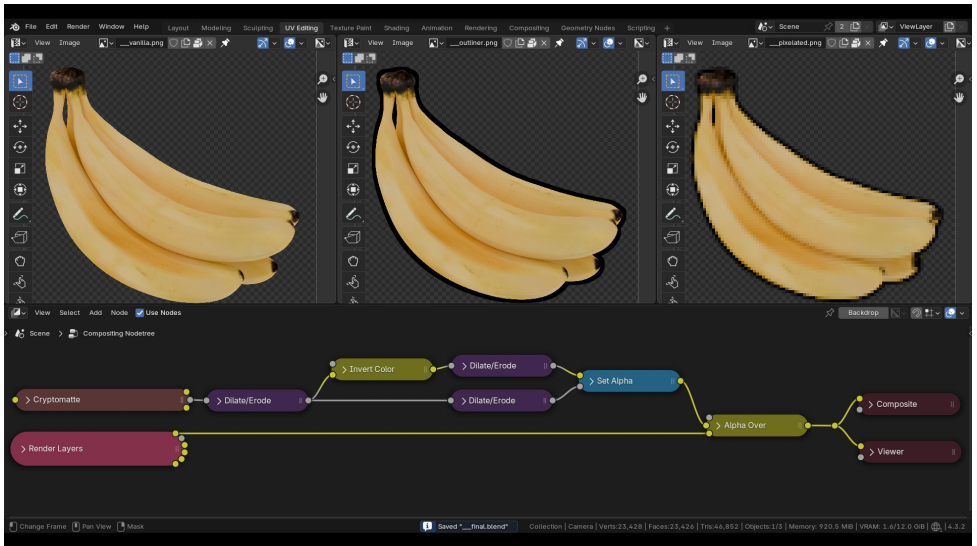


Compositing 을 사용하여 오브젝트에 검은색 외곽선을 추가하는 방법 | Blender 4.3 튜토리얼
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

비디오 버전 : <https://youtu.be/i0lIW1PNcRc>

이 PDF 는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

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



안녕하세요! 이번 짧은 튜토리얼에서는 **Compositing** 에서 설정한 노드 구성을 보여드리겠습니다. 이 설정을 사용하면 Blender 4.3 에서 투명한 배경에 렌더링된 오브젝트 주위에 검은색 외곽선을 추가할 수 있습니다. 이 효과는 로고나 아이콘을 만들 때 유용합니다.

먼저 노드 구성을 바로 보여드릴 테니 그대로 복사해서 프로젝트에 적용할 수 있습니다. 그 후에 이 설정의 논리를 간단히 설명하겠습니다.

보시다시피, 이 설정에는 **Crypto Matte** 노드가 포함되어 있습니다. 따라서 렌더링을 시작하기 전에 **Properties Editor** 의 **View Layer** 탭에서 **Crypto Matte Object Render Pass** 를 활성화해야 합니다. 이렇게 하면 Compositing 에서 이 정보를 사용할 수 있습니다.

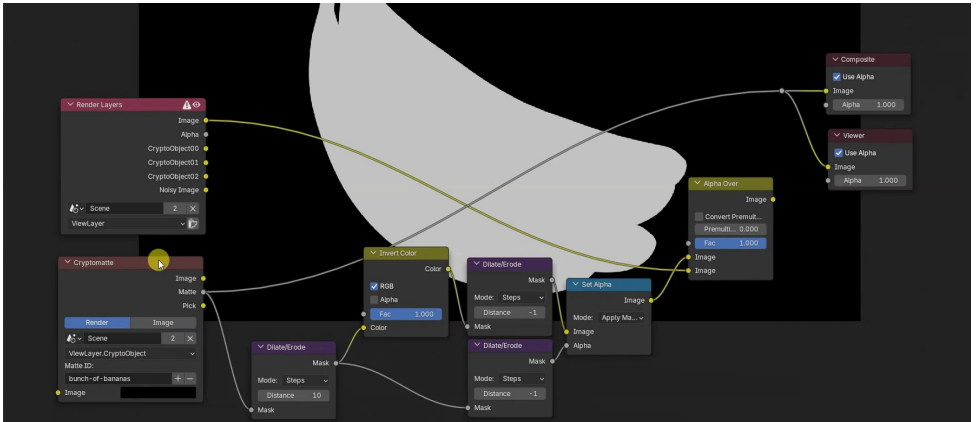
[illegible]

Film Transparent를 설정하고 **Crypto Matte** 정보를 활성화한 후에는 장면을 렌더링한 다음 Compositing에서 렌더링된 오브젝트 주위에 검은색 외곽선을 추가할 수 있습니다.

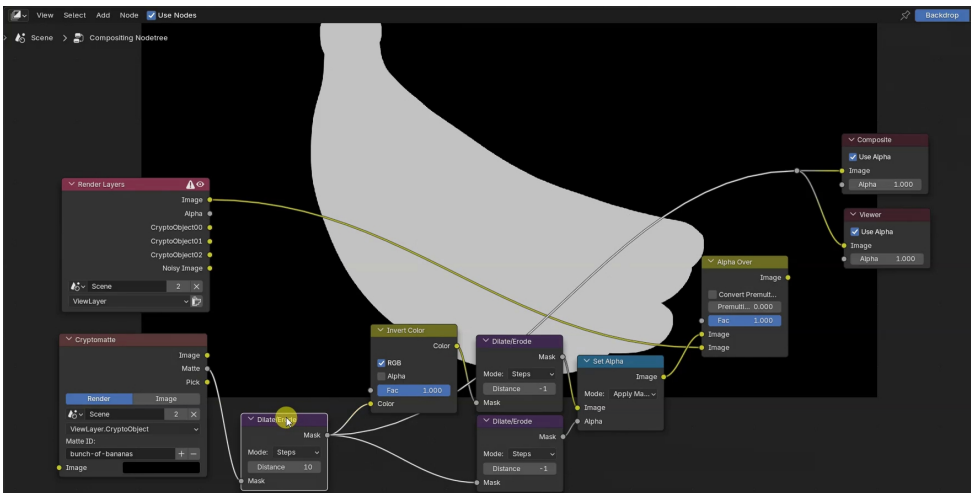
저는 **Crypto Matte** 노드를 사용하여 처리할 오브젝트의 마스크를 추출합니다. 마스크는 **Matte** 출력에서 가져와야 하며, 이 출력은 선택한 오브젝트의 흰색 마스크를 검은색 배경 위에 반환합니다.

Compositing 을 사용하여 오브젝트에 검은색 외곽선을 추가하는 방법 | Blender 4.3 튜토리얼
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

비디오 버전 : <https://youtu.be/i0lIW1PNcRc>

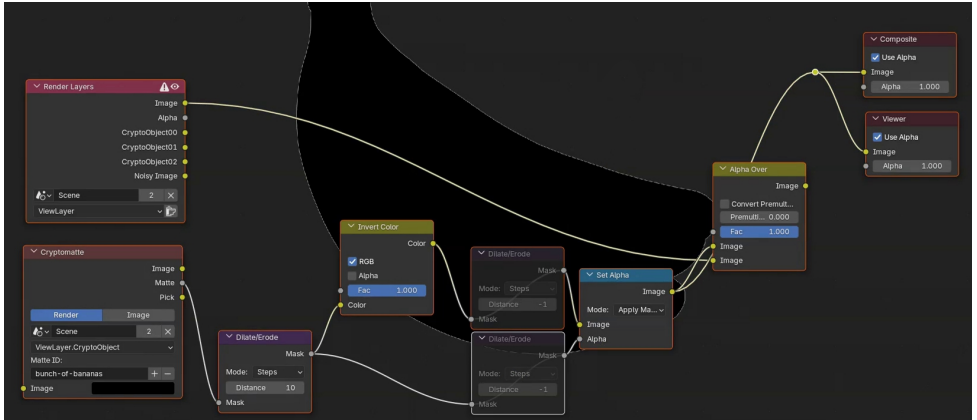


이 마스크는 곧바로 **Dilate Erode** 노드로 보낼 수 있으며, **Distance** 필드 값을 높이면 흰색 마스크가 검은색 배경 위에서 확장됩니다.



이미 눈치채셨겠지만, 이 마스크를 활용하면 다른 색상의 테두리를 만들거나 텍스처를 적용할 수도 있습니다. 하지만 저는 검은색 외곽선을 원했기 때문에, 마스크를 **Invert Color** 노드에 연결하여 흰색 배경 위의 검은색 마스크를 얻었습니다.

투명한 배경 위에 검은색 마스크를 생성하여 오브젝트의 외곽선으로 사용하려면, 이론적으로 **Invert Color**의 출력을 **Set Alpha** 노드에 연결한 후, **Dilate Erode**에서 확장된 마스크를 **Set Alpha** 노드의 **Alpha** 입력에 연결하면 됩니다. 그러나 이렇게 하면 생성된 이미지에 가끔 성가신 흰색 테두리가 생길 수 있습니다.



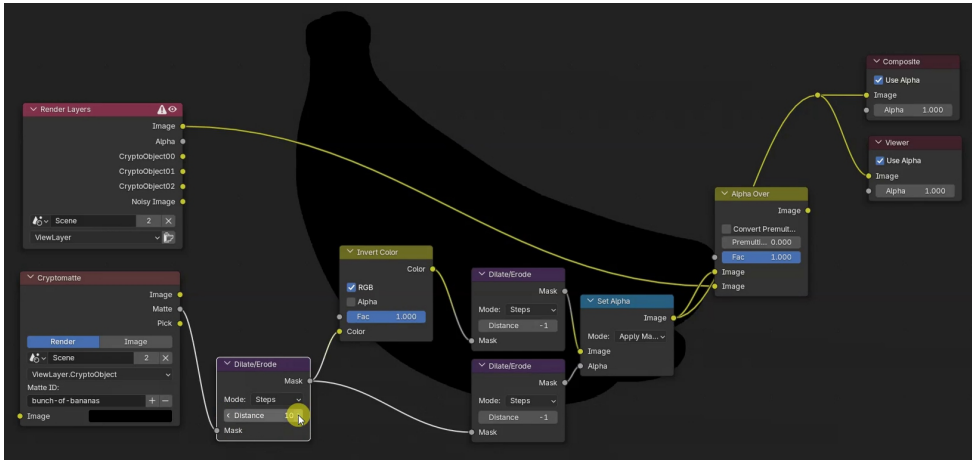
이러한 문제를 해결하기 위해, 저는 **Invert Color**와 **Set Alpha** 사이에 **Dilate Erode** 노드를 추가하고, **Distance** 필드를 -1 또는 다른 음수 값으로 설정하여 오브젝트에 적용된 테두리를 약간 축소했습니다.

새로 추가한 **Dilate Erode** 노드는 복제하여 동일한 값을 적용한 후, 원래의 **Dilate Erode** 노드와 **Set Alpha** 노드의 **Alpha** 입력 사이에도 삽입해야 합니다. 이렇게 하면 검은색 외곽선과 투명도 마스크가 일관되게 유지됩니다.

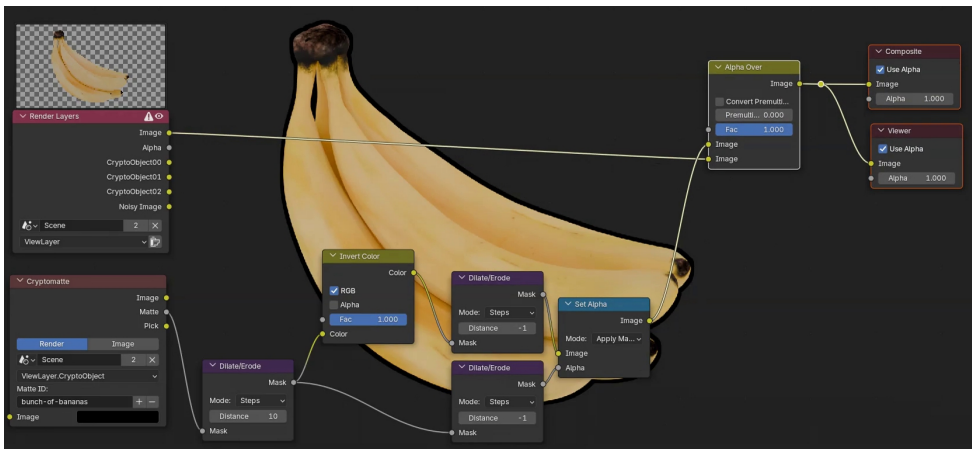
어쨌든, 첫 번째 **Dilate Erode** 노드의 값을 조정하면 테두리 두께를 쉽게 늘리거나 줄일 수 있습니다.

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

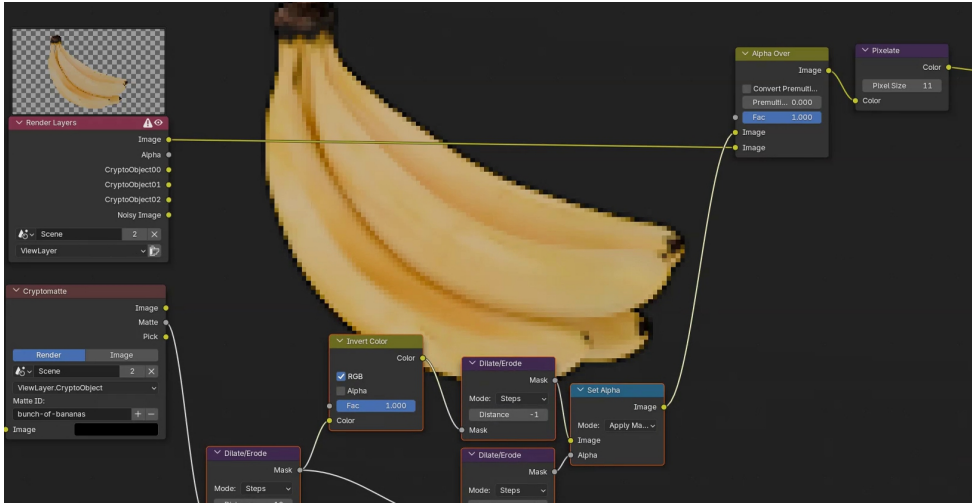
비디오 버전 : <https://youtu.be/i0IIW1PNcRc>



마지막 단계는 이미 투명한 배경 위에 렌더링된 원본 이미지를 우리가 만든 검은 색 마스크 위에 겹치는 것입니다. 이를 위해 **Set Alpha**의 출력을 새 **Alpha Over** 노드의 첫 번째 **Image** 입력에 연결한 다음, **Render Layers**에서 나온 이미지 출력을 이 **Alpha Over** 노드의 두 번째 **Image** 입력에 연결합니다.



앞에서 언급했듯이, 이 기법을 활용하면 로고나 아이콘을 제작할 수 있습니다.
Pixel Art 스타일을 원한다면, 마지막에 **Pixelate** 노드를 추가해 보세요!



자, 이번 짧은 튜토리얼은 여기까지입니다! 도움이 되었기를 바랍니다.
다음에 또 만나요!