

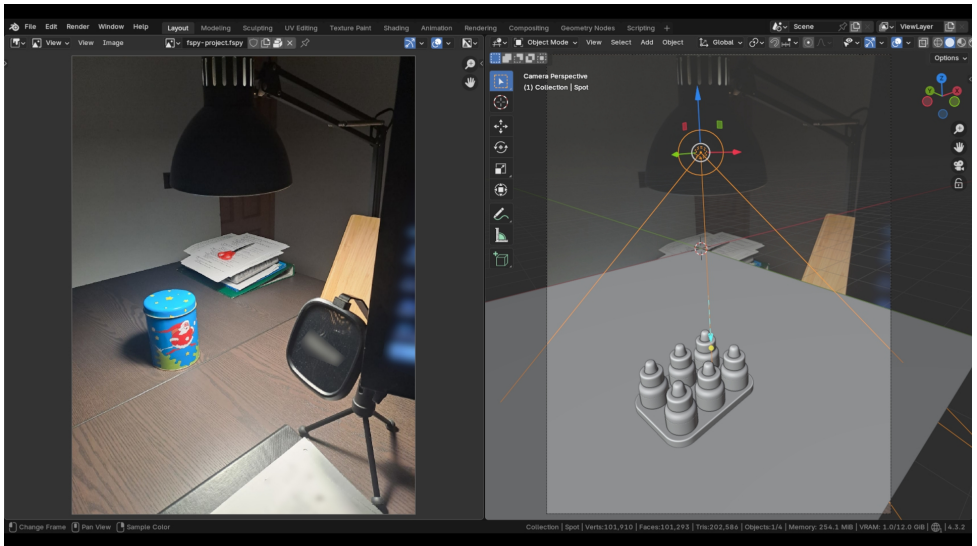
Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

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

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCmg

이 PDF 는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

제 유튜브 채널을 구독하고 알림을 켜서 새 동영상 업데이트를 받아보세요!



안녕하세요, 여러분! 이 튜토리얼에서는 다음 주에 게시할 그림자 캐처 튜토리얼을 위해 초기 씬을 설정하는 방법을 살펴보겠습니다.

그 튜토리얼에서는 3D 모델을 사진에 삽입한 후, 원본 사진 위에 드리워지는 그림자를 재현하는 방법과 Compositing 에서 그림자 캐처 정보를 별도로 처리하는 방법을 배우게 됩니다.

하지만 이 튜토리얼에서는 다음 튜토리얼을 준비하기 위해 나머지 씬을 설정하는데 중점을 두겠습니다.

다른 많은 비디오 튜토리얼과 마찬가지로 이 튜토리얼의 PDF 버전은 설명란의 링

Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

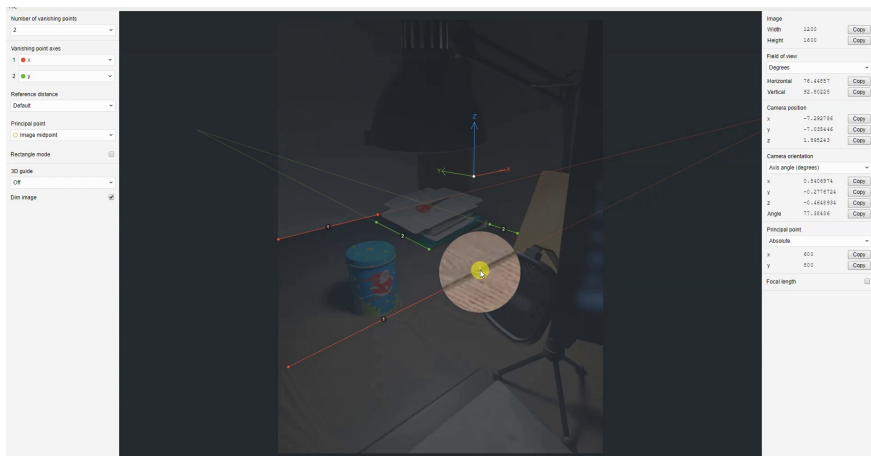
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCMg

크를 통해 무료로 다운로드할 수 있습니다. 이 기회에 채널을 구독하고 알림을 활성화하면 다음 비디오 튜토리얼을 놓치지 않을 수 있습니다!

Blender 에서 실제 카메라의 방향을 재현하여 씬 내에서 오브젝트를 더 쉽게 배치하기 위해 fSpy 프로그램과 Blender 용 애드온을 사용할 것입니다. 이 두 가지에 대한 튜토리얼은 이미 채널에 게시한 적이 있지만, 여기에서도 핵심 개념을 다시 다루겠습니다.

먼저 fSpy 를 시작합니다. 여기서 원본 사진을 불러온 후, 이미지에서 소실점(또는 소실점들)을 식별하기 위해 세그먼트를 배치해야 합니다. 사진 위의 두 쌍의 세그먼트를 조정하면서, SHIFT 키를 누른 채 클릭하고 드래그하면 포인트를 이동할 때 원본 이미지를 확대할 수 있습니다.

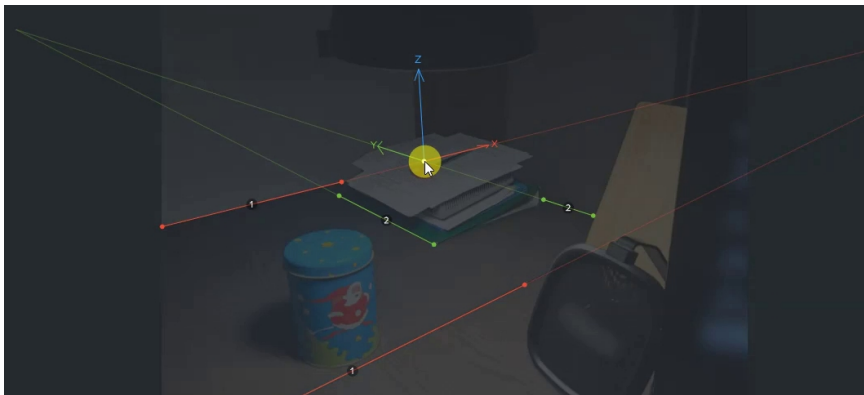


마지막으로 가상 환경의 Origin 을 설정하는데, 이를 테이블 모서리 중 한 곳에 가깝게 배치합니다. 이렇게 하면 새 오브젝트들이 씬에 삽입될 때 해당 지점에 배치되어 마치 테이블 표면 위에 놓인 것처럼 보이게 됩니다.

Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

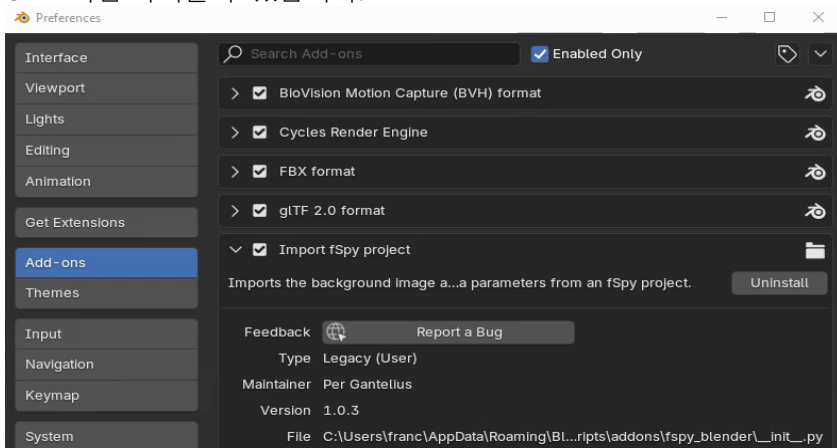
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCMg



fSpy 에서 씬 설정이 완료되면, 프로젝트를 fSpy 파일로 저장한 후 Blender 로 전환합니다.

이미 Blender 용 fSpy 애드온을 설치하고 활성화했으므로 이러한 프로젝트를 Blender 로 직접 가져올 수 있습니다.

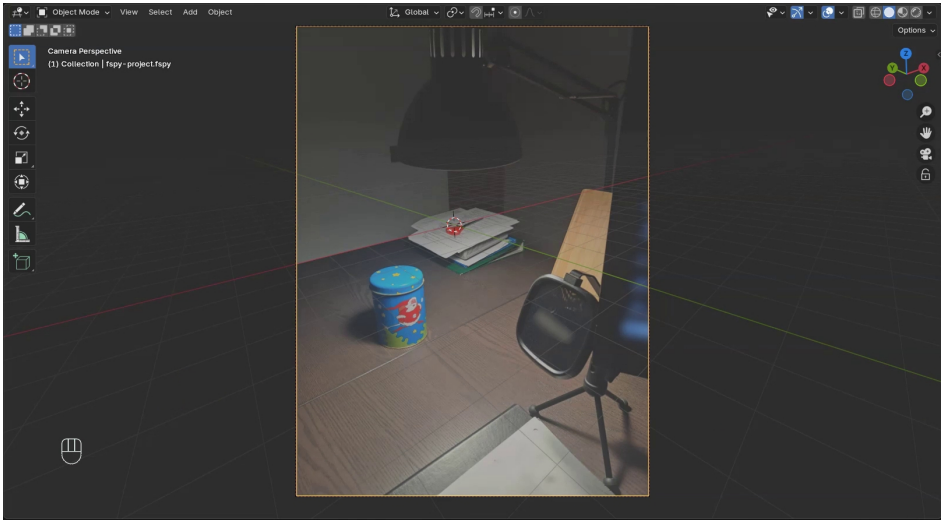


그런 다음 빈 Blender 씬에 fSpy 파일을 가져오면 원본 사진과 동일한 프레이밍으로 설정된 가상 카메라가 생성됩니다. 이 사진은 가상 카메라의 배경으로 사용되어 요소를 배치하는 데 도움이 되지만 렌더링되지는 않습니다.

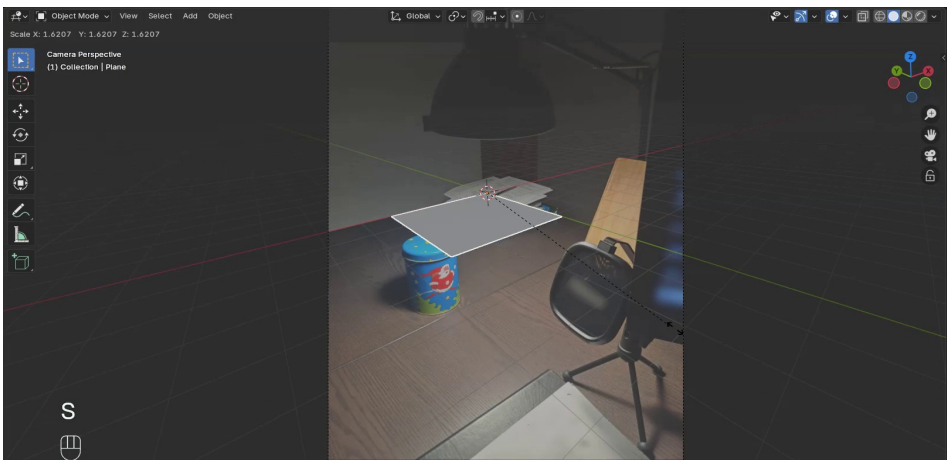
Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

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

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCMg



먼저 Plane 을 추가하여 렌더링용 테이블 표면으로 사용합니다. 새 프로젝트에서는 Plane 이 가상 환경의 중심에 Origin 이 위치한 상태로 기본 삽입됩니다. 크기를 더 쉽게 조정하기 위해 Plane 을 이동하여 가장 먼 꼭짓점이 가상 환경의 Origin 과 정렬되도록 합니다. 그런 다음 Location 변환을 적용하여 Plane 의 Origin 을 해당 지점으로 이동시킵니다. 이제 Plane 의 크기를 더 쉽게 조정할 수 있습니다.

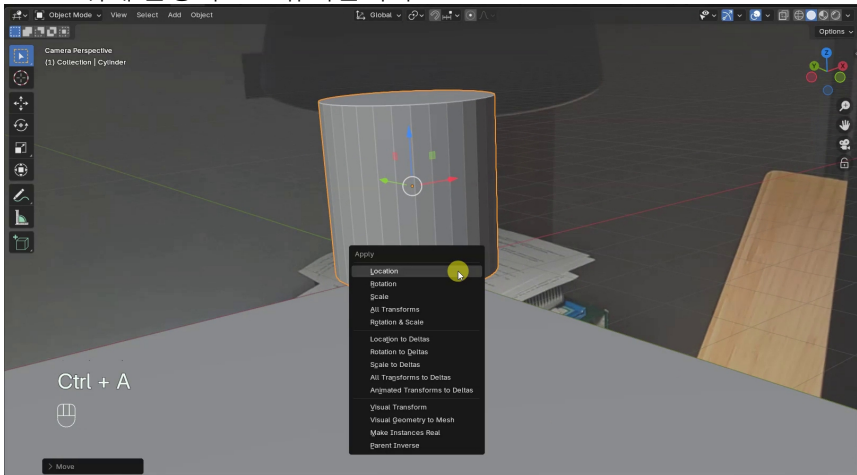


Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

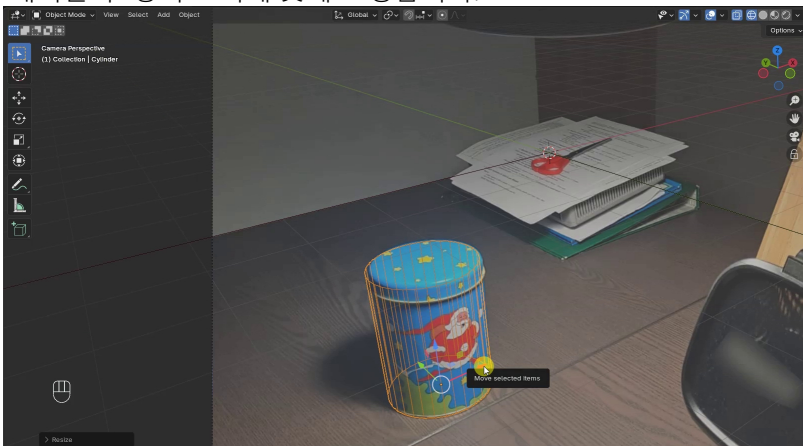
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCMg

사진을 찍을 때 그림자 투영의 기준으로 삼기 위해 테이블 위에 원통형 병을 놓았습니다. 따라서 실린더를 삽입한 후 위쪽으로 이동하여 Origin 이 하단 바닥에 위치하도록 재배치합니다. Plane 과 마찬가지로 Apply Location 을 사용하여 이 오브젝트의 Origin 을 재배치합니다. 이렇게 하면 실린더를 이동하고 크기를 조정할 때 참조 Plane 위에 안정적으로 유지됩니다.



그런 다음 실린더를 Plane 위로 이동시켜 원본 사진에서 병이 위치한 곳에 배치합니다. Wireframe 뷰 모드에서 Blender 의 XY 그리드 라인을 활용하여 실린더를 정확하게 배치한 후 병의 크기에 맞게 조정합니다.



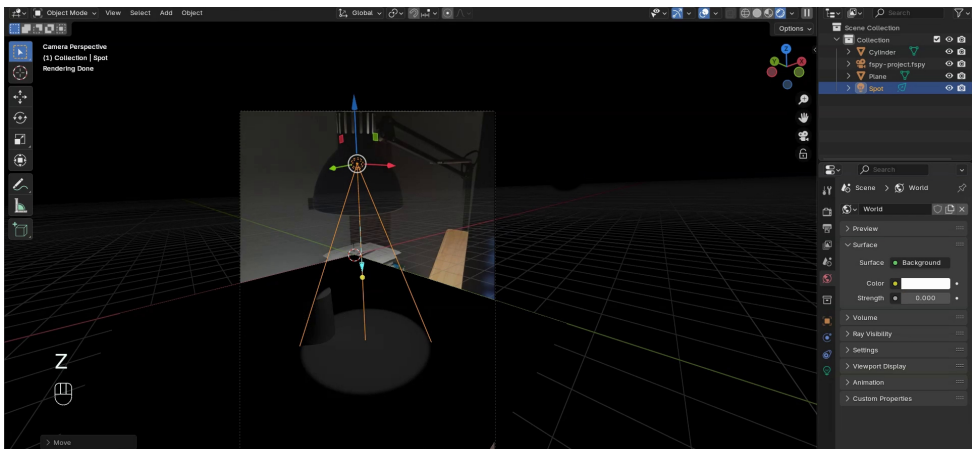
Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

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

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCmg

이제 Spot Light 유형의 광원을 추가하고 원본 사진에서 전구가 위치한 곳과 대략 일치하도록 배치합니다. 이때도 Blender 의 XY 그리드 라인을 참조하여 이 오브젝트를 정확하게 위치시킬 수 있습니다.

원본 이미지에 있는 그림자와 유사하게 Spot Light 의 설정을 조정하기 위해, 먼저 World 탭에서 배경 조명을 비활성화합니다. 이렇게 하면 Rendered 모드에서 Spot Light 의 조명 효과에만 집중할 수 있습니다.



이어지는 과정은 약간의 시행착오를 포함합니다. 여기서 광원의 반지름, 원뿔 각도, 강도, 위치와 같은 다양한 속성을 조정합니다.

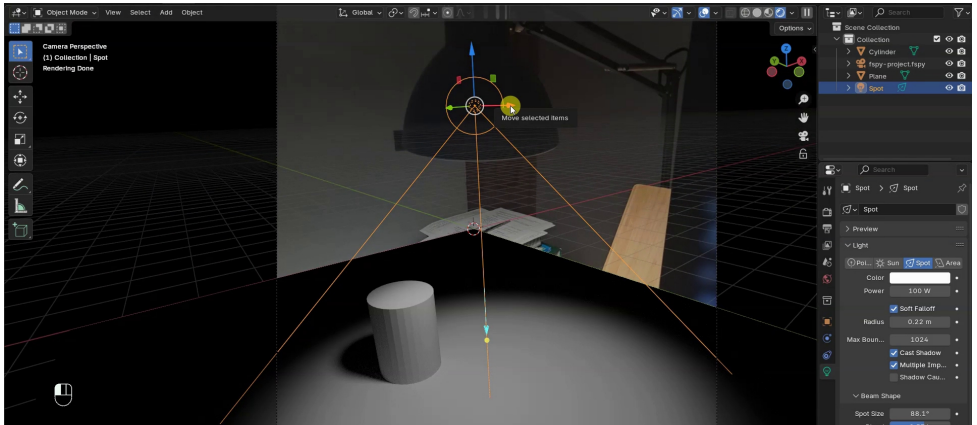
특히 광원의 반지름을 늘리면 전구의 크기를 시뮬레이션할 수 있으며, 이는 더 부드러운 그림자를 생성합니다.

왜냐하면 광원이 우주 속의 한 점이 아니라 테이블에 매우 가까운 반구형 형태이기 때문입니다. Rendered 뷰 모드와 Wireframe 뷰 모드 간을 전환하며 실린더와 병이 드리우는 그림자를 비교하고, 만족스러운 결과를 얻을 때까지 조정합니다.

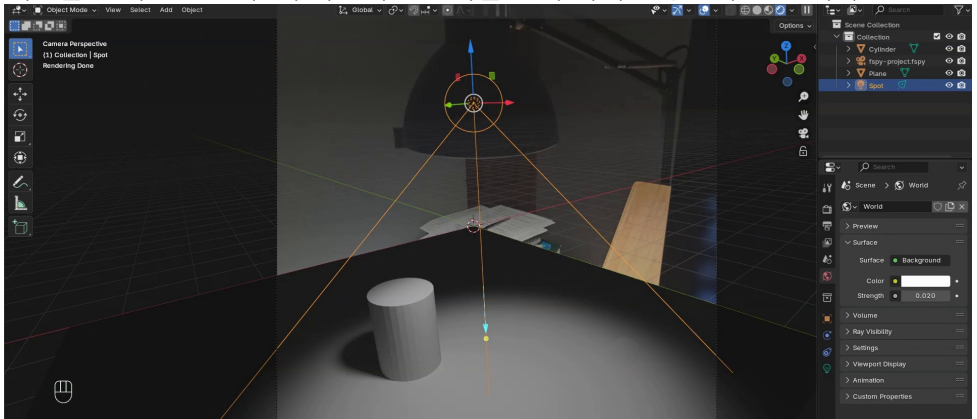
Blender에서 사진 매칭, 1부: fSpy로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

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

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCMg



이 과정이 끝나면 실제 장면에서 존재하는 간접 조명을 시뮬레이션하기 위해 World 조명의 값을 약간 증가시킵니다. 이 경우 HDRI 이미지를 사용할 필요가 없다고 판단하여 배경 조명 색상으로 순수한 흰색만 사용합니다. 물론, 이 값은 나중에 오브젝트를 씬에 삽입한 후 더 사실적인 결과를 얻기 위해 조정할 수 있습니다.

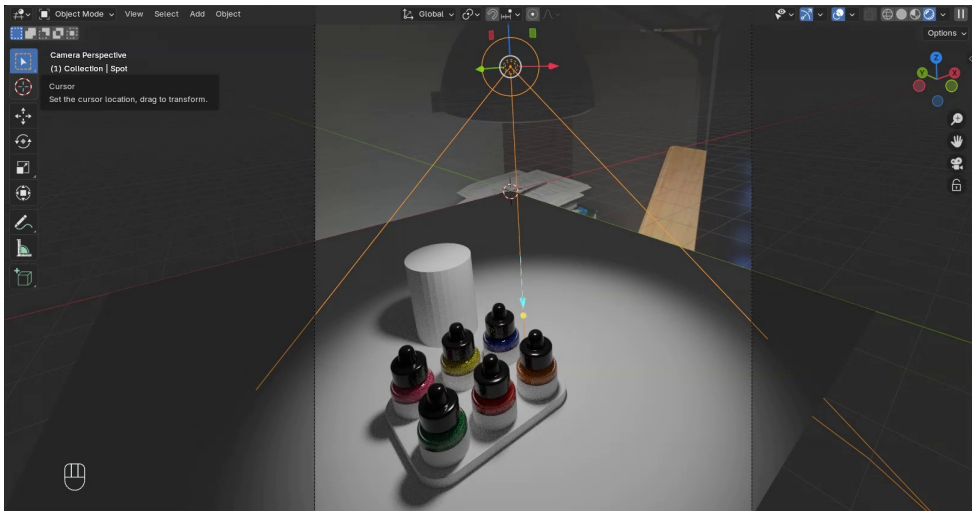


이제 사진에 삽입하려는 오브젝트를 가져오기만 하면 됩니다. 이때도 오브젝트의 Origin을 바닥 부분으로 재배치하면 Plane 위에 안정적으로 유지하면서 쉽게 위치를 조정하고 변형할 수 있습니다. 필요하다면 Blender의 Snap 도구를 활용하여 이러한 작업을 수행할 수 있습니다.

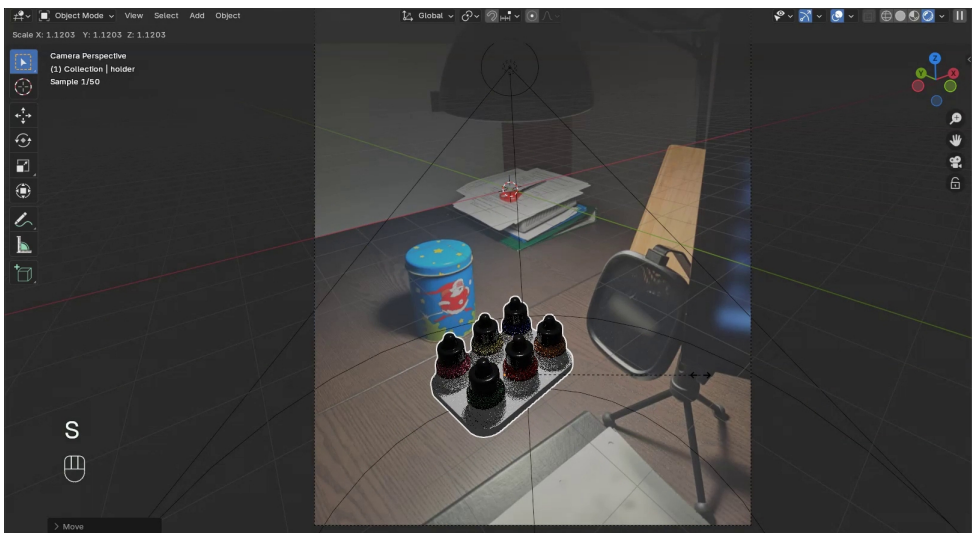
Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

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

비디오 버전 : https://youtu.be/3K_nQ_bJCMg



오브젝트가 씬에 삽입된 후에는 참조용 실린더를 삭제하고 Plane 을 일시적으로 숨긴 다음, 필요에 따라 배경 조명과 광원의 조명 값을 조정할 수 있습니다.



Blender 에서 사진 매칭, 1 부: fSpy 로 카메라 위치 설정하기 | Blender 4.x 튜토리얼

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/3KnQbJCmg>

좋아요, 이제 Plane 을 다시 표시하고 이번 튜토리얼은 여기서 마무리하겠습니다!
다음 주에 게시할 튜토리얼에서는 Shadow Catcher 를 사용하여 이 오브젝트를 원
본 사진에 완전히 삽입하는 방법을 살펴보겠습니다! 곧 다시 만나요!

