

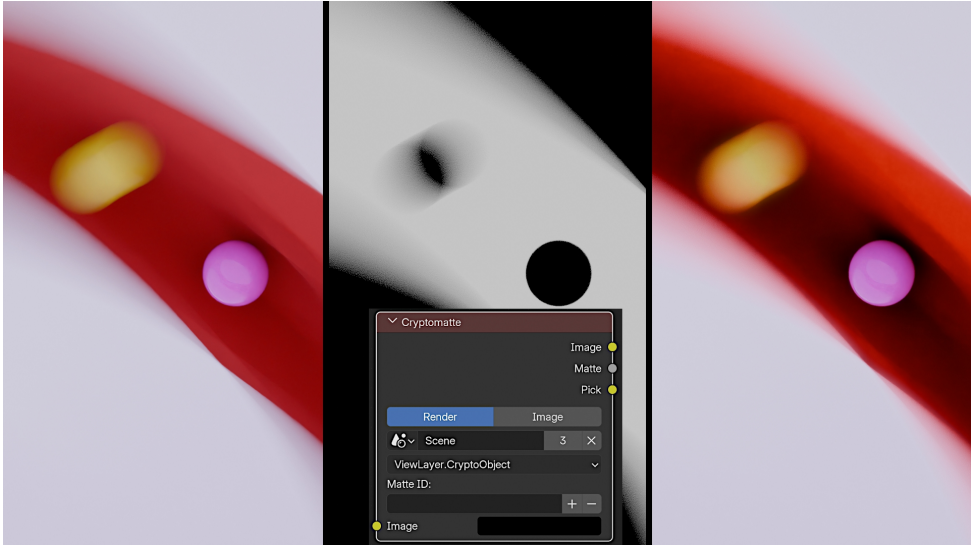
CryptoMatte 로 모션 블러가 적용된 마스크 만들기 | Blender 4.3 Compositing 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>

이 PDF 는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

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



안녕하세요! 이번 튜토리얼에서는 Blender 4.3 에서 **Crypto Matte 노드**를 사용하여 **Compositing** 에서 오브젝트 마스크를 추출하는 기본적인 방법을 설명합니다. 특히 최종 렌더링에 **Motion Blur** 가 포함될 때 매우 유용합니다. 화면에 보여드리는 예시를 참고하세요.

대부분의 Blender **Compositing** 튜토리얼에서 저는 보통 **ID Mask 노드**를 사용해 **Object Index** 또는 **Material Index** 의 정보를 바탕으로 오브젝트 마스크를 생성하고, 이를 **Compositing** 에서 개별적으로 편집합니다.

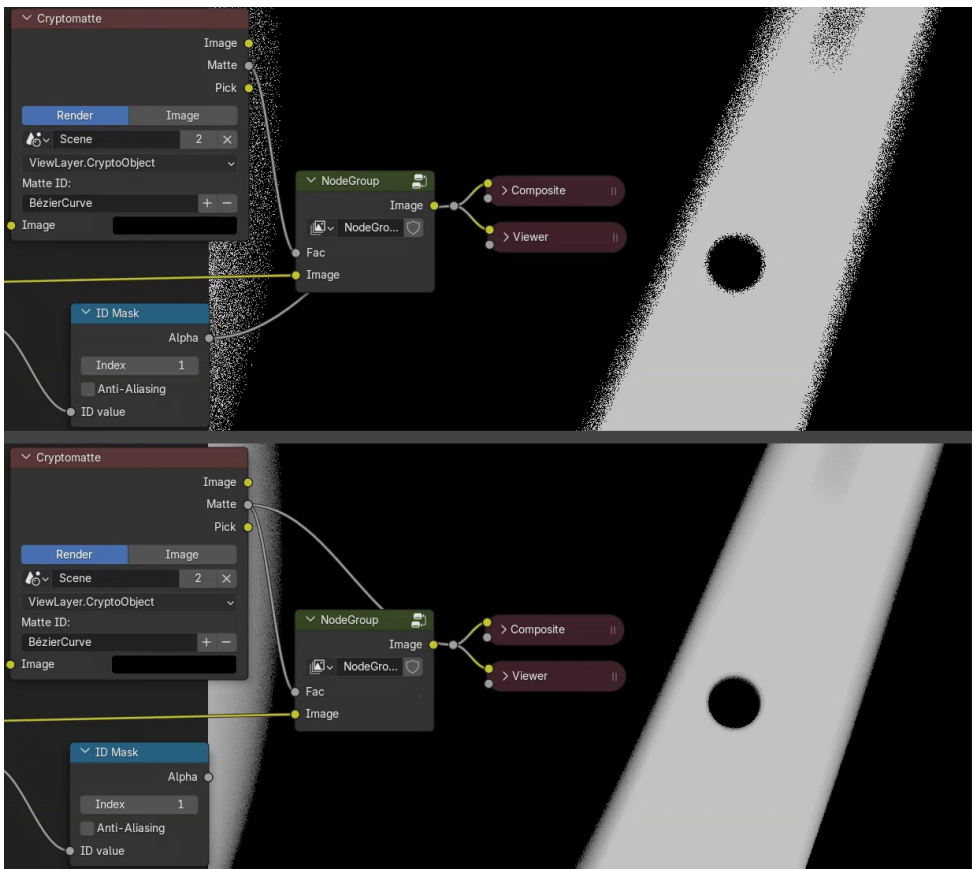
그러나 이 방법은 **Object Index** 또는 **Material Index** 를 설정해야 하므로, 많은 요소를 다루어야 할 때는 비효율적일 수 있습니다.

CryptoMatte 로 모션 블러가 적용된 마스크 만들기 | Blender 4.3 Compositing 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>

또한 ID Mask 노드로 생성된 마스크는 Depth of Field 나 Motion Blur 같은 효과가 적용된 프레임에서 정확도가 떨어집니다. 이 예시에서 확인할 수 있듯이, ID Mask 로 생성된 마스크의 품질은 낮아서 전체적인 Compositing 품질에 부정적인 영향을 미칩니다. 이제 Crypto Matte 노드를 사용해 이러한 문제를 해결하는 방법을 살펴 보겠습니다.

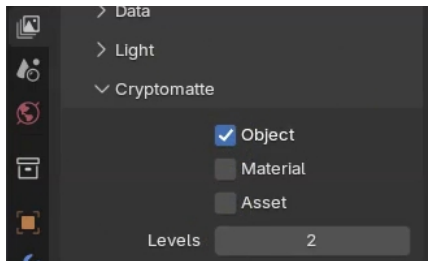


다른 영상 튜토리얼과 마찬가지로, 이번 튜토리얼의 PDF 버전은 설명란에 있는 링크에서 무료로 다운로드할 수 있습니다. 아직 채널을 구독하지 않으셨다면, 이 기회

에 구독하고 알림을 켜 두시면 앞으로의 새로운 튜토리얼도 놓치지 않으실 거예요!

Crypto Matte 노드를 Compositing 에서 사용하려면, 먼저 Properties Editor 의 View Layer 탭에 있는 Crypto Matte 섹션에서 세 가지 옵션 중 하나 이상을 활성화해야 합니다.

이러한 옵션을 사용하면 Compositing 에서 다양한 Object, Material, Asset 에 대한 Crypto Matte 마스크를 추출할 수 있습니다. Object 와 Material 옵션은 직관적으로 이해할 수 있습니다. 제 예제에서는 Object 옵션을 사용했는데, 이는 동일한 재질을 공유하는 서브-오브젝트나 서브-재질이 아니라 marble track 을 분리하고 싶기 때문입니다. Assets 옵션은 동일한 Parent 를 공유하는 오브젝트 그룹을 분리할 때 사용하지만, 이 예제에서는 필요하지 않습니다.



이러한 옵션 중 하나라도 선택하면 Levels 매개변수가 활성화됩니다. 하지만 이번 기본 튜토리얼에서는 Levels 를 기본값으로 유지하고 따로 설명하지 않겠습니다.

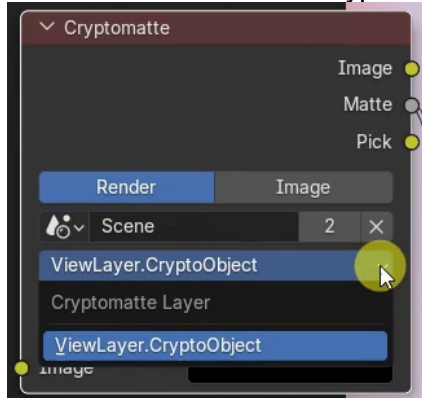
이 튜토리얼에서는 Levels 매개변수를 기본값으로 유지한 후, Crypto Matte 섹션에서 Object 를 선택했습니다. 또한 Object Index 를 View Layer 탭 위쪽에서 활성화해 Index Object 정보를 추출하고 두 가지 방법의 차이를 보여드렸습니다. 모든 설정이 완료된 후 렌더링을 시작했습니다.

CryptoMatte 로 모션 블러가 적용된 마스크 만들기 | Blender 4.3 Compositing 기초

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

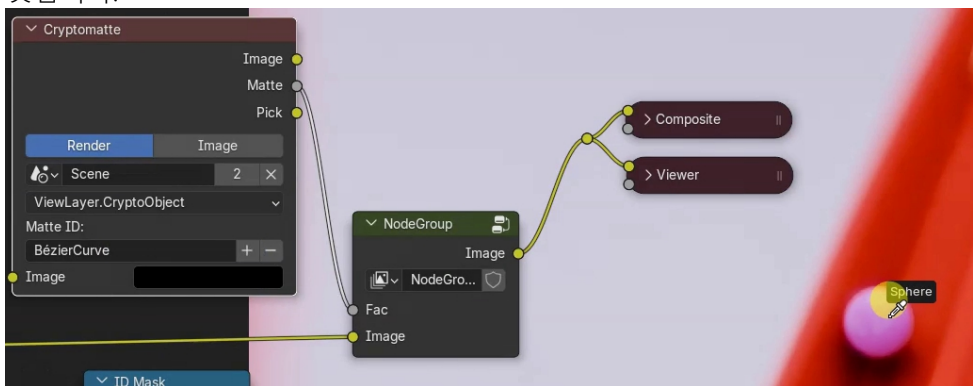
비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>

Compositor 에서 Crypto Matte 노드를 추가했습니다. 이 노드에는 Layer 메뉴가 있으며, View Layer 탭에서 선택한 정보 유형에 따라 Crypto Object 를 선택했습니다.



Crypto Matte 노드에서 Render 를 선택하면 씬에서 정보를 가져올 수 있고, Image 를 선택하면 OpenEXR 이미지에서 데이터를 가져올 수 있습니다. 제 경우에는 기본 Render 옵션을 사용했습니다.

Crypto Matte 노드의 독특한 기능 중 하나는 마스크할 오브젝트를 지정하는 필드가 리스트 형식이라는 점입니다. 이를 통해 두 가지 방법으로 오브젝트를 추가하거나 제거할 수 있습니다. 첫 번째 방법은 리스트 옆의 버튼을 클릭하여 렌더링된 이미지에서 직접 선택 도구로 오브젝트나 Material 을 선택해 추가하거나 제거하는 것입니다.

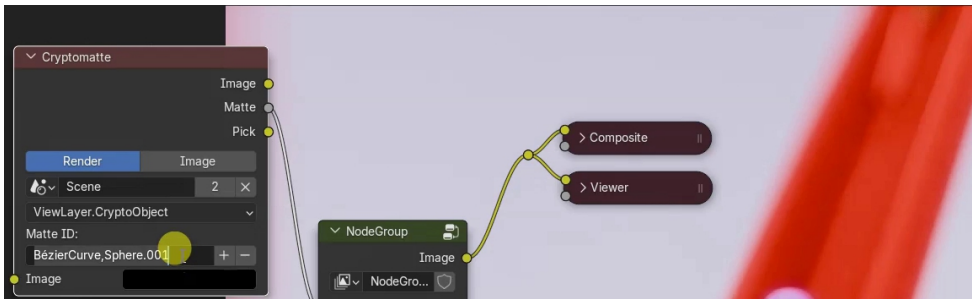


CryptoMatte 로 모션 블러가 적용된 마스크 만들기 | Blender 4.3 Compositing 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>

두 번째 방법은 **Matte ID 필드**에 요소의 이름을 직접 입력하거나 삭제하는 것입니다. 여러 요소를 입력할 때는 쉼표로 구분합니다. 예제로 **Sphere 001** 오브젝트를 사용하고 있는데, 이 오브젝트는 **Motion Blur**가 심해서 커서로 선택하기 어렵기 때문에 이 방법이 유용합니다. 이 방법은 **EXR 이미지**를 소스로 사용할 때도 유용합니다. **EXR 파일**에 포함된 ID를 직접 입력할 수 있기 때문입니다.



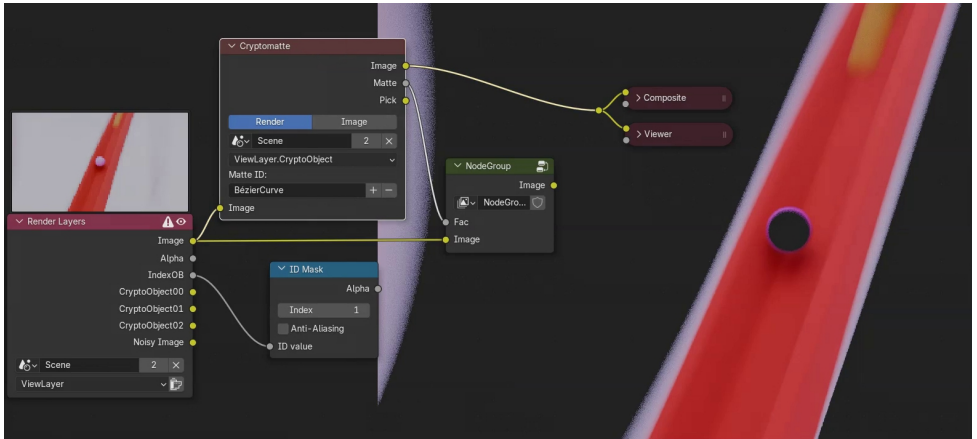
ID Mask 노드와의 주요 차이점은 렌더링 전에 오브젝트나 **Material**에 숫자 식별자를 할당할 필요가 없다는 것입니다. 대신 **Crypto Matte Render Pass**를 렌더링 전에 활성화한 후 렌더링이 끝난 뒤 원하는 오브젝트나 **Material**을 선택할 수 있습니다.

보시다시피 **Render Layers 노드**에서 **Crypto Object** 출력을 **Crypto Matte 노드**에 연결하지 않았습니다. 하지만 **View Layer 탭**에서 **Crypto Matte Object Render Pass**를 반드시 활성화해야 합니다. 그렇지 않으면 렌더링 후 **Crypto Matte 노드**에서 필요한 정보를 사용할 수 없습니다.

Crypto Matte 노드에는 세 개의 출력 소켓이 있습니다. 첫 번째 **Image** 소켓은 **Matte ID 필드**에 나열된 오브젝트만 포함하는 컬러 이미지를 반환합니다. 원본 컬러 이미지를 노드의 **Image 입력**에 연결한 경우에만 작동합니다. 이 출력은 렌더링된 이미지를 마스크로 제공하고 마스크의 검은색 부분은 투명하게 설정합니다.

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>

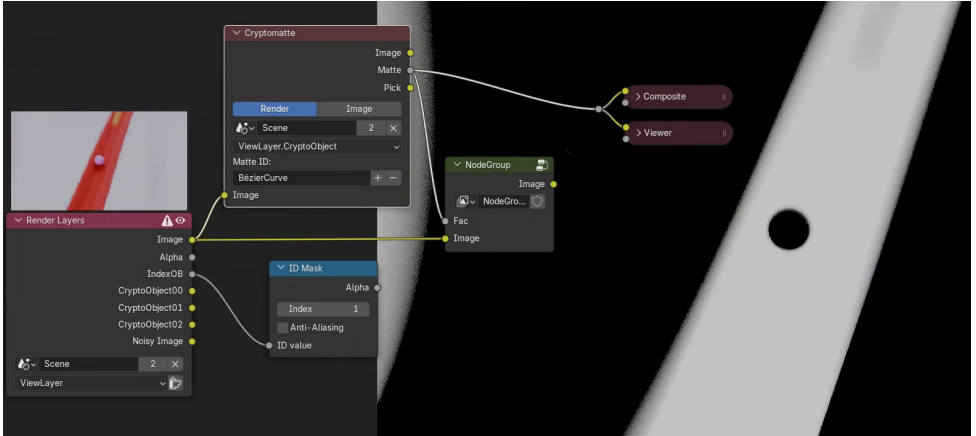


두 번째 **Matte** 출력 소켓은 투명도 없이 검정과 흰색으로 된 마스크만 반환합니다. 이 예제에서는 이 소켓을 사용하고 있습니다. **Image** 입력에 이미지를 연결할 필요는 없습니다. 정보는 씬과 노드 내부의 **Matte ID** 리스트에서 가져오기 때문입니다.

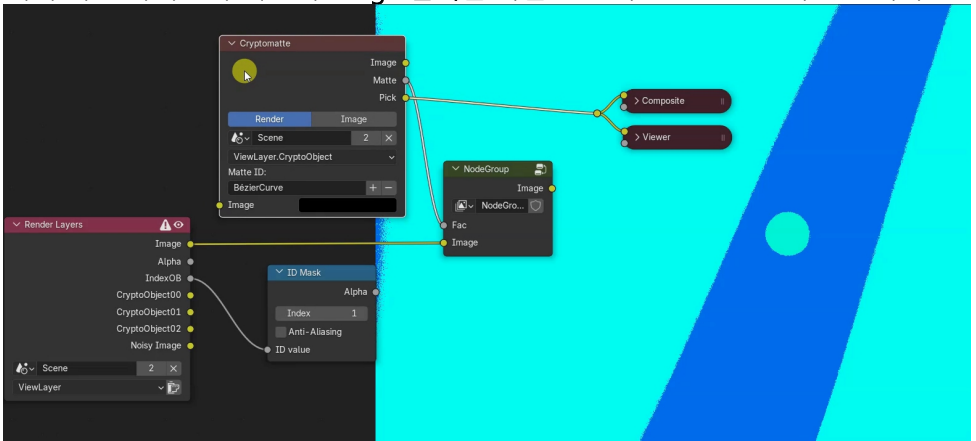
CryptoMatte 로 모션 블러가 적용된 마스크 만들기 | Blender 4.3 Compositing 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>



세 번째 **Pick** 출력 소켓은 평탄하고 구분이 명확한 색상으로 마스크를 제공합니다. 이는 추가 선택이나 작업을 수행할 때 유용합니다. 이 경우에도 정보는 노드 자체에서 직접 가져오기 때문에 **Image** 입력을 다른 노드에 연결할 필요가 없습니다.

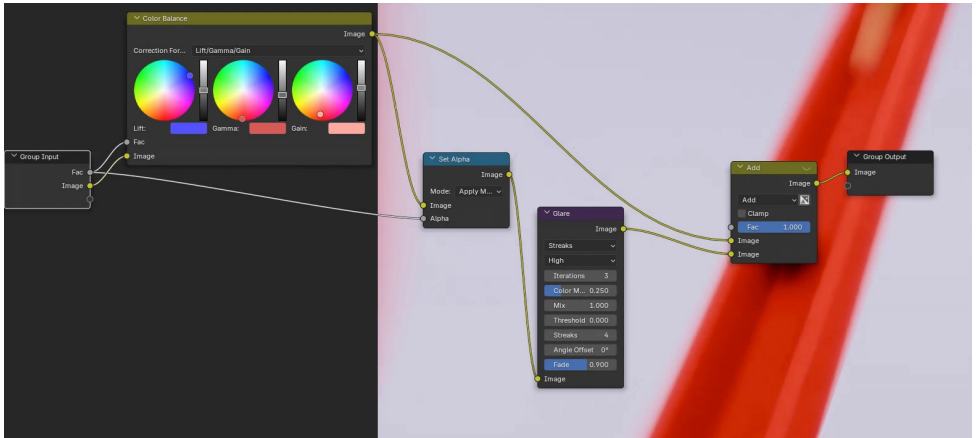


예제에서 원본 렌더를 수정하기 위해 **Crypto Matte** 노드의 **Matte** 출력을 원본 렌더와 함께 노드 그룹에 연결하고 **Color Balance** 노드를 사용해 간단한 색상 보정을 수행했습니다. 이 보정은 **Matte ID** 필드에 나열된 오브젝트에만 적용되었습니다.

CryptoMatte 로 모션 블러가 적용된 마스크 만들기 | Blender 4.3 Compositing 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>



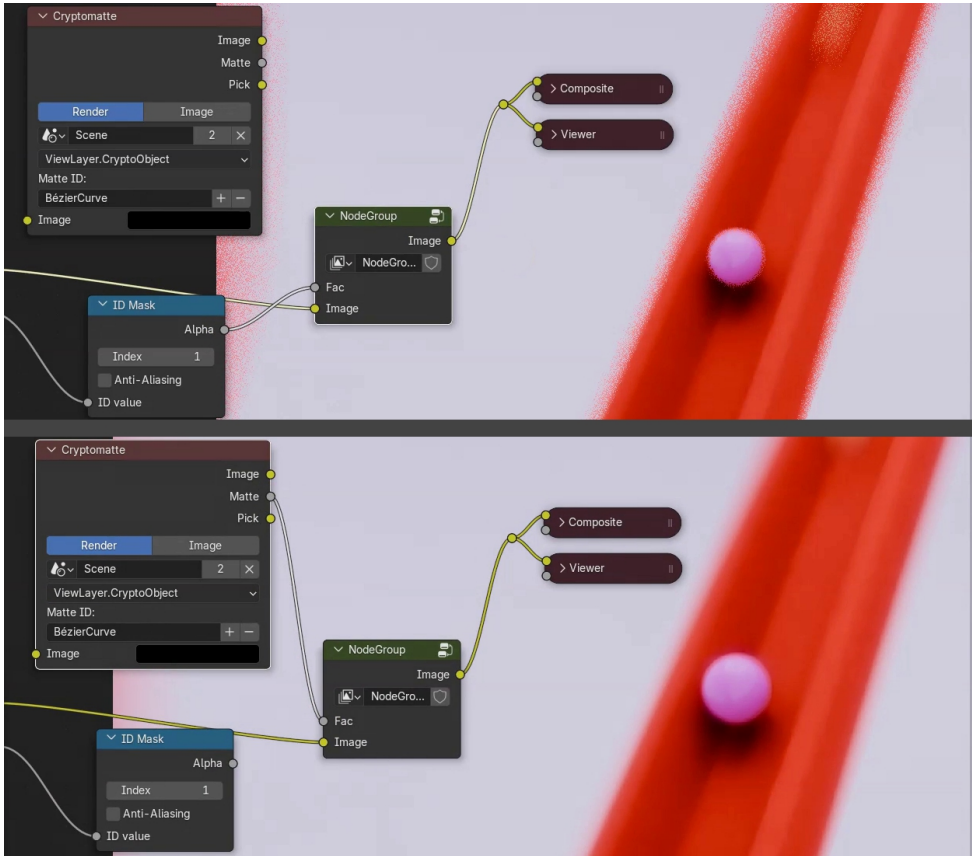
Set Alpha 노드를 사용해 트랙과 Motion Blur 가 적용된 컬러 이미지를 투명한 배경 위에 분리해 별도로 처리할 수 있었습니다. Glare 노드의 Mix 파라미터를 1로 설정하여 트랙과 Motion Blur에만 Streaks 효과를 생성한 후, Color Balance 노드에서 얻은 이미지에 이 Glow 효과를 추가했습니다.

Crypto Matte 와 ID Mask 로 얻은 효과를 비교하려면, Compositing 노드 그룹의 Factor 입력에 ID Mask 와 Crypto Matte 마스크를 번갈아 연결하고 Backdrop 에서 두 결과를 관찰하면 됩니다.

CryptoMatte 로 모션 블러가 적용된 마스크 만들기 | Blender 4.3 Compositing 기초

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/z-snV-P4jhA>



자, 이것으로 **Compositing** 에서 **Crypto Matte** 노드를 사용하는 기본 튜토리얼을 마치겠습니다! 이 튜토리얼이 유익했길 바랍니다! 다음에 또 만나요!