

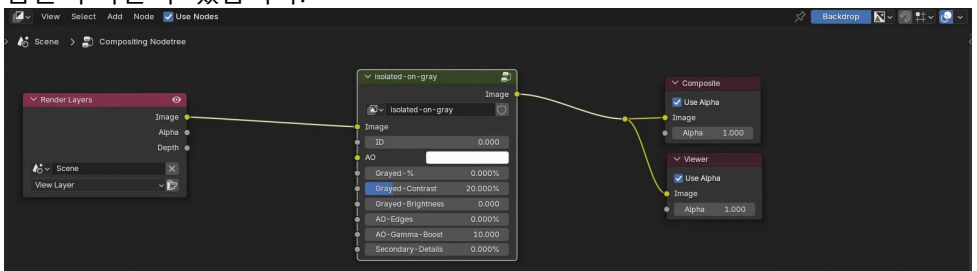
튜토리얼은 두 부분으로 나뉩니다. 첫 번째 파트에서는 노드 그룹을 사용하는 방법을 보여드리겠습니다. 해당 노드 그룹은 설명란에 있는 링크에서 무료로 다운로드할 수 있습니다. 두 번째 파트에서는 노드 그룹 내부 구조를 분석하고, 다양한 효과가 어떻게 구현되었는지, 그리고 이를 어떻게 수정할 수 있는지를 살펴볼 것입니다. 첫 번째 파트는 작은 사용자 가이드로, 두 번째 파트는 기술적인 매뉴얼로 생각하시면 됩니다.

또한, 다른 많은 튜토리얼과 마찬가지로 이 튜토리얼의 PDF 버전도 설명란의 링크에서 무료로 다운로드할 수 있습니다. 아직 채널을 구독하지 않으셨다면, 지금이 좋은 기회입니다! 알림을 활성화하면 앞으로의 튜토리얼도 놓치지 않을 수 있습니다.

자, 그럼 본격적인 튜토리얼을 시작해 보겠습니다! 먼저 세 가지 주요 입력을 간단히 설명한 후, 실전 예제를 통해 노드 그룹을 어떻게 활용할 수 있는지 보여드리겠습니다.

이 노드 그룹은 **File Append** 기능을 사용하여 프로젝트에 가져올 수 있습니다. 제공된 패키지 내의 파일을 소스로 선택한 후, **Node Tree** 섹션으로 이동하여 **Isolated on Gray** 그룹을 로드하면 됩니다.

가져온 후에는 **Compositing Editor** 에서 **Add > Group** 을 통해 새로운 노드 그룹을 추가할 수 있습니다.

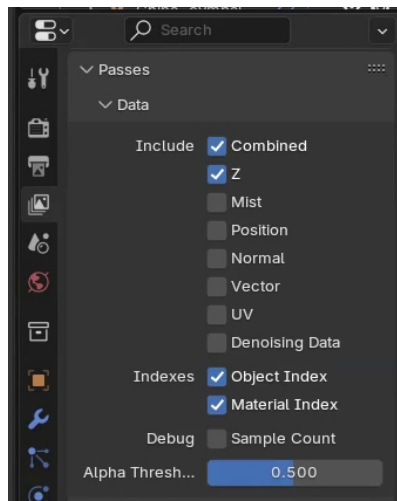


이 노드 그룹의 첫 세 개 입력 소켓은 외부 데이터와 연결해야 합니다. 나머지 소켓들은 다양한 효과를 조정할 수 있는 매개변수이며, 필요에 따라 외부 노드와 연결할 수 있습니다.

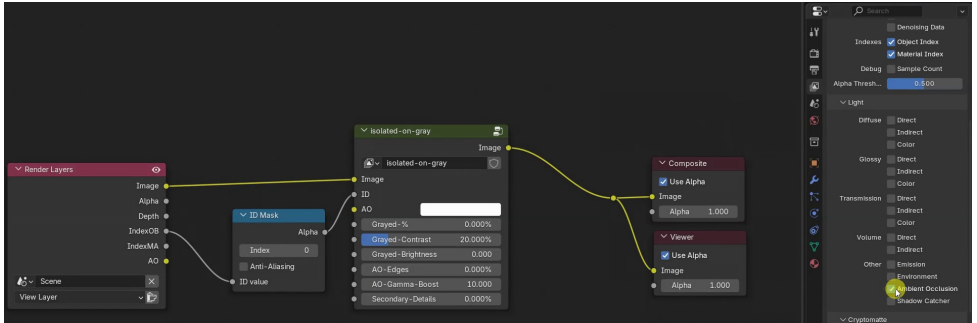
Image 입력은 반드시 컬러로 렌더링된 이미지에 연결해야 합니다. 이 이미지는 **Render Layers** 또는 다른 처리 노드에서 가져올 수 있습니다.

ID 입력은 **ID Mask** 노드에 연결해야 합니다. 이 노드는 노드 그룹 내부에 통합되지 않았는데, 그 이유는 해당 노드의 **Index** 값을 외부에서 설정할 수 없기 때문입니다. 따라서 ID Mask 노드는 그룹 외부에서 수동으로 추가해야 합니다.

ID Value 입력은 오브젝트 또는 머티리얼의 인덱스 정보를 연결해야 합니다. 격리할 요소가 **Object Index** 를 통해 식별되는 경우에는 **Index Object** 정보를, **Material Index** 를 통해 식별되는 경우에는 **Index Material** 정보를 연결해야 합니다. 곧 두 가지 실전 예제를 보여드리겠습니다, 이 정보를 얻으려면 **View Layer Passes** 패널에서 **Object Index** 또는 **Material Index** 옵션을 활성화해야 한다는 점을 기억하세요.



또한, **View Layer Passes** 패널에서 **Ambient Occlusion** 옵션을 활성화해야 합니다. 이 정보는 노드 그룹의 **Ambient Occlusion** 입력으로 전달됩니다.



첫 번째 실전 예제에서는 오브젝트들이 각각 분리되어 있으며, **Object Data Properties** 패널의 **Relations** 섹션에서 각 오브젝트에 숫자 인덱스가 할당되어 있습니다. 따라서 렌더링을 시작하기 전에 **View Layer Passes** 에서 **Object Index** 옵션을 활성화했습니다.

이후, 오브젝트에 **Pass Index** 를 설정하고, 세 개의 입력을 노드 그룹에 연결한 후 첫 번째 렌더링을 시작합니다.



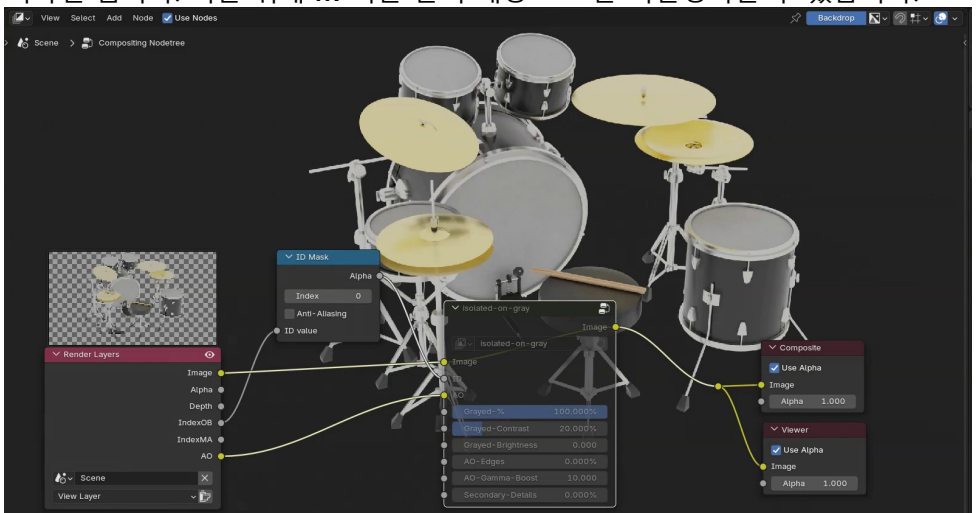
어떤 오브젝트도 **Object Index** 값이 0 이 아니므로, 해당 오브젝트에 해당하는 영역은 완전히 투명하게 렌더링됩니다. 이 예제에서 나머지 이미지가 투명하지 않은 이유는 **Render** 패널에서 **Film Transparent** 옵션을 활성화하는 것을 깜빡했기 때문입니다. 따라서 지금 보이는 배경은 실제로는 투명한 것이 아니라 기본 배경 색상입니다.

이후 **Film Transparent** 옵션을 활성화하고 다시 씬을 렌더링합니다.

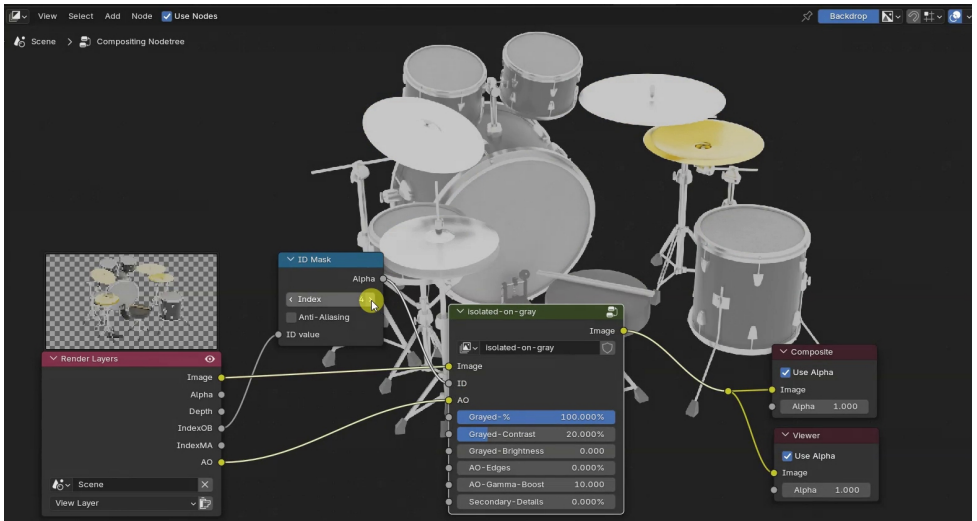
투명한 배경 위에 전체 오브젝트를 그레이스케일로 표시하려면, **Index** 필드에 어떤 오브젝트나 머티리얼에도 할당되지 않은 값을 사용하고, **Grayed** 매개변수를 100%로 설정하면 됩니다.

하지만 배경 투명도는 여전히 **Render Layers** 노드의 **Alpha** 출력에서 별도로 가져올 수 있습니다.

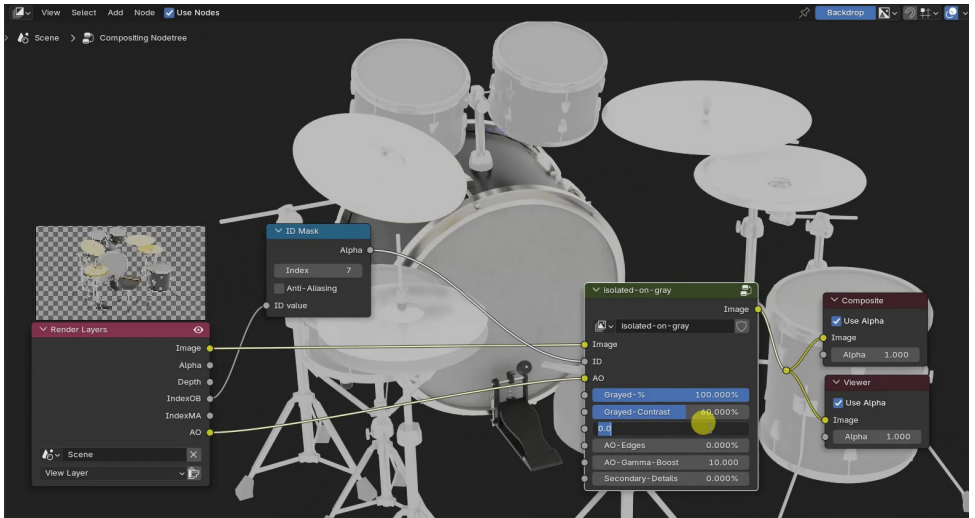
만약 투명한 배경 위에 컬러 렌더링을 하고 싶다면, **Isolated on Gray** 그룹을 제외하면 됩니다. 이를 위해 **M** 키를 눌러 해당 노드를 비활성화할 수 있습니다.



이제 **ID Mask** 노드의 값을 변경하면, 그룹이 활성화된 상태에서 **Grayed** 매개변수가 100%로 설정되어 있을 때, 해당 숫자 ID 를 가진 오브젝트만 컬러로 표시되고 나머지는 그레이스케일로 변환됩니다.



Grayed Contrast 및 **Grayed Brightness** 두 가지 매개변수를 사용하면 그레이스케일 영역의 대비와 밝기를 조정할 수 있습니다. **Contrast** 값을 높이면 렌더링에서 세부 사항이 강조되는 영역의 디테일이 줄어들게 됩니다. 이는 컬러로 강조된 부분에서 시선을 분산시키지 않도록 하는 데 유용할 수 있습니다.



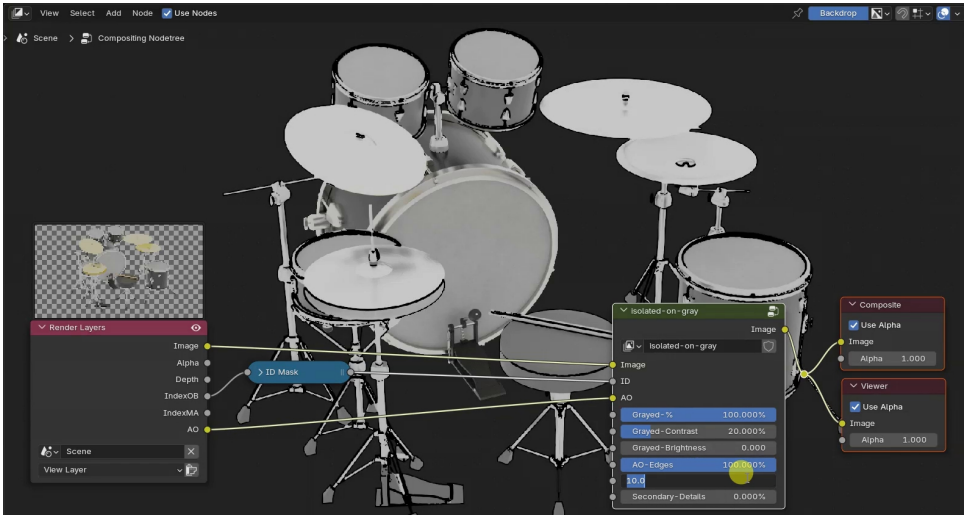
다양한 요소의 외곽선과 캐비티에 대해 **Ambient Occlusion** 모드와 엣지를 강조하는 필터가 제공됩니다.

Ambient Occlusion의 기여도는 **Ambient Occlusion Edges** 매개변수를 사용하여 조정할 수 있으며, **Ambient Occlusion Gamma Boost** 매개변수를 조정하면 더욱 강하게 적용할 수도 있습니다.

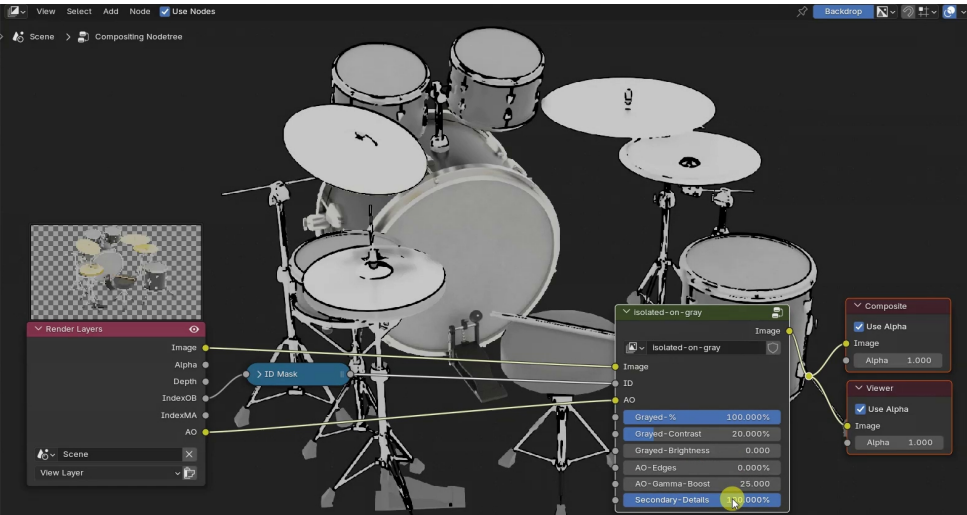
부분적으로 컬러, 부분적으로 그레이스케일 렌더링 | Blender 용 무료 Compositing 그룹 | 튜토리얼 1/2

www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](https://gumroad.com/CMq60C9Wnyw)

비디오 버전 : <https://youtu.be/CMq60C9Wnyw>



Ambient Occlusion 은 기본적으로 지오메트리에 영향을 주지만, **Secondary Details** 에서 사용되는 필터는 텍스처에도 적용됩니다. 따라서 다른 유형의 디테일을 강조하는 데 유용할 수 있습니다.

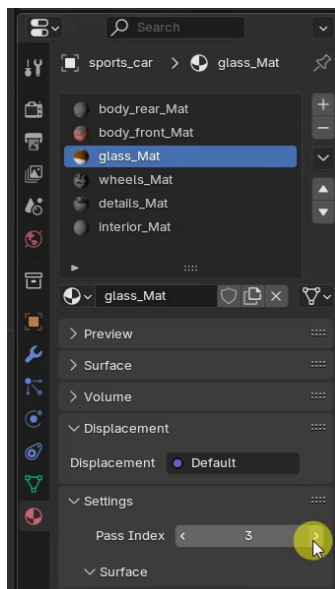


Blender 의 대부분의 매개변수와 마찬가지로, **ID Mask** 노드의 **Index** 값도 애니메이션이 가능합니다. 이를 활용하면 튜토리얼의 초반에 보여드린 것과 같은 애니메이션을 만들 수 있습니다.

이제 다른 오브젝트를 사용하고 있지만, 노드 그룹의 기능은 동일하게 유지됩니다. 단 한 가지 차이점은 이번에는 단일 오브젝트만 존재하기 때문에 ID 구분을 **서브 머티리얼**을 사용하여 수행해야 한다는 점입니다.

먼저, View Layer Passes 패널에서 Material Index 옵션을 활성화하고 사용해야 합니다.

다음으로, 모델의 다양한 서브 머티리얼에 대해 **Pass Index** 필드에 서로 다른 숫자 값을 할당해야 합니다. 머티리얼의 **Pass Index** 매개변수는 **Material** 패널의 **Settings** 섹션에서 찾을 수 있습니다.

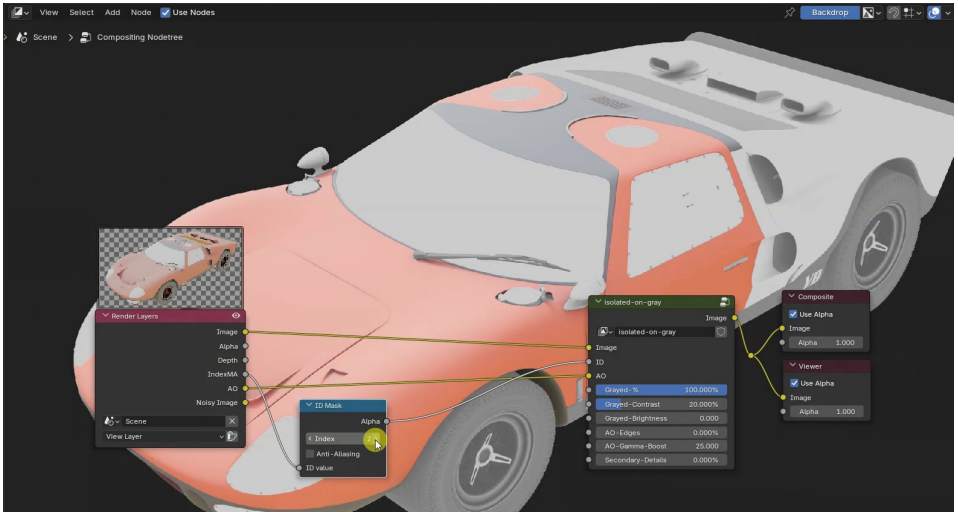


부분적으로 컬러, 부분적으로 그레이스케일 렌더링 | Blender 용 무료 Compositing 그룹 | 튜토리얼 1/2

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

비디오 버전 : <https://youtu.be/CMq60C9Wnyw>

이제 렌더링을 시작하고, 첫 번째 오브젝트에서 했던 것과 동일한 방식으로 노드 그룹을 사용할 수 있습니다.



자, 이번 Compositing 노드 그룹에 대한 첫 번째 튜토리얼은 여기까지입니다! 다음 튜토리얼에서는 내부 구조를 살펴보면서 이러한 효과가 어떻게 구현되었는지 분석해 보겠습니다. 곧 다시 만나요!