

Higgsfield Blender 플러그인 사용 가이드북

모델링 없이, 프롬프트 한 줄로 시작하는 3D 제작

모델링은 그만. 프롬프트로 썸을 지으세요.

목차

01	Higgsfield Blender 플러그인이란?
02	설치하기 — 드래그 한 번이면 끝
03	화면 구성 — 뷰포트 위의 플로팅 바와 7개 탭
04	첫 생성 — 5분 만에 첫 결과물 만들기
05	7개 탭 완전 정복
06	모델 선택 & 크레딧 이해하기
07	고수들의 사용 꿀팁 10
08	자주 하는 실수 & 해결법
09	자주 묻는 질문 (FAQ)
10	고급 활용 — Claude와 연결하는 Higgsfield Bridge

01 Higgsfield Blender 플러그인이란?

Blender의 3D 뷰포트 위에 떠 있는 작은 바(bar) 하나로, 장면·3D 메시·리깅된 캐릭터 애니메이션·이미지·영상을 AI로 생성해 지금 열려 있는 썸에 바로 넣어주는 공식 플러그인입니다. 별도의 창이나 웹사이트를 오갈 필요 없이, 프롬프트를 입력하고 **Generate**를 누르면 결과물이 내 .blend 파일 안으로 들어옵니다.

기존 방식과 무엇이 다른가요?

상황	지금까지	플러그인 이후
배경 세트가 필요할 때	에셋 사이트를 뒤지거나 직접 모델링 (수 시간)	프롬프트로 설명하면 쉰에 바로 조립됨
3D 모델이 필요할 때	웹에서 생성 → 다운로드 → импорт → 머티리얼 세팅	뷰포트에서 생성, 머티리얼 포함된 편집 가능한 오브젝트로 도착
캐릭터를 움직일 때	리깅 → 웨이트 페인팅 → 키프레임 (전문 영역)	피팅·웨이트 완료된 리그와 키프레임이 타임라인에 자동 생성
결과물 관리	다운로드 폴더에서 파일 찾아 헤매기	Asset 탭에서 3D·이미지·영상별로 정리, 드래그로 쉰에 투입

어떻게 이런 게 가능한가요?

생성은 전부 **Higgsfield**의 서버(클라우드)에서 실행됩니다. 그래서 고성능 GPU가 없는 노트북이라도, 쉰을 열 수만 있으면 모든 탭을 사용할 수 있습니다. 내 컴퓨터의 GPU는 지금까지처럼 **Cycles·EVEE** 렌더링에만 쓰면 됩니다.

02 설치하기 — 드래그 한 번이면 끝

먼저 지원 환경을 확인하세요.

항목	조건
Blender 버전	4.2 ~ 5.1
GPU	고성능 GPU 불필요 — 생성은 클라우드에서 실행
인터넷	필수 (오프라인 생성 불가)
계정	higgsfield.ai 계정 (가입 무료, 별도 구독 불필요)

STEP 1 — .zip 파일 다운로드

[higgsfield.ai/plugins/blender](#)에서 플러그인 .zip 파일을 다운로드합니다. 서명된 파일 하나가 전부이며, 별도의 설치 프로그램은 없습니다.

STEP 2 — 압축을 풀지 말고 Blender 창에 드래그

다운로드한 .zip을 그대로 열려 있는 **Blender** 창 아무 곳이나 끌어다 놓으세요. 자동으로 설치되고 활성화됩니다. 드래그가 안 되는 환경이라면 **Edit ▶ Preferences ▶ Add-ons ▶ Install**에서 .zip을 선택해도 됩니다.

STEP 3 — 로그인하고 생성 시작

뷰포트 위에 **Higgsfield** 바가 나타납니다. 로그인하고 프롬프트를 입력하면 끝입니다.

QUICK TIP

.zip의 압축을 절대 미리 풀지 마세요. **Blender**는 압축된 파일 그대로를 원합니다. 설치가 안 되는 경우의 대부분은 압축을 풀어버린 경우입니다.

03 화면 구성 — 뷰포트 위의 플로팅 바와 7개 탭

플러그인은 별도의 창도, 사이드바도 아닙니다. **3D** 뷰포트 위에 떠 있는 플로팅 바 형태라 작업 화면을 가리지 않고, 모델링하던 흐름 그대로 생성까지 이어집니다. 바에는 7개의 탭이 있습니다.

탭	무엇을 만드나
Scene builder	세트를 설명하면 열려 있는 씬에 통째로 조립
3D Model	깨끗한 토폴로지 + 머티리얼 포함된 3D 메시
Character animation	피팅·웨이트 완료된 리그 + 타임라인 키프레임
Image	이미지 생성 — 평면(plane) 또는 머티리얼 소스로 투입
Video	영상 생성 (Seedance 2.5)
Camera	카메라 관련 생성 도구
Asset	생성 결과물 보관함 — 최근 결과와 전체 라이브러리

사용 흐름은 모든 탭이 동일합니다. 프롬프트를 입력하거나 참고 이미지를 떨어뜨리고 → 설정을 고르고 → **Generate**를 누릅니다.

04 첫 생성 — 5분 만에 첫 결과물 만들기

STEP 1 — 프롬프트 입력

뷰포트 바에 만들고 싶은 것을 문장으로 적습니다. 참고 이미지가 있다면 바에 드래그해서 넣을 수도 있습니다.

STEP 2 — 모델과 설정 선택

드롭다운에서 생성 모델을 고르고, 해상도·프레임레이트 등 필요한 설정을 선택합니다. (모델별 특징은 06 참고)

STEP 3 — 비용 확인 후 **Generate**

Generate 버튼 위의 숫자가 이번 생성의 크레딧 가격입니다. 누르기 전에 항상 보이고, 변형(variants) 개수를 올리면 그만큼 곱해집니다. 잔액과 요금제는 바에서 클릭 한 번으로 확인됩니다.

STEP 4 — **Asset** 탭에서 결과 확인

결과물은 **Asset** 탭에 도착합니다. 최근 결과는 뷰포트 위쪽에, 전체 라이브러리는 아래쪽에 정리되며, 드래그해서 썸에 넣으면 됩니다.

QUICK TIP

첫 생성은 **3D Model** 탭에서 소품 하나(예: 낮은 나무 의자)로 시작해 보세요. 결과물이 편집 가능한 오브젝트로 들어오는 것을 눈으로 확인하고 나면, 나머지 탭의 개념이 한 번에 잡힙니다.

05 7개 탭 완전 정복

① **Scene builder** — 그림이 아니라 진짜 썸 데이터

세트를 문장으로 설명하면 열려 있는 .blend 안에 오브젝트·레이아웃·조명이 편집 가능한 지오메트리로 조립됩니다. 이미지가 아니라 실제 썸 데이터이므로, 옮기고 크기를 바꾸고 절반을 지워도 됩니다. 블록아웃(blockout)을 잡은 뒤 **Video** 탭에 넘겨 완성 썸을 뽑는 것이 대표 워크플로입니다.

② **3D Model** — 머티리얼까지 포함된 메시

깨끗한 토폴로지의 3D 메시가 머티리얼이 입혀진 상태로 생성됩니다 (**Meshy 5**). 결과물은 일반 오브젝트와 똑같이 편집할 수 있어, 그대로 쓰거나 리터치해서 쓰면 됩니다.

③ **Character animation** — 리깅과 키프레임을 한 번에

피팅되고 웨이트까지 잡힌 리그와 함께 타임라인에 키프레임이 들어옵니다. 표준 **Blender** 본(bone)과 액션(action)이라서, 모캡 데이터를 다루듯 커브를 수정하면 됩니다. 처음부터 리깅을 배울 필요가 없어집니다.

④ **Image** — 평면으로, 또는 머티리얼 속으로

생성한 이미지는 썸에 평면(plane)으로 삽입하거나, 머티리얼 노드에 와이어로 연결해 텍스처처럼 쓸 수 있습니다. 배경판, 참고 이미지, 텍스처 소스 제작에 모두 활용됩니다.

⑤ **Video** — 블록아웃을 완성 썸으로

Seedance 2.5로 영상을 생성합니다. **Scene builder**로 잡은 블록아웃이나 뷰포트 구도를 기반으로 완성된 썸을 뽑는 용도로 특히 강력합니다.

⑥ Camera — 구도를 잡는 도구

카메라 관련 생성 도구를 제공합니다. 씬의 구도를 잡고 Video 생성과 연계할 때 사용합니다.

⑦ Asset — 생성물의 홈 화면

모든 결과물이 모이는 곳입니다. 최근 결과는 뷰포트 위, 전체 라이브러리는 아래에 있고 3D·Images·Video로 필터링됩니다. 디스크의 실제 파일로 바로 가는 폴더 바로가기도 여기에 있습니다.

06 모델 선택 & 크레딧 이해하기

Higgsfield 카탈로그 전체를 드롭다운 하나로 전환합니다. 숫마다 다른 모델을 쓰는 것도 클릭 한 번입니다.

용도	사용 가능 모델
이미지	Nano Banana 2 · GPT Image · Seedream 5.0 Pro · Z Image
영상	Seedance 2.5
3D	Meshy 5
화질 향상	업스케일러

크레딧은 이렇게 계산됩니다.

항목	내용
가격 확인	Generate 버튼 위의 숫자 = 이번 생성의 크레딧 가격 (누르기 전에 표시)
변형 개수	variants 카운터를 올리면 가격이 그 배수로 곱해짐
잔액 확인	바에서 클릭 한 번으로 잔액·요금제 확인
구독	별도 구독 없음 — higgsfield.ai 및 Photoshop·After Effects·Premiere·DaVinci·Figma 플러그인과 크레딧 공유
워크스페이스	개인·팀 워크스페이스 모두 같은 계정으로 사용
상업적 사용	웹 플랫폼과 동일한 사용 권리 — 유료 플랜에서 상업적 사용 가능 (상세는 Higgsfield 이용약관)

07 교수들의 사용 꿀팁 10

TIP 01 압축은 풀지 말고, 드래그로 설치하세요. .zip 그대로 Blender 창에 떨어뜨리는 것이 공식 설치법입니다. 압축을 푸는 순간 설치가 꼬입니다.

TIP 02 사양 걱정으로 망설이지 마세요. 생성은 전부 클라우드에서 돌아갑니다. 씬만 열리면

노트북으로도 모든 탭이 작동하고, 내 GPU는 최종 렌더링에만 아끼면 됩니다.

TIP 03 **Scene builder** 결과물은 부수면서 쓰세요. 결과는 이미지가 아니라 편집 가능한 지오메트리입니다. 마음에 드는 부분만 남기고 절반을 지운 뒤 재배치하는 것이 정석적인 사용법입니다.

TIP 04 블록아웃 → **Video**가 황금 루트입니다. **Scene builder**로 대강의 세트를 잡고, 그 블록아웃을 **Video** 탭에 넘겨 완성 솜을 뽑으세요. 레이아웃은 내가 통제하고 디테일은 AI가 채우는 구조입니다.

TIP 05 **Generate** 버튼의 숫자를 읽는 습관을 들이세요. 그 숫자가 곧 크레딧 가격입니다. 특히 **variants**를 올려두면 가격이 배수로 뛰니, 누르기 전 1초만 확인하면 크레딧 낭비가 사라집니다.

TIP 06 이미지 모델은 골라 쓰는 것입니다. **Nano Banana 2·GPT Image·Seedream 5.0 Pro·Z Image**는 같은 프롬프트라도 결과 성향이 다릅니다. 드롭다운 전환은 클릭 한 번이니, 중요한 컷은 모델을 바꿔가며 비교해 보세요.

TIP 07 캐릭터 애니메이션은 다시 만들기보다 커브 수정. 결과물이 표준 본과 액션으로 들어오므로, 어색한 부분은 모캡 다듬듯 그래프 에디터에서 커브만 고치면 됩니다. 재생성보다 빠르고 크레딧도 아깁니다.

TIP 08 결과물을 못 찾겠으면 **Asset** 탭의 폴더 바로가기. 생성물은 디스크에도 저장됩니다. 폴더 바로가기로 원본 파일에 접근하면 다른 프로젝트·다른 툴에서도 재사용할 수 있습니다.

TIP 09 참고 이미지를 적극적으로 쓰세요. 프롬프트만으로 애매한 스타일은 참고 이미지를 바에 드래그해서 넣는 쪽이 훨씬 정확합니다. 원하는 무드의 컷 하나가 형용사 열 개보다 낫습니다.

TIP 10 이미 생성한 것은 오프라인에서도 내 것입니다. 인터넷은 생성할 때만 필요합니다. 생성된 결과물은 **.blend**와 디스크에 남으니, 비행기 안에서도 편집·렌더링은 그대로 됩니다.

08 자주 하는 실수 & 해결법

이런 문제가 있다면	이렇게 해보세요
설치가 안 된다	.zip 압축을 풀었는지 확인 — 압축된 원본 파일을 다시 받아 Blender 창에 드래그. 또는 Edit ▶ Preferences ▶ Add-ons ▶ Install
플러그인이 안 보인다	Blender 버전 확인 — 지원 범위는 4.2 ~ 5.1 입니다
Generate 가 안 눌린다	인터넷 연결과 로그인 상태 확인 — 생성은 클라우드에서 실행되므로

	둘 다 필수입니다
생성이 너무 느린 것 같다	내 컴퓨터 성능과 무관합니다. 네트워크 상태를 확인하고, 큰 생성물은 시간이 걸리는 것이 정상입니다
결과물이 어디 갔는지 모르겠다	Asset 탭 확인 — 최근 결과는 뷰포트 위, 전체 라이브러리는 아래. 3D·Images·Video 필터와 폴더 바로가기 활용
크레딧이 생각보다 빨리 닳는다	variants 카운터 확인 — 변형 개수만큼 가격이 곱해집니다. Generate 버튼의 숫자를 누르기 전에 확인하세요
Scene builder 결과가 마음에 안 든다	전체 재생성 대신 편집 — 결과는 지오메트리아므로 지우고, 옮기고, 크기를 바꿔서 원하는 씬으로 다듬으세요
애니메이션이 어색하다	재생성 대신 그래프 에디터에서 커브 수정 — 표준 본·액션이라 일반 모캡처럼 다듬을 수 있습니다

09 자주 묻는 질문 (FAQ)

Q. 3D를 하나도 모르는 초보인데 쓸 수 있나요?

A. 네. 프롬프트를 적고 **Generate**를 누르는 것이 전부입니다. 리깅·토폴로지·머티리얼 같은 어려운 작업은 결과물에 이미 완료되어 들어오고, **Blender** 조작은 결과물을 배치하는 수준부터 시작하면 됩니다.

Q. 컴퓨터 사양이 낮는데 괜찮나요?

A. 괜찮습니다. 생성은 **Higgsfield** 서버에서 실행되므로 씬을 열 수 있는 컴퓨터라면 모든 기능을 쓸 수 있습니다. GPU는 본인의 **Cycles·EVEE** 렌더링에만 영향을 줍니다.

Q. 오프라인에서도 되나요?

A. 생성은 안 됩니다. 클라우드 추론이라 인터넷 연결과 로그인에 필요합니다. 다만 이미 생성된 결과물은 **.blend**와 디스크에 남아 오프라인에서도 편집할 수 있습니다.

Q. 비용은 어떻게 되나요?

A. **higgsfield.ai**와 동일한 크레딧을 사용하며 별도 구독은 없습니다. 생성 가격은 **Generate** 버튼에 미리 표시되고, **Photoshop·After Effects·Premiere·DaVinci·Figma** 플러그인과 크레딧이 공유됩니다.

Q. 만든 결과물을 상업적으로 써도 되나요?

A. 네. 웹 플랫폼과 동일한 사용 권리가 적용되며, 유료 플랜에서는 상업적 사용이 가능합니다. 상세 조건은 **Higgsfield** 이용약관을 확인하세요.

Q. 어떤 Blender 버전을 지원하나요?

A. **Blender 4.2**부터 **5.1**까지 지원합니다.

10 고급 활용 — Claude와 연결하는 Higgsfield Bridge

프롬프트 입력조차 생략하고, **AI 에이전트(Claude)**에게 말로 씬 제작을 시키는 기능입니다. **Bridge**는 에이전트를 플러그인 자체에 연결해서, **Claude**가 열려 있는 내 씬 안에 직접 블록아웃을 잡고, 커서 위치에 메시지를 만들고, **Seedance** 렌더까지 실행하게 합니다.

STEP 1 — Bridge URL 복사

<https://bridge.higgsfield.ai/mcp>

STEP 2 — 커넥터 추가

Claude의 **Settings** → **Connectors**에서 커스텀 커넥터를 추가하고, 이름을 **Higgsfield Bridge**로 지정한 뒤 위 URL을 붙여넣습니다.

STEP 3 — 썸을 요청

로그인 후 Claude에게 이렇게 말해보세요: **"Build me a calibration bay blockout in Blender"**

✓ DO

- .zip 그대로 드래그해서 설치
- 블록아웃 → Video 순서로 작업
- **Generate** 버튼의 크레딧 숫자 확인
- 애니메이션은 커브 수정으로 다듬기
- 중요한 컷은 모델 바꿔가며 비교

⊘ DON'T

- .zip 압축 풀어서 설치 시도
- **variants** 확인 없이 연속 생성
- 마음에 안 들면 무조건 전체 재생성
- 결과물을 다운로드 폴더에서 찾아 헤매기
- 오프라인에서 생성 시도