

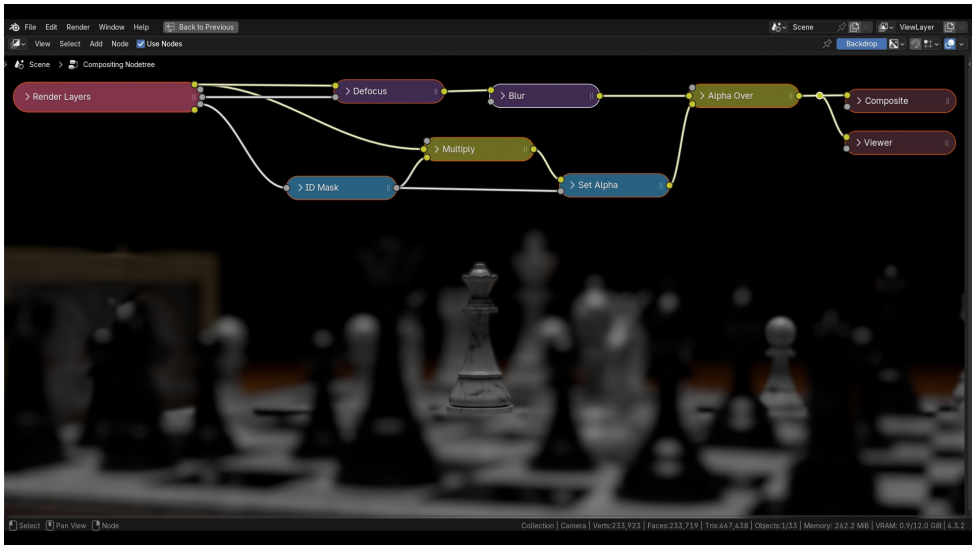
포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

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

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

이 PDF는 무료로 제공됩니다. 자유롭게 공유하세요!

제 유튜브 채널을 구독하고 알림을 켜서 새 동영상 업데이트를 받아보세요!



안녕하세요, 여러분! 몇 주 전에 업로드한 튜토리얼에서는 Blender에서 심도 효과(Depth of Field)를 활성화하는 방법을 보여드렸습니다. 이는 3D 뷰포트와 렌더링 중에 하나의 객체에 초점을 맞추고 나머지 장면은 흐리게 처리하는 기술입니다.

심도 효과에서 발생하는 블러(흐림) 효과는 흥미로운 결과를 만들어냅니다. 하지만 특정 객체만 초점에 맞는 것은 아닙니다. 가상 카메라와 동일한 거리에 위치한 다른 요소들도 초점이 맞게 됩니다.

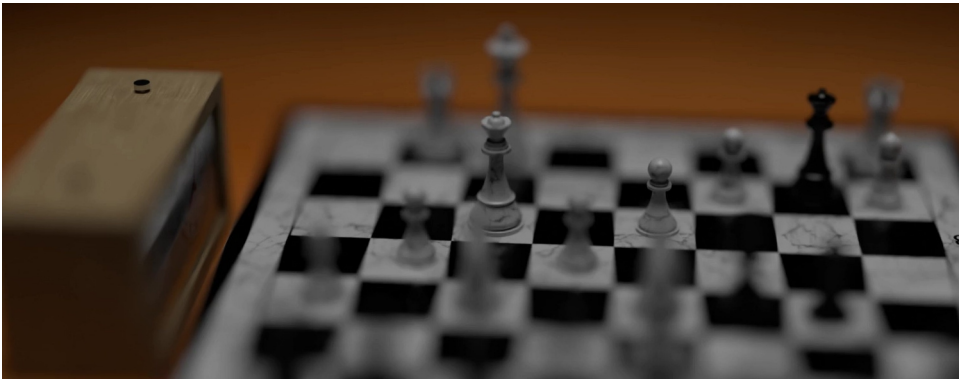
화면에는 화이트 퀸을 초점 객체로 설정한 애니메이션을 보여드리고 있습니다. 보시다시피 애니메이션 중 다른 체스 말들과 체스판 일부도 초점이

포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

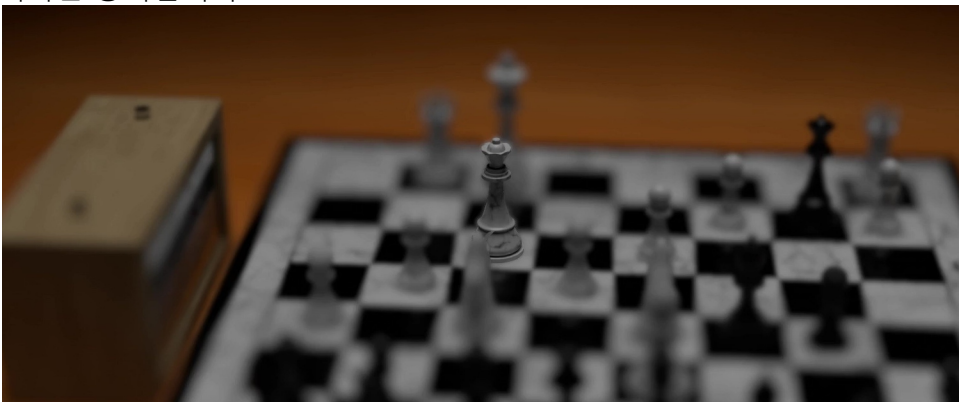
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

맞아 있습니다. 또한, 화이트 퀸은 높이가 꽤 있기 때문에, 카메라 각도에 따라 일부가 초점 거리에서 벗어나 항상 완벽하게 초점이 맞지 않을 수 있습니다.



이제 이 튜토리얼의 최종 결과물을 보여드리겠습니다. 보시다시피, 화이트 퀸과 다른 거리에서 위치한 말들은 심도 효과를 통해 흐릿하게 표현됩니다. 이 효과는 단순히 전체 영역에 균일한 블러를 적용한 것이 아니라, 화이트 퀸을 제외한 모든 객체를 흐리게 처리하여 화이트 퀸을 완벽히 선명하게 유지하는 방식입니다.



포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

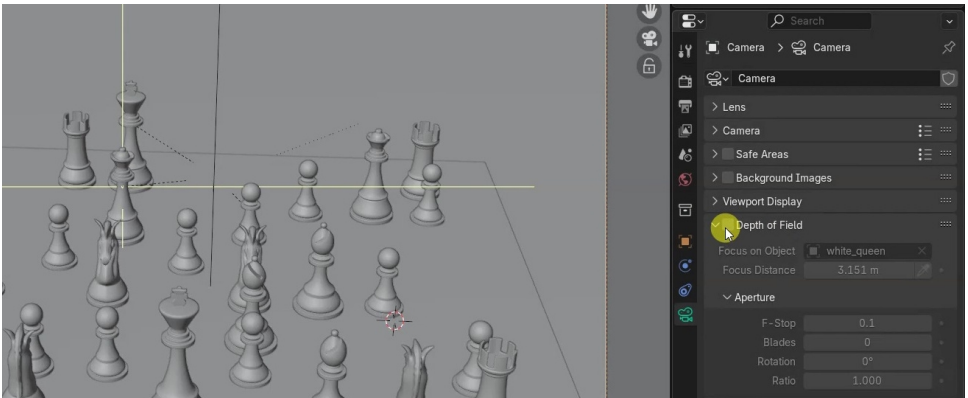
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

제 다른 영상 튜토리얼과 마찬가지로, 이 튜토리얼의 PDF 버전은 설명란의 링크를 통해 무료로 다운로드받으실 수 있습니다. 또한, 채널을 구독하고 알림을 켜 두시면 앞으로의 튜토리얼을 놓치지 않으실 겁니다!

이제 두 번째 애니메이션에서 보여드린 결과를 만드는 방법을 알아보겠습니다. 먼저 카메라 객체의 심도 효과(Depth of Field)를 활성화하고, 초점 객체를 설정해야 합니다. 여기서는 화이트 퀸이 초점 객체가 됩니다.

이 단계에서는 가상 카메라의 심도 효과를 비활성화합니다.



이제 렌더링을 시작하면 전체 이미지가 초점이 맞은 상태로 나타납니다. 카메라의 심도 효과를 비활성화한 이유는 렌더링 중 장면을 흐리게 하고 싶지 않기 때문입니다. 대신, 화이트 퀸의 거리 정보를 추출하여 합성 단계에서 Defocus 효과를 적용하려는 것입니다.

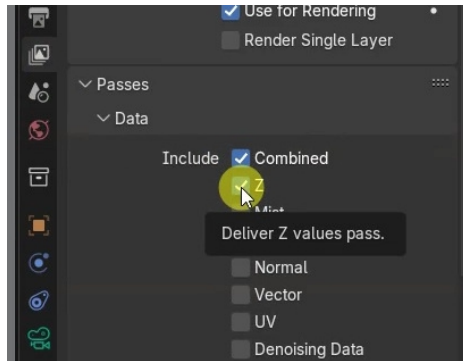
진행하기 전에, **View Layers** 패널에서 **Z Render Pass**를 활성화하여 합성 단

포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

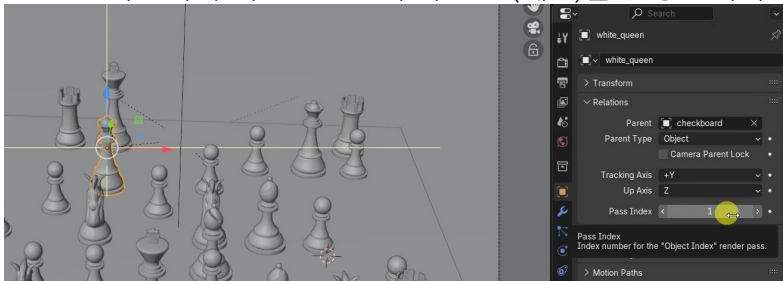
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

계에서 필요한 거리 정보를 얻을 수 있도록 설정합니다.



합성에서 렌더링의 나머지 부분과 화이트 퀸의 마스크를 분리하려면, 먼저 화이트 퀸 객체에 **Pass Index** 값을 설정해야 합니다. **Object Data Properties** 탭의 **Relations** 섹션에서 기본값인 0 이 아닌 값(예: 1)을 할당합니다.



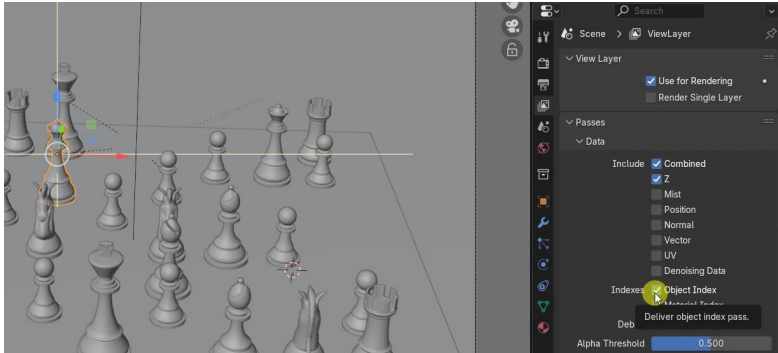
이 **Pass Index** 값은 화이트 퀸에만 설정해야 합니다. 그렇지 않으면 다른 객체들도 합성 마스크에 포함될 수 있습니다.

이 정보를 합성에서 사용하려면, 렌더링을 시작하기 전에 **View Layer Properties** 패널에서 **Object Index Render Pass** 를 활성화해야 합니다.

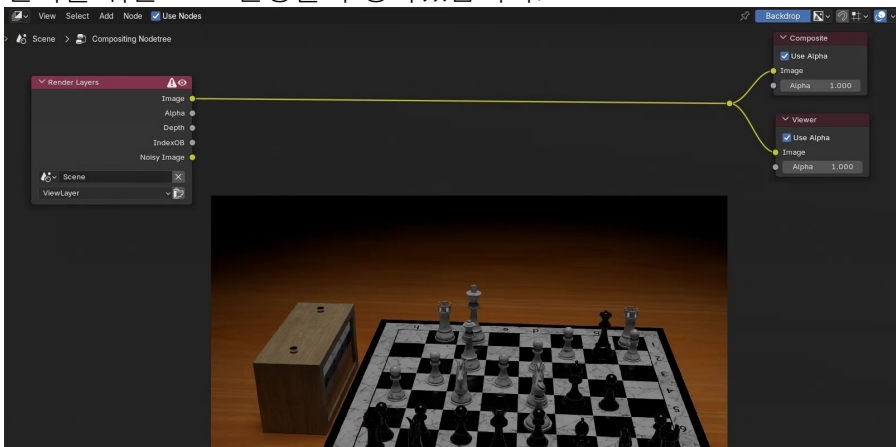
포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

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

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



이제 렌더링을 시작하여 필요한 정보를 얻은 후, 합성 단계로 이동하여 최종 결과를 위한 노드 설정을 구성하겠습니다.



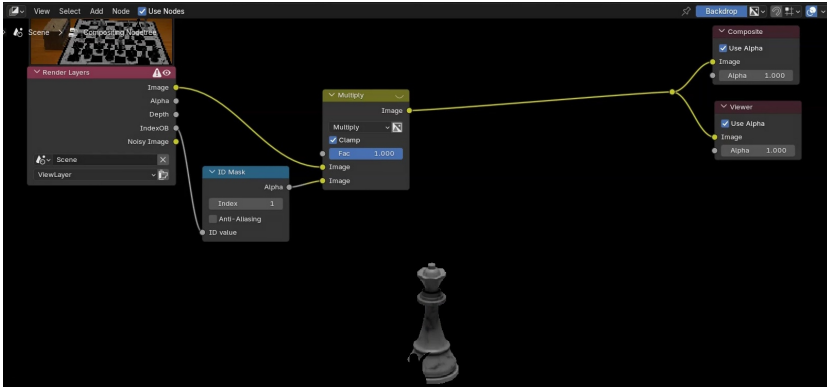
Object Index 정보를 ID Mask 노드에 전달하고, Index 를 1로 설정하여 화이트 퀸의 마스크를 분리합니다.

이 마스크를 원본 이미지와 Color Mix 노드의 Multiply 모드로 곱합니다. Factor 값을 1로 설정하고 Clamp를 활성화하여, 화이트 퀸만 검은 배경 위에 렌더링된 이미지를 얻을 수 있습니다.

포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

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

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



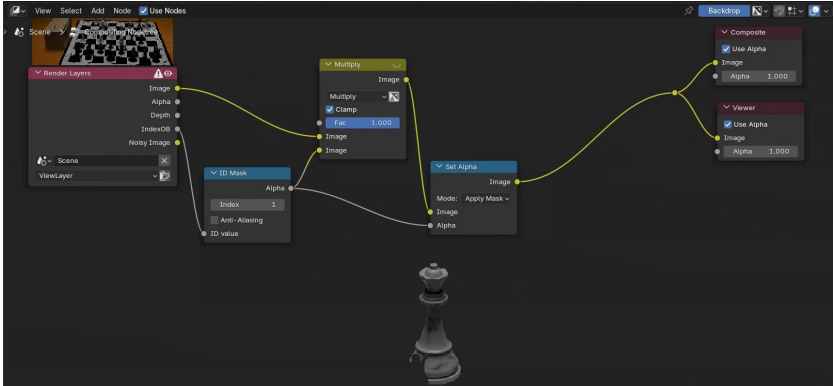
이 이미지를 원본 렌더링 위에 오버레이하려면, 이미지의 검은 영역을 모두 투명하게 만들어야 합니다. 이를 위해 **Set Alpha** 노드를 사용할 수 있습니다. 하지만 문제가 하나 있습니다. Alpha 를 사용하면 화이트 퀸이 반투명하게 나타날 수 있습니다. 이는 최종 이미지에서 렌더링의 색상을 상속받기 때문입니다.

다행히도, **ID Mask** 노드의 출력 덕분에 화이트 퀸의 흰색 마스크와 검은 배경을 이미 가지고 있습니다! **Multiply** 노드의 출력을 **Set Alpha** 노드의 **Image** 입력에 연결합니다. 그런 다음, **ID Mask** 노드의 **Alpha** 출력을 **Set Alpha** 노드의 **Alpha** 입력에 연결합니다.

포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

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

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



이제 화이트 퀸이 투명한 배경 위에 렌더링된 이미지를 얻을 수 있습니다. 이를 **Alpha Over** 노드를 사용해 흐려진 장면 위에 겹쳐 놓을 준비가 되었습니다.

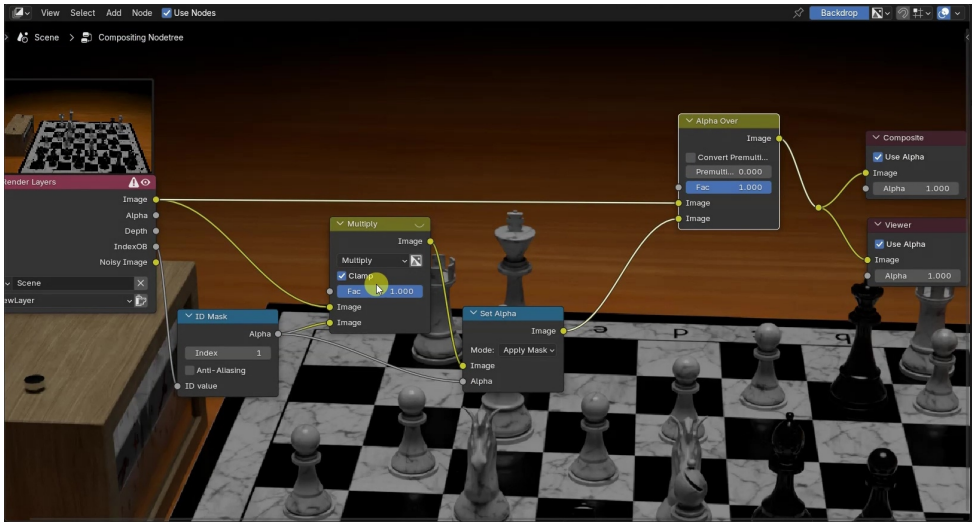
Alpha Over 노드를 추가하고 **Factor** 값을 1로 설정합니다. **Render Layers**의 출력 렌더 이미지를 **Alpha Over** 노드의 첫 번째 **Image** 입력에 연결합니다. 그런 다음, **Set Alpha** 노드의 출력 이미지를 **Alpha Over** 노드의 두 번째 **Image** 입력에 연결합니다.

현재 모든 객체가 초점이 맞은 상태입니다. 이는 초기 렌더링이 흐려지지 않았기 때문입니다.

포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

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

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

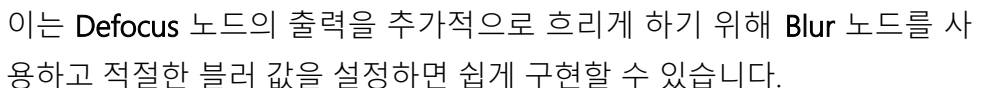


Render Layers와 Alpha Over 사이에 Defocus 노드를 추가하여 흐림 효과를 도입합니다. Z Buffer를 활성화하고 Render Layers의 Depth 출력을 Defocus 노드의 Z 입력에 연결합니다.

F-Stop 값을 낮춰 원하는 심도 효과(Depth of Field)의 흐림 효과를 적용합니다.

이 시점에서 화이트 퀸은 완벽히 초점이 맞아 있으며, 카메라에서 올바른 거리에 있는 다른 객체들도 초점에 포함됩니다. 하지만 F-Stop 값을 매우 낮게 설정했을 때 나타나는 눈에 띄는 점에 주목해야 합니다.

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

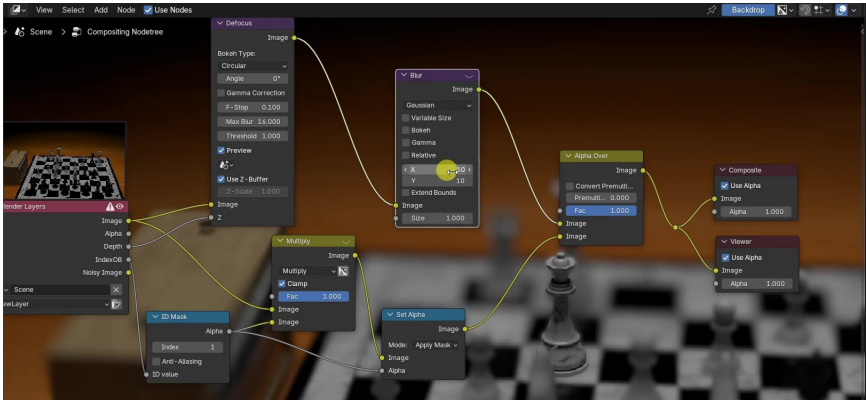


포커싱된 단일 객체를 활용한 심도 효과: Blender 합성 작업

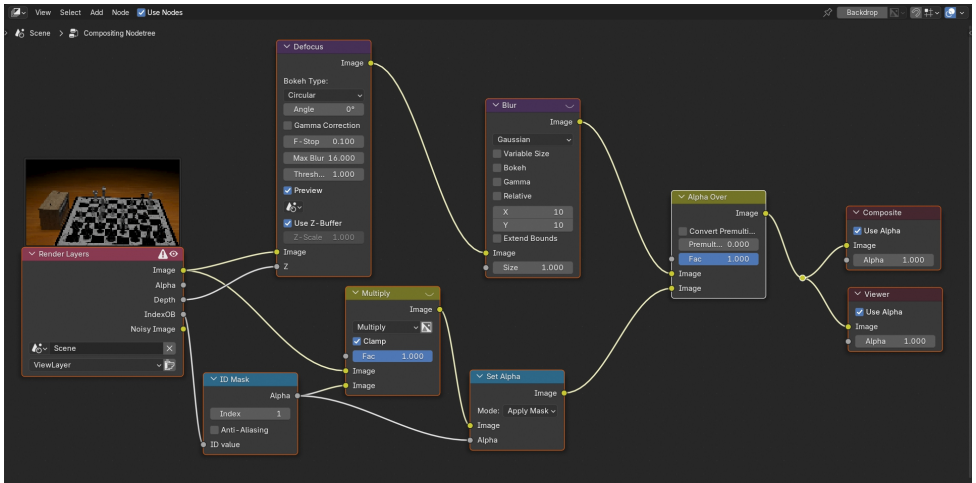
www.francescomilanese.com --- 2025 --- [GUMROAD \(PDF\)](#)

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

Defocus 노드는 심도 효과를 기반으로 초기 블러를 적용하여, 화이트 쿼드로부터 더 멀리 떨어진 객체들을 더 흐리게 만듭니다. 그런 다음 **Blur** 노드는 이미지 전체에 추가적인 블러를 적용하여 남아 있는 모든 요소들에 영향을 줍니다.



마지막으로, 완벽히 초점이 맞춰진 화이트 쿤의 렌더가 흐려진 이미지 위에 오버레이되어 최종 결과를 완성합니다.



이번 튜토리얼은 여기까지입니다! 도움이 되셨기를 바랍니다. 다음 시간에 또 만나요!