

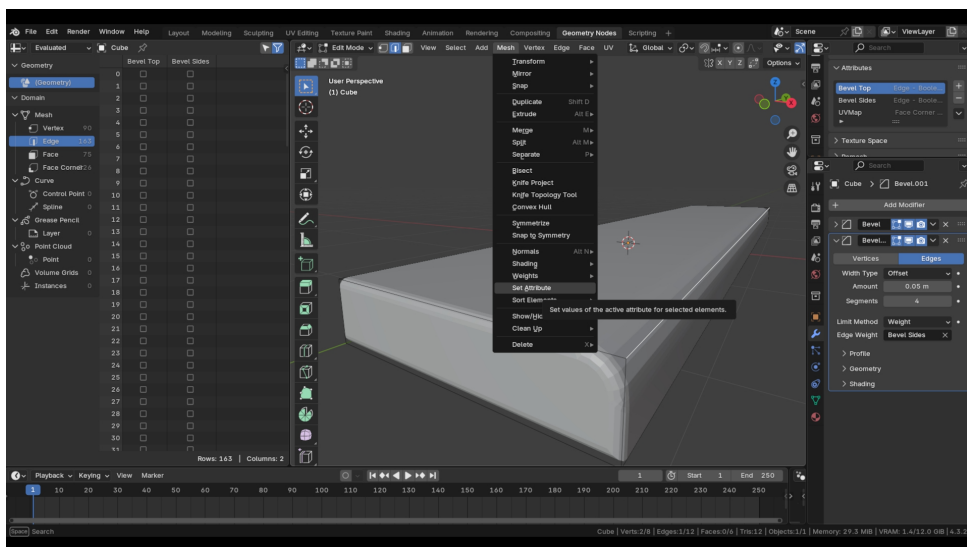
Blender 4.3 でエッジの属性を定義し、Bevel モディファイアで活用する方法

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/P17KbkptWnc>

この PDF は無料です。気軽にシェアしてください！

[私の YouTube チャンネルを登録して](#)、新しい動画の更新を受け取るために通知をオンにしてください！



こんにちは、皆さん！このチュートリアルでは、Blender 4.3 でオブジェクトのエッジにカスタム属性を定義し、これらの属性を Bevel モディファイアの「Edge Weight」セクションで指定する方法を学びます。この機能を使用すると、オブジェクトの特定のエッジに非破壊的に Bevel モディファイアを適用できます。

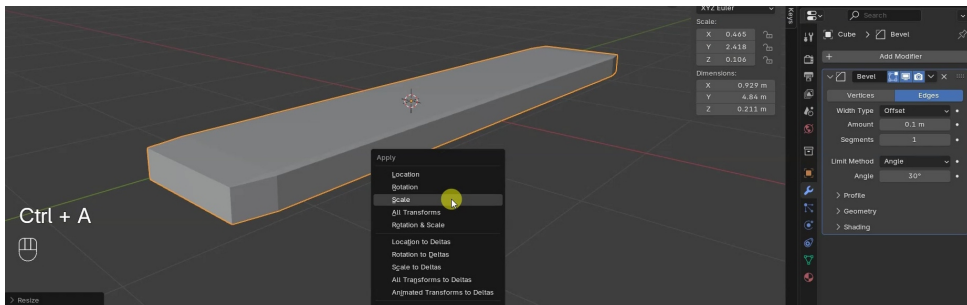
実例をお見せするために、Blender のデフォルトキューブをリサイズし、特定のエッジのみに 2 つの Bevel モディファイアを適用することを考えました。オブジェクトモードでリサイズしたオブジェクトに Bevel モディファイアを追加したところ、モディファイアが全体に適用され、部分的に不均一な結果になってしまいました。特定の部分は他の部分よりも強くベベルがかかっています。

Blender 4.3 でエッジの属性を定義し、Bevel モディファイアで活用する方法

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

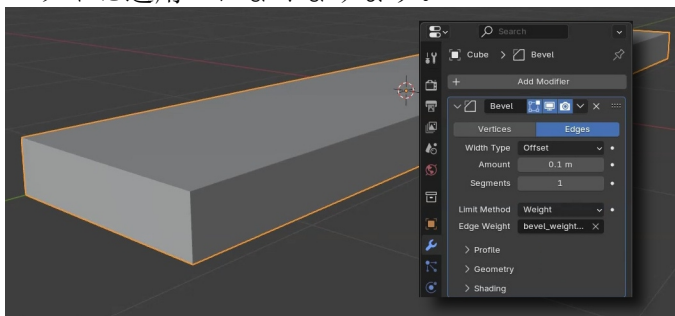
ビデオバージョン : <https://youtu.be/P17KbkptWnc>

これは、リサイズ後にスケール変換をオブジェクトに適用しなかったためです。この問題を解決するには、ショートカットキー「CTRL+A」を使用し、表示されるメニューから「Scale」を選択します。



Bevel モディファイアパネルで「Edges」モードを選択します。その後、「Limit Method」を「Angle」から「Weight」に変更して、異なるエッジにカスタムウェイトを割り当てます。

この時点で、エッジウェイトをまだ指定していないため、モディファイアがオブジェクトに適用されなくなります。

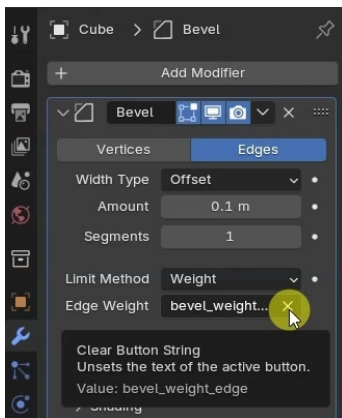


「Limit Method」メニューの下に「Edge Weight」というフィールドが表示されます。このフィールドでは、モディファイアが影響を与えるエッジの属性を指定できます。デフォルトでは既定の属性が設定されていますが、これを削除することも可能です。

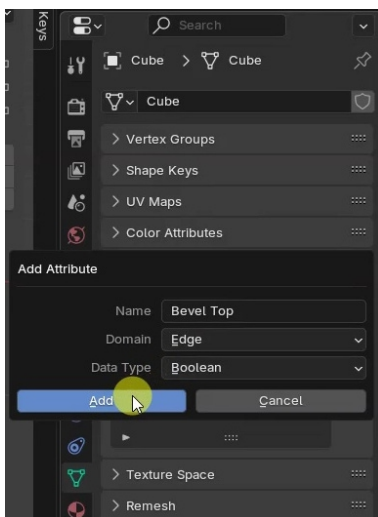
Blender 4.3 でエッジの属性を定義し、Bevel モディファイアで活用する方法

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/P17KbkptWnc>



要素の属性は、プロパティエディタのデータタブにある **Attributes** セクションで作成する必要があります。このタブに移動し、指定されたセクションで新しい属性を追加します。次に、その属性に「Bevel Top」という名前を付け、ドメインを **Edges** に変更し、データ型を **Boolean** に設定します。



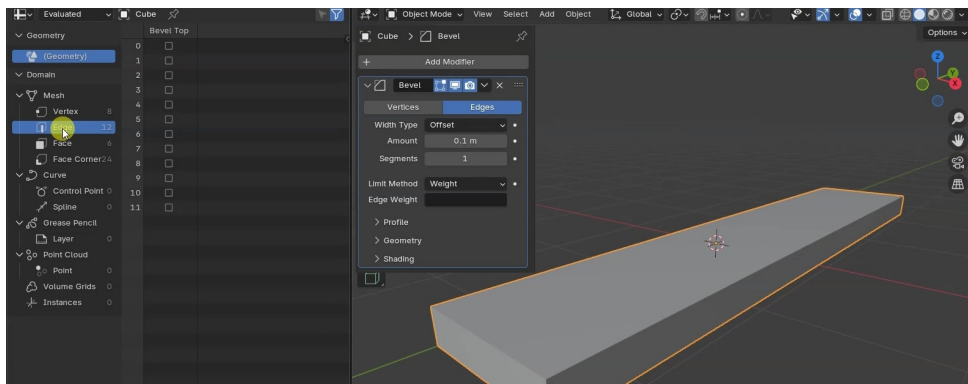
Boolean 属性は、**True** または **False** の2つの値しか持つことができません。この属性を特定のエッジに割り当て、その値を **True** に設定することで、Bevel モディファイアをそのエッジに適用することができます。

Blender 4.3 でエッジの属性を定義し、Bevel モディファイアで活用する方法

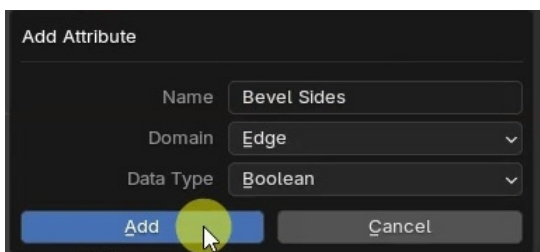
www.francescomilane.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/P17KbkptWnc>

オブジェクトのさまざまな機能やドメインに関連する属性は、**Spreadsheet Editor** で確認できます。このエディタは、**Geometry Nodes Layout** で簡単にアクセス可能です。



次に進む前に、もう1つの属性を定義します。こちらも **Boolean** 型で、エッジドメインに関連付けられたものです。ただし、今回は「Bevel Sides」という名前を付けます。



Bevel モディファイアパネルに戻り、「Edge Weight」フィールドに「Bevel Top」を設定します。

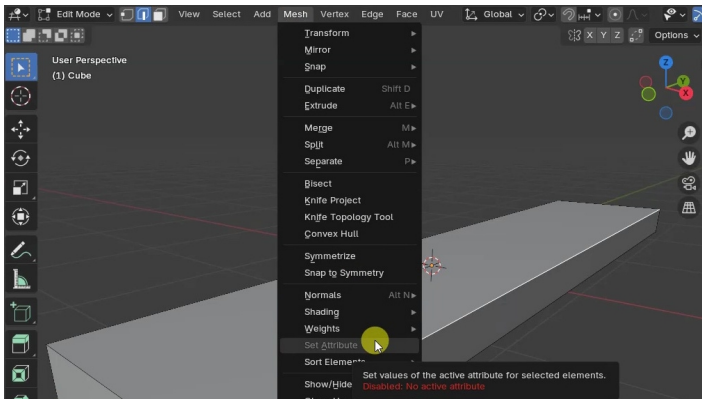
現時点では効果が見られません。これは、現在「Bevel Top」属性を持つエッジがないためです。このことは、オブジェクトの **Spreadsheet** を確認することで確認できます。

Blender 4.3 でエッジの属性を定義し、Bevel モディファイアで活用する方法

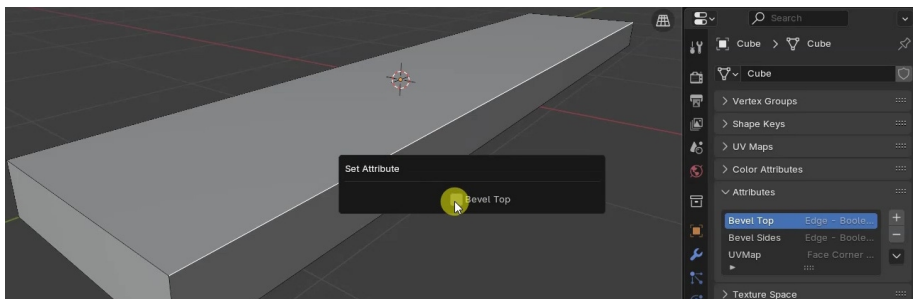
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/P17KbkptWnc>

この問題を解決するために、**Edit Mode**でトップエッジを選択します。その後、**3D ビューポート**の **Mesh** メニューを開き、「Set Attribute」ツールをクリックします。ただし、このツールは利用可能ではありません。



Set Attribute ツールのツールチップは、「現在アクティブな属性がない」と通知します。この問題を解決するには、**オブジェクトデータタブ**の **Attributes** セクションで「Bevel Top」属性を選択し、アクティブ化します。その後、再び **Mesh** メニューの「Set Attribute」をクリックすると、今回はエッジに属性を正常に割り当てることができ、Bevel モディファイアがこの要素に適用されるのを確認できます。

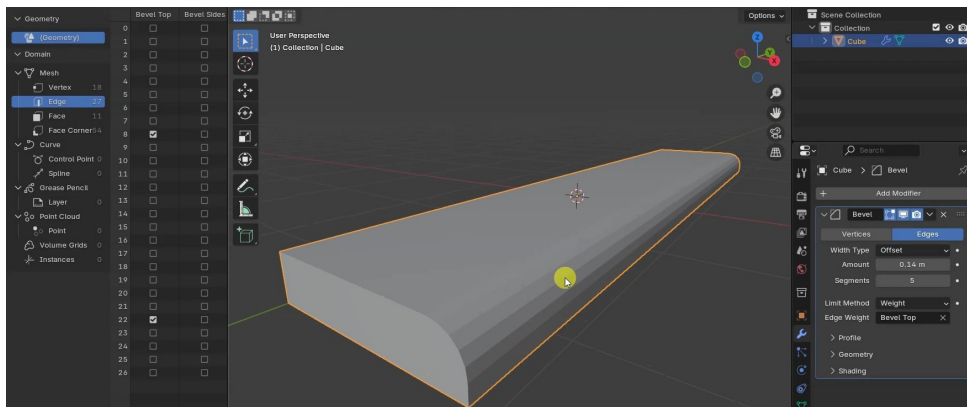


Bevel モディファイアのパラメータを必要に応じて調整してください。このモディファイアは、現在「Bevel Top」属性を持つエッジにのみ影響を与えます。

Blender 4.3 でエッジの属性を定義し、Bevel モディファイアで活用する方法

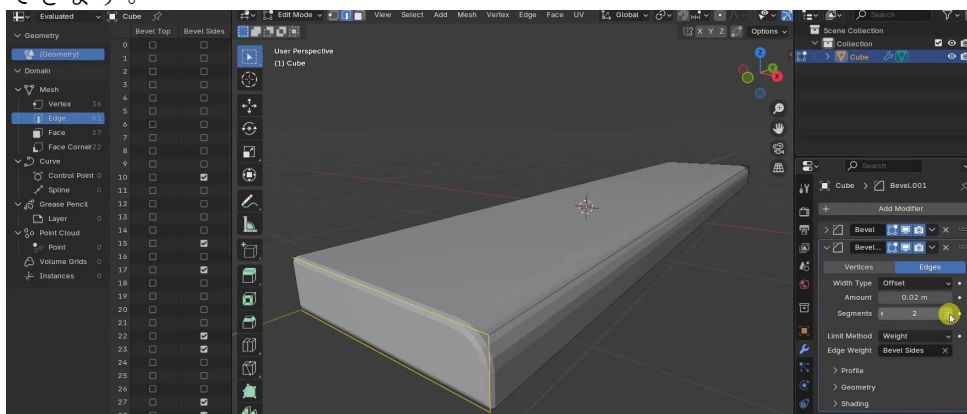
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

ビデオバージョン : <https://youtu.be/P17KbkptWnc>



Spreadsheet では、「Bevel Top」属性を持つエッジにチェックボックスが選択されているのが確認できます。また、Bevel モディファイアによって生成された追加のエッジ也表示されます。2つ目の Bevel モディファイアを追加し、その **Limit Method** を「Weight」に変更し、「Edge Weight」フィールドに「Bevel Sides」を属性として設定します。

メッシュのサイドエッジの一部に「Bevel Sides」属性を割り当てます。これは、トップエッジに「Bevel Top」属性を割り当てたときと同じ手順です。「Bevel Sides」属性の値を必要に応じて変更して結果を確認してください。このようにして、オブジェクトに2つの異なる Bevel モディファイアを適用し、それぞれが特定のエッジに非破壊的に影響を与えることができます。



Blender 4.3 でエッジの属性を定義し、Bevel モディファイアで活用する方法

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

ビデオバージョン : <https://youtu.be/P17KbkptWnc>

なお、1つのエッジには複数の属性を持たせることができるため、複数の Bevel モディファイアの影響を受けることも可能です。たとえば、ここではトップエッジにも「Bevel Sides」属性を割り当てています。

この場合、**Modifiers** タブに表示されるモディファイアの順序が重要です。上から下に順に適用されるため、エッジに対する影響が異なる場合があります。

以上でこのチュートリアルは終了です！役に立ったと思っていただけたら嬉しいです。また次回お会いしましょう！