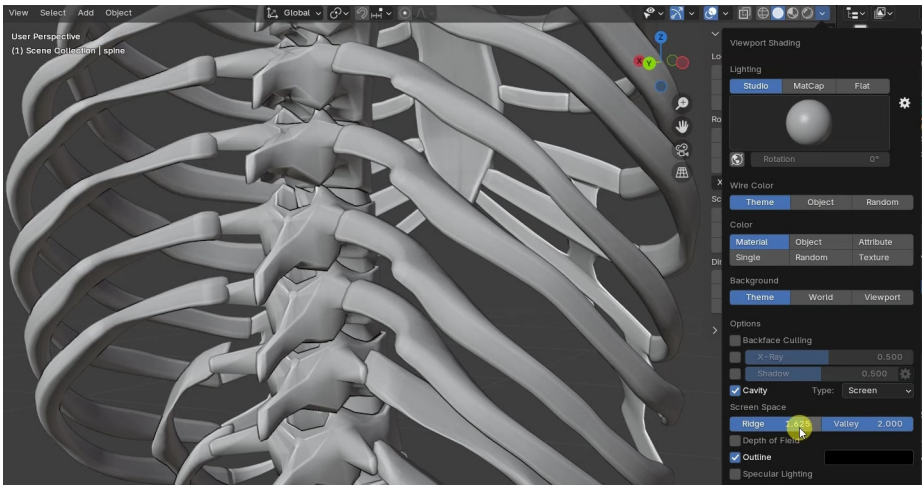
3D 뷰포트에서 Cavity 옵션을 사용하여 모서리 강조하기 | Blender 인터페이스 기초

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](https://gumroad.com)

비디오 버전 : <https://youtu.be/7m8jprepuHQ>

Blender 매뉴얼에 따르면, **World** 모드는 더 정확하지만 처리 속도가 느리며, **Screen** 모드는 더 빠르지만 능선과 골짜기의 실제 크기를 반영하지 않습니다. 일반적으로 **Both** 모드는 안정적인 선택지입니다.

추가로, 두 모드 모두 **Ridge**와 **Valley** 매개변수를 제공합니다. 이를 통해 두 가지 기하학적 특징이 얼마나 두드러지게 표시될지를 설정할 수 있습니다.

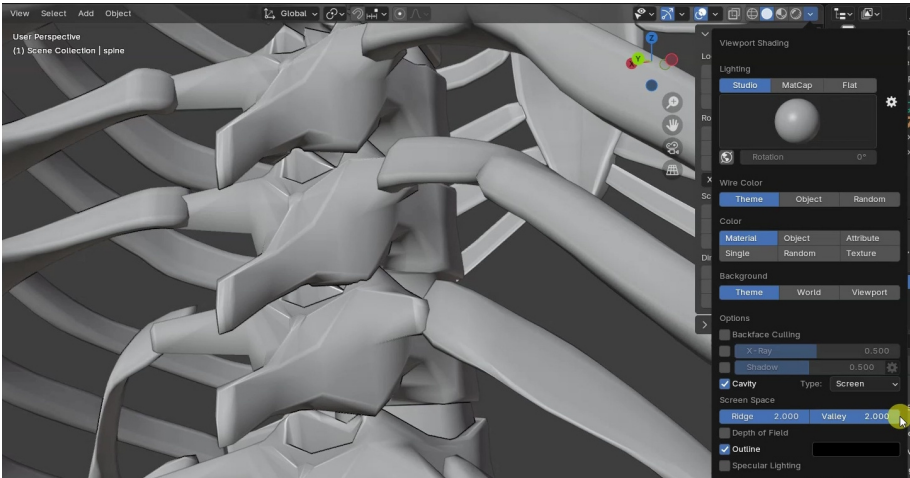


이 두 매개변수의 값을 증가시키면 서로 반대되는 음영 효과를 얻을 수 있습니다. **Ridge** 값을 높이면 능선이 더 밝아지고, **Valley** 값을 높이면 골짜기가 더 어두워집니다.

3D 뷰포트에서 Cavity 옵션을 사용하여 모서리 강조하기 | Blender 인터페이스 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/7m8jprepuHQ>



World 모드가 활성화되면 추가 매개변수가 활성화됩니다: **Samples**, **Distance**, 그리고 **Attenuation** 입니다. 이러한 매개변수는 **World** 모드에서 효과가 객체 간의 거리에도 영향을 받기 때문에 제공됩니다.

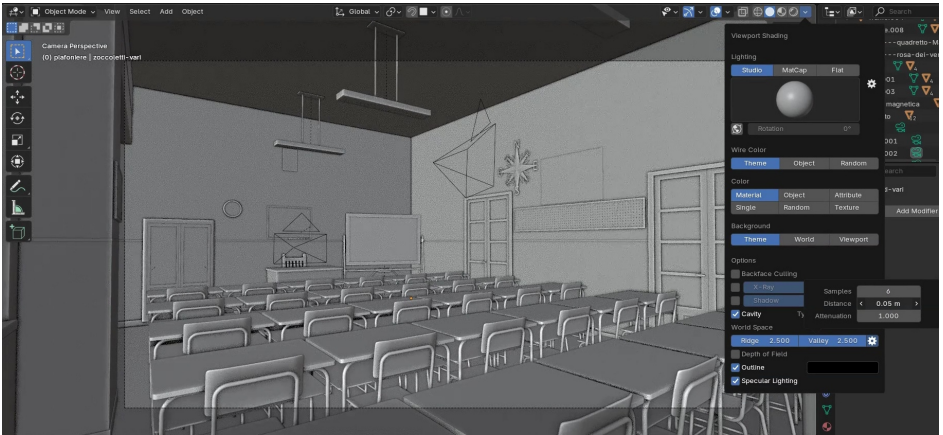


Samples 매개변수는 효과의 품질을 조정할 수 있습니다. **World** 모드가 **Screen** 모드보다 처리 속도가 느리기 때문에, 시스템에 과도한 부담을 주지 않으려면 값을 낮게 설정하는 것이 유용할 수 있습니다.

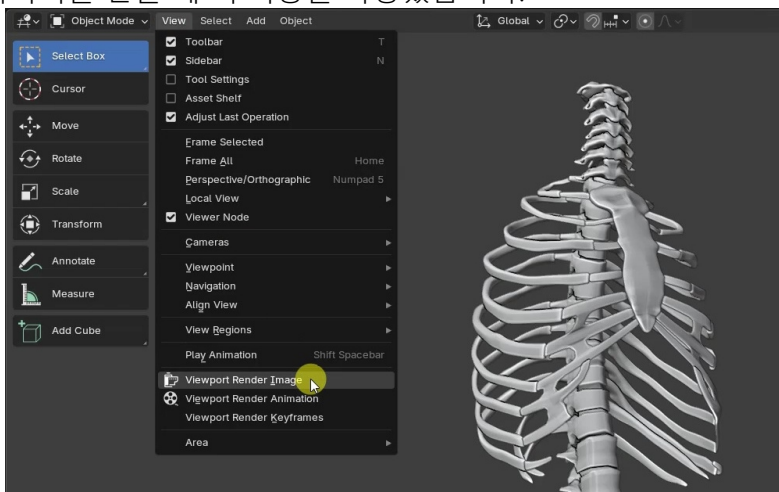
3D 뷰포트에서 Cavity 옵션을 사용하여 모서리 강조하기 | Blender 인터페이스 기초

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](https://gumroad.com/GUMROAD)

비디오 버전 : <https://youtu.be/7m8jprepuHQ>



앞서 언급했듯이, 이 음영 옵션은 **Solid** 모드에서만 보이며 렌더링에는 나타나지 않습니다. 하지만, 3D 뷰를 이미지로 저장하려면 3D 뷰포트의 **View** 메뉴에서 **Viewport Render Image** 를 클릭하면 됩니다. 이번 튜토리얼의 미리 보기 이미지를 만들 때 이 기능을 사용했습니다.



자, 이렇게 해서 **Cavity** 옵션에 대한 짧은 튜토리얼이 끝났습니다! 유익한 시간이 되셨길 바랍니다. 그럼 곧 다시 만나요!