

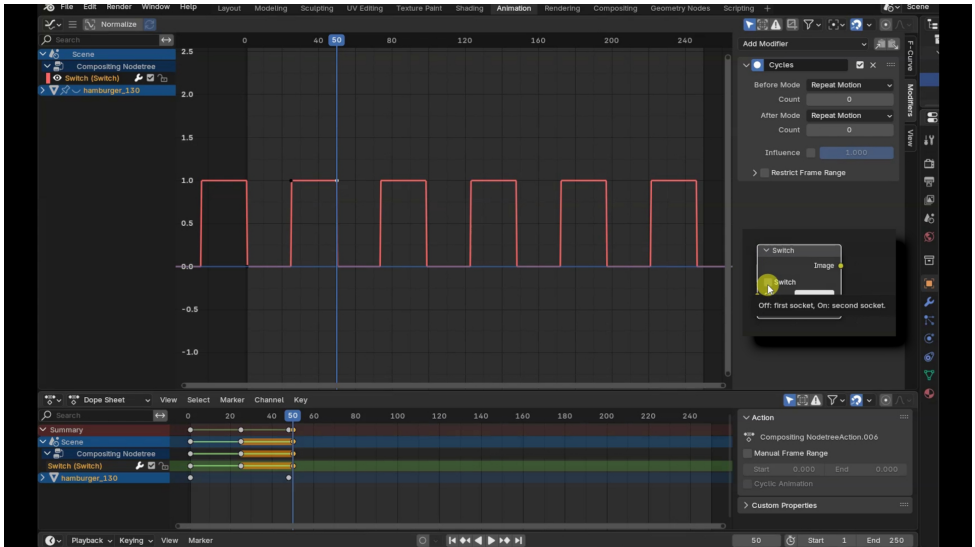
Compositing 노드의 음소거 애니메이션 제작 / Switch 노드 사용 / Blender 4.3 빠른 팁

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

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

이 PDF 는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

제 유튜브 채널을 구독하고 알림을 켜서 새 동영상 업데이트를 받아보세요!



안녕하세요, 여러분! 오늘은 Blender 4.3 에서 **Compositing Switch** 노드를 사용하는 방법, 특히 노드나 컴포지팅 노드 그룹을 활성화하거나 비활성화하는 애니메이션을 만드는 방법에 관한 간단한 영상입니다.

제가 만든 다른 많은 튜토리얼들처럼, 이 튜토리얼의 PDF 버전은 설명란에 있는 링크를 통해 무료로 다운로드할 수 있습니다. 또한, 채널을 구독하고 알림을 활성화하면 앞으로 업로드될 튜토리얼들을 놓치지 않을 거예요!

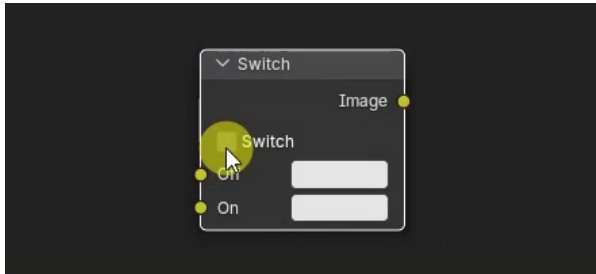
Switch 노드는 하나의 입력과 다른 입력 중에서 선택할 수 있는 기능을 제공합니다. 이 선택은 체크박스로 제어되며, 입력 간의 전환이 즉시 이루어집니다. 체크박스 값을 애니메이션하려면 체크박스를 오른쪽 클릭한 후 나타나는 메뉴에서 **Insert**

Compositing 노드의 음소거 애니메이션 제작 / Switch 노드 사용 / Blender 4.3 빠른 팁

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

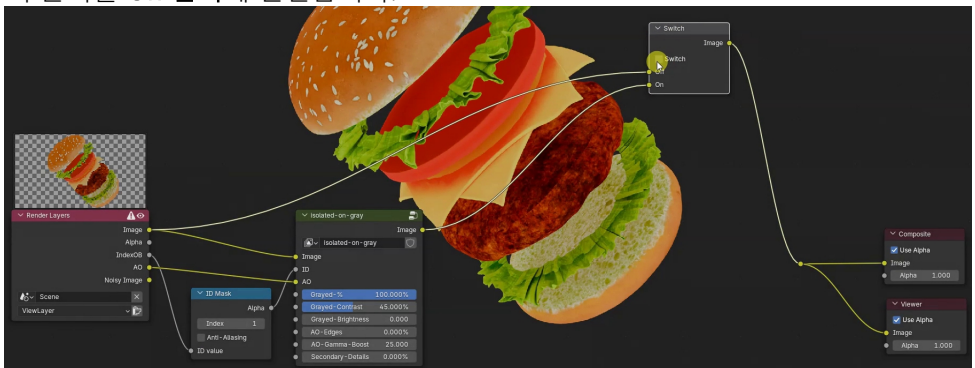
비디오 버전 : <https://youtu.be/rkTvBkMxVzI>

Keyframe 을 선택하거나, 체크박스 위에 마우스 커서를 올려둔 상태에서 **I** 키를 누르면 됩니다.



Switch 노드를 사용하면 특정 순간에 효과나 효과의 파라미터를 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다. 이를 통해 Blender 에서 기본적으로 애니메이션이 불가능한 노드 또는 노드 그룹의 **Mute** 기능까지도 애니메이션화할 수 있습니다.

예를 들어, 애니메이션 중간에 노드 그룹의 효과를 활성화하려면 **Switch 노드**를 사용합니다. 저는 **Render Layer**의 **Image Output**을 **Off** 입력에 연결하고, 노드 그룹의 출력을 **On** 입력에 연결합니다.



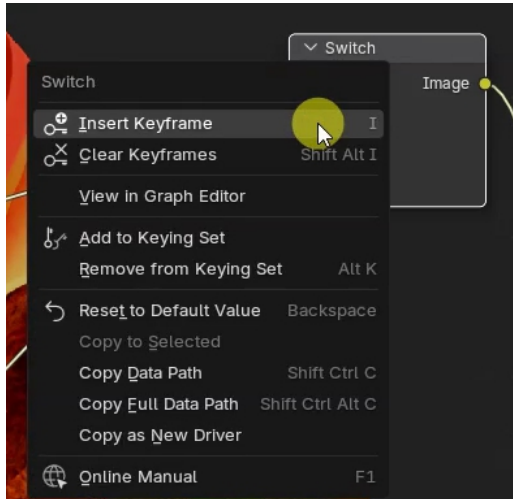
Timeline의 첫 번째 프레임에서 체크박스를 비활성화한 상태로 키프레임을 삽입합니다. 이렇게 하면 애니메이션 시작 시 **Switch 노드**가 원본 렌더를 출력하도록 설정됩니다.

Compositing 노드의 음소거 애니메이션 제작 / Switch 노드 사용 / Blender 4.3 빠른 팁

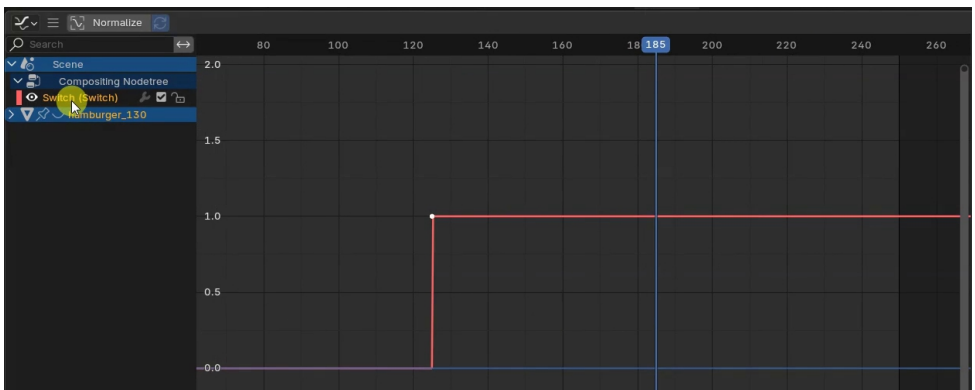
www.francescomilanesi.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

제 경우 애니메이션 중간에 해당하는 125 번째 프레임에서 노드의 체크박스를 활성화하고, 해당 상태로 키프레임을 삽입합니다. 결과적으로, **Switch 노드**는 프레임 1에서 124 까지는 비활성 상태를 유지하고, 125 번째 프레임부터 활성 상태가 되어 노드 그룹의 효과가 애니메이션 후반부에만 표시됩니다.



Graph Editor 에서 Switch 노드의 체크박스를 위한 곡선이 생성되기 때문에 Cycle 과 같은 애니메이션 모디파이어를 적용할 수 있습니다. 이는 제 채널의 이전 튜토리얼에서 다룬 내용입니다.



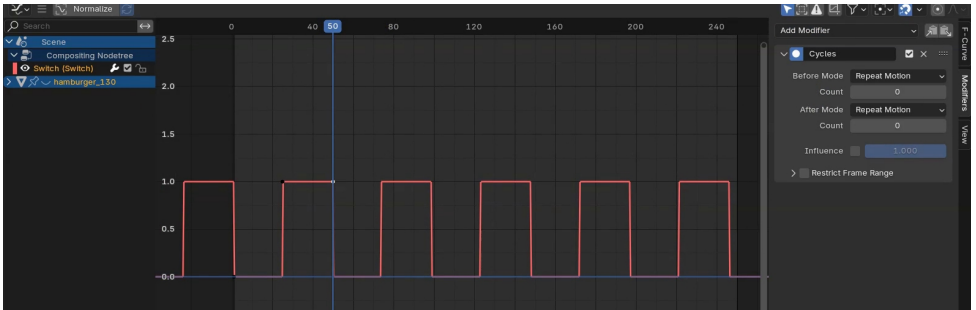
Compositing 노드의 음소거 애니메이션 제작 / Switch 노드 사용 / Blender 4.3 빠른 팁

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

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

예를 들어, **Cycle 모디파이어**를 사용하려면 **Switch** 가 비활성화된 키프레임 하나, 활성화된 키프레임 하나, 활성 상태를 유지하는 키프레임 하나를 삽입해야 합니다. 이렇게 하면 비활성 상태와 활성 상태의 지속 시간이 이 세 개의 키프레임에 의해 제어되는 기본적인 주기가 생성됩니다.

이 작업이 완료되면 애니메이션 곡선에 **Cycle 모디파이어**를 추가하여 원하는 결과를 얻을 수 있습니다. 이를 통해 **Switch 노드**를 주기적으로 활성화하거나 비활성화하거나, 애니메이션 모디파이어로 가능한 다른 자동화된 애니메이션을 구현할 수 있습니다.



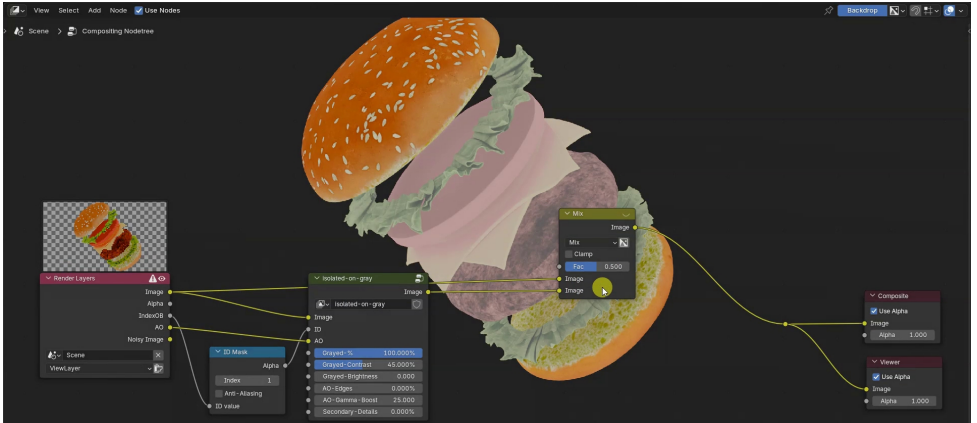
Switch 노드에서 입력 간 전환은 체크박스로 제어되기 때문에 즉시 이루어집니다. 만약 입력 간의 점진적인 전환, 예를 들어 페이드 효과가 필요하다면, **Color Mix 노드**를 사용하고 **Factor** 파라미터를 애니메이션하는 것을 추천합니다.

Color Mix 노드에서 **Factor** 값이 0 일 때는 첫 번째 입력만 사용되고, 값이 1 일 때는 두 번째 입력만 사용됩니다. 중간 값은 두 입력 간의 보간(interpolation)을 결과로 제공합니다.

Compositing 노드의 음소거 애니메이션 제작 / Switch 노드 사용 / Blender 4.3 빠른 팁

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

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



이번 간단한 기본 튜토리얼은 여기까지입니다! 유용하게 활용하셨기를 바랍니다.
곧 다시 만나요!