

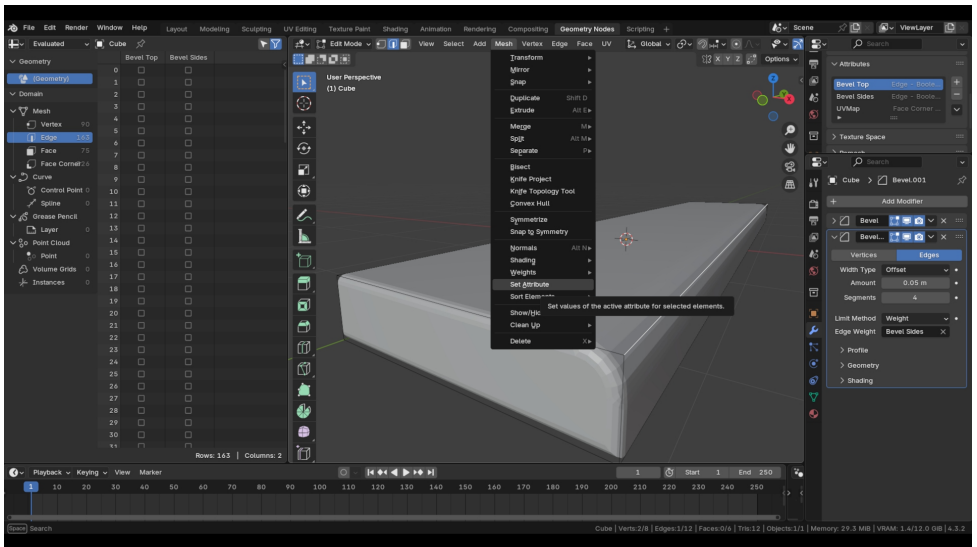
Blender 4.3 에서 엣지 속성을 정의하고 Bevel Modifier 에서 사용하는 방법

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/MigOBc4FLKw>

이 PDF 는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

제 유튜브 채널을 구독하고 알림을 켜서 새 동영상 업데이트를 받아보세요!



안녕하세요, 여러분! 이번 비디오 튜토리얼에서는 Blender 4.3 에서 객체의 엣지에 사용자 정의 속성을 정의하고, 이러한 속성을 Bevel Modifier 의 Edge Weight 섹션에서 지정하는 방법을 알아보겠습니다. 이를 통해 객체의 특정 엣지에 비파괴적으로 Bevel Modifier 를 적용할 수 있습니다.

실용적인 예제를 보여드리기 위해 Blender 의 기본 큐브를 크기 조정한 후 특정 엣지에만 두 개의 Bevel Modifier 를 적용하려고 했습니다.

Object Mode 에서 크기를 조정한 객체에 Bevel Modifier 를 추가했을 때, Modifier

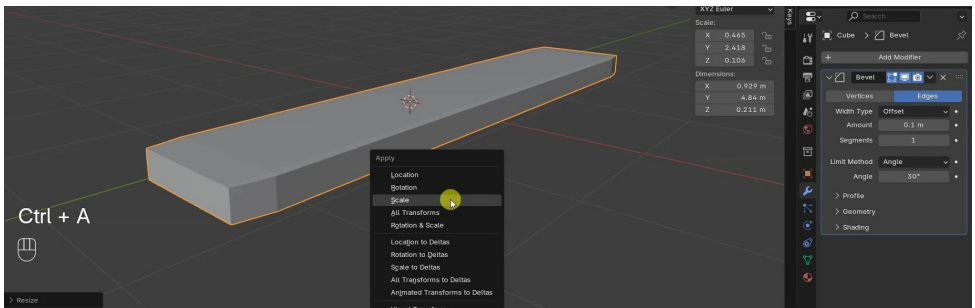
Blender 4.3 에서 엣지 속성을 정의하고 Bevel Modifier 에서 사용하는 방법

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/MigOBc4FLKw>

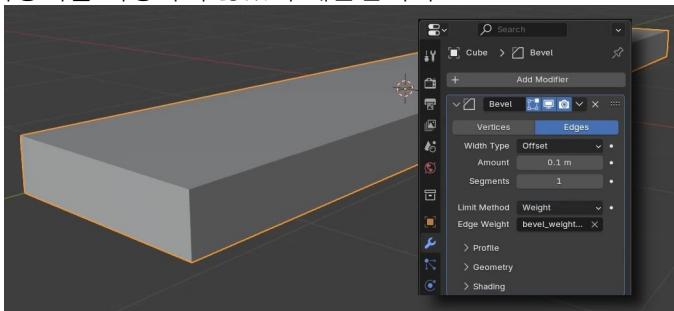
가 모든 요소에 고르지 않게 적용되는 것을 바로 확인할 수 있었습니다. 일부 부분은 더 많이 베벨링된 반면, 다른 부분은 그렇지 않았습니다.

이는 크기 조정 후 객체에 대한 스케일 변환을 적용하지 않았기 때문입니다. 이를 수정하기 위해 CTRL + A 단축키를 사용하고 화면에 나타나는 메뉴에서 **Scale** 을 선택합니다.



Bevel Modifier 패널에서 **Edges** 모드를 선택합니다. 그런 다음, Limit Method 를 **Angle** 에서 **Weight** 로 변경하여 서로 다른 엣지에 사용자 정의 가중치를 지정합니다.

Modifier 는 더 이상 객체에 적용되지 않습니다. 이는 이제 엣지 가중치에 의해 제어되며, 아직 가중치를 지정하지 않았기 때문입니다.

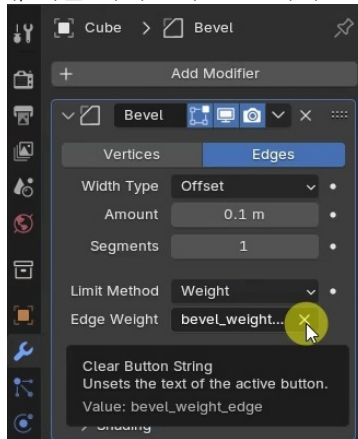


Blender 4.3 에서 엣지 속성을 정의하고 Bevel Modifier 에서 사용하는 방법

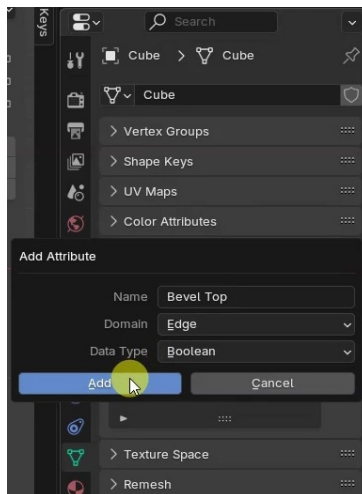
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

비디오 버전 : <https://youtu.be/MigOBc4FLKw>

Limit Method 메뉴 아래에 **Edge Weight** 라는 필드가 나타납니다. 이 필드를 사용하여 Modifier 가 영향을 미칠 엣지가 가져야 할 속성을 지정할 수 있습니다. 기본적으로 제공되는 속성이 있으며, 이를 제거할 수 있습니다.



속성은 Properties Editor 의 Data 탭에 있는 Attributes 섹션에서 생성해야 합니다. 해당 탭으로 이동하여 지정된 섹션에서 새 속성을 추가하고, 이름을 "Bevel Top"으로 지정합니다. 그런 다음 도메인을 **Edges** 로 변경하고 Data Type 을 **Boolean** 으로 설정합니다.



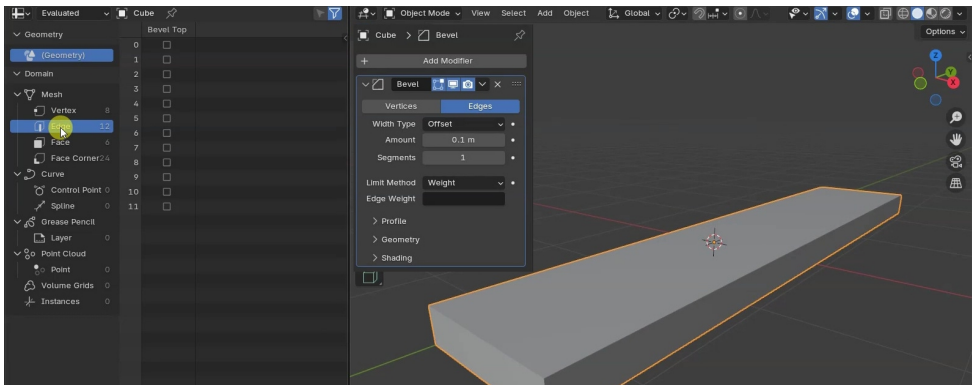
Blender 4.3 에서 엣지 속성을 정의하고 Bevel Modifier 에서 사용하는 방법

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

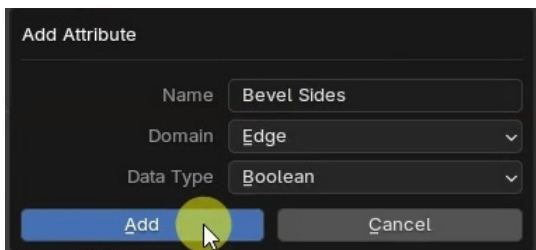
비디오 버전 : <https://youtu.be/MigOBc4FLKw>

Boolean 속성은 True 또는 False 의 두 가지 값만 가질 수 있습니다. 이 속성을 특정 엣지에 할당하고 값을 True 로 설정하면, Bevel Modifier 가 해당 요소에만 적용됩니다.

객체의 다양한 기능 또는 도메인에 대한 속성은 Geometry Nodes Layout 에서 쉽게 액세스할 수 있는 Spreadsheet Editor 에서 확인할 수 있습니다.



계속 진행하기 전에 Boolean 유형이고 엣지 도메인과 관련된 또 다른 속성을 정의하겠습니다. 이번에는 속성 이름을 "Bevel Sides"로 지정합니다.



Bevel Modifier 패널로 돌아가 Edge Weight 필드에 "Bevel Top"을 설정합니다.

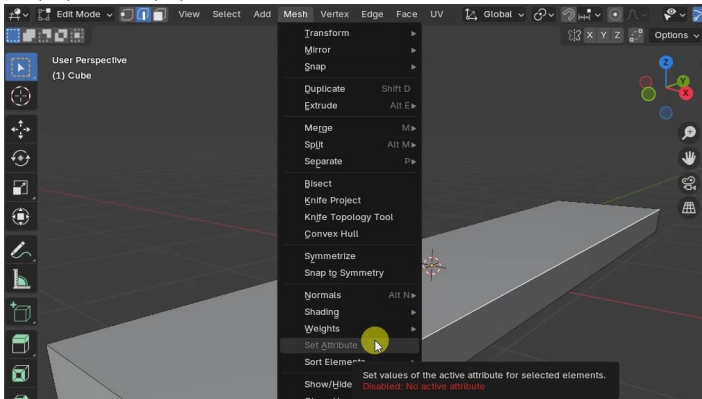
Blender 4.3 에서 엣지 속성을 정의하고 Bevel Modifier 에서 사용하는 방법

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

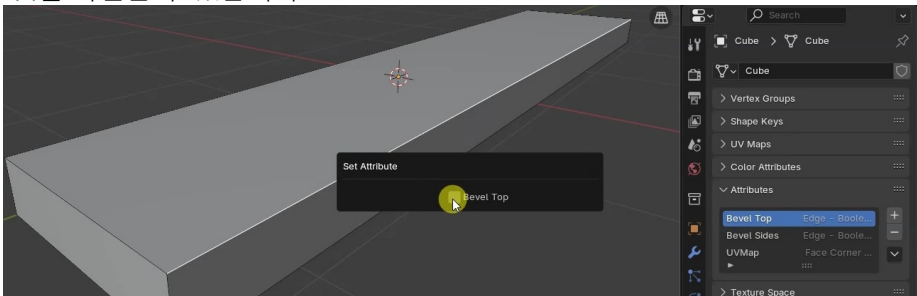
비디오 버전 : <https://youtu.be/MigOBc4FLKw>

현재로서는 효과가 보이지 않습니다. 이는 Spreadsheet 에서 확인할 수 있듯이 "Bevel Top" 속성이 현재 어떤 엣지에도 할당되지 않았기 때문입니다.

이를 수정하기 위해 Edit Mode 에서 상단 엣지를 선택합니다. 그런 다음 3D Viewport 에서 Mesh 메뉴를 열고 Set Attribute 도구를 클릭하려 하지만, 해당 도구가 사용 가능하지 않습니다.



Set Attribute 도구의 툴팁을 보면 현재 활성화된 속성이 없다는 것을 알 수 있습니다. 이를 활성화하려면 Object Data 탭의 Attributes 섹션에서 "Bevel Top" 속성을 선택하세요. 그런 다음 Mesh 메뉴에서 Set Attribute 도구를 다시 클릭하면, 이번에는 속성을 엣지에 성공적으로 할당할 수 있으며 Bevel Modifier 가 이 요소에 적용되는 것을 확인할 수 있습니다.

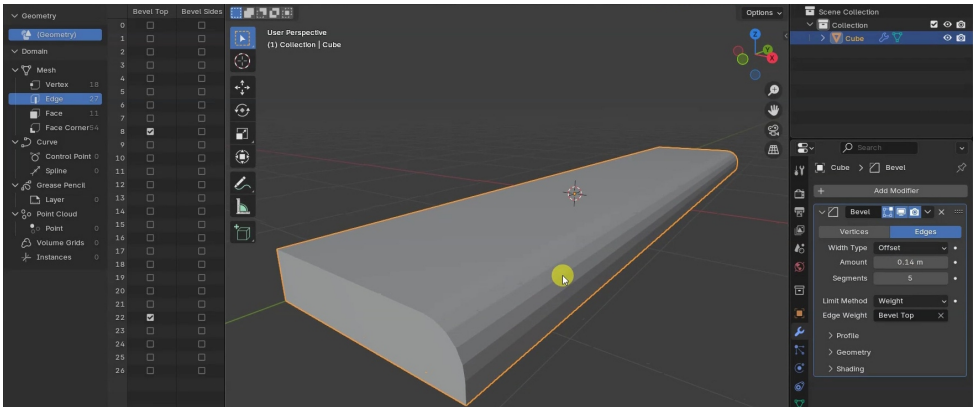


Blender 4.3 에서 엣지 속성을 정의하고 Bevel Modifier 에서 사용하는 방법

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/MigOBc4FLKw>

이제 Bevel Modifier 의 매개변수를 원하는 대로 조정할 수 있습니다. Modifier 는 이제 Bevel Top 속성을 가진 엣지에만 영향을 미칩니다.



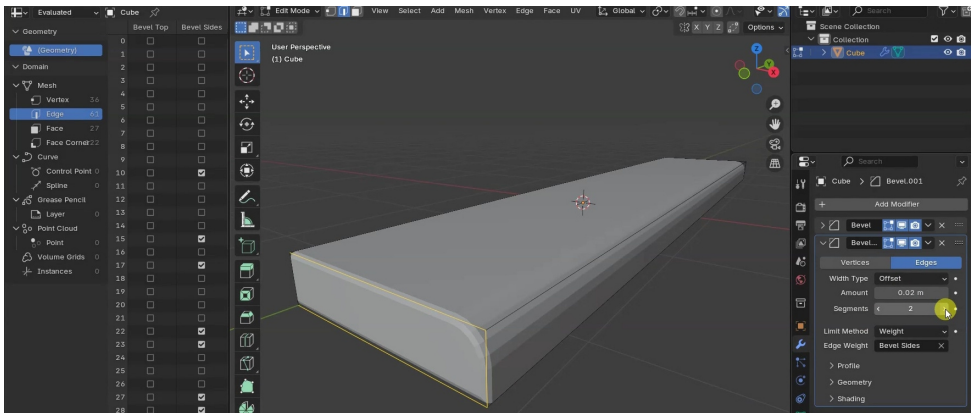
Spreadsheet 에서 Bevel Top 속성을 가진 엣지에 체크박스가 선택된 것을 확인할 수 있으며, Bevel Modifier 에 의해 생성된 추가 엣지가 나타납니다. 두 번째 Bevel Modifier 를 추가한 후, Limit Method 를 Weight 로 변경하고 Edge Weight 필드에 "Bevel Sides" 속성을 설정합니다.

Bevel Top 속성을 상단 엣지에 할당한 것과 동일한 방법으로 Bevel Sides 속성을 메시의 측면 엣지 일부에 할당합니다. Bevel Sides 속성의 값을 원하는 대로 조정하여 결과를 확인하세요. 보시다시피, 우리는 객체의 특정 엣지에 각각 영향을 미치는 두 개의 서로 다른 Bevel Modifier 를 비파괴적으로 적용했습니다.

Blender 4.3 에서 엣지 속성을 정의하고 Bevel Modifier 에서 사용하는 방법

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/MigOBc4FLKw>



주목할 점은 하나의 엣지가 여러 속성을 가질 수 있으며, 따라서 여러 Bevel Modifier 의 영향을 받을 수 있다는 것입니다. 예를 들어, 이제 상단 엣지에도 Bevel Sides 속성을 할당하고 있습니다.

이 경우, Modifiers 탭에서 Modifier 가 나타나는 순서가 매우 중요합니다. Modifier 는 위에서 아래로 순차적으로 실행되며 수정할 엣지에 영향을 미칩니다.

이번 튜토리얼은 여기까지입니다! 도움이 되었기를 바랍니다! 다음에 또 만나요!