

# 포토샵 필터 정리

---

## 1. 노이즈(Noise)

- 이미지 내에 노이즈를 추가하거나 제거

### 1) 노이즈 추가(Add Noise)

- 선택영역, 이미지 전체에 컬러 노이즈, 흑백 노이즈 추가
- Amount : 추가되는 노이즈 양 결정
- Distribution : 노이즈를 분포시키는 방법 결정
- Monochromatic
- 설정 시 : 컬러 노이즈
- 해제 시 : 흑백노이즈

### 2) 반점제거(Despeckle)

- Add Noise와 반대
- 이미지에 있는 노이즈 제거
- 색상 차이가 분명한 경계선은 제외하고 색상 차이가 미미한 부분은 문질러 주는 듯한 효과
- 경계부분을 제외하고 Blur필터 적용 효과

### 3) 더스트와 스크래치(Dust & Scratches)

- 주변 색상과 어울리지 않는 색상을 노이즈로 간주하여 이를 Blur시킨다.
- 노이즈 부분을 선택툴로 선택하고 Feather를 적당히 주고 이 필터 사용 시 좋다.

- Radius값은 클수록, Threshold값은 작을수록 효과가 뚜렷

#### 4) 중간값(Median)

- 입력한 픽셀 수 만큼 픽셀들을 하나로 묶어 평균값을 산출하고 이를 균일하게 적용시킨다.

- Radius값이 클수록 효과가 뚜렷

## 2. 렌더(Render)

- 3차원 효과, 구름 효과, 다양한 빛의 형상 표현

- 가장 많이 사용되는 필터

- RGB모드에서 완벽하게 사용

- 나머지 모드에서는 Clouds필터만 사용가능

#### 1) 3D 변형(3D Transform)

- 육면체, 구, 원기둥을 포함한 평면 이미지를 입체로 만든다.

#### 2) 구름효과1(Clouds)

- 전경색과 배경색을 불규칙한 형태로 섞어 구름과 같은 효과를 만들어 준다.

#### 3) 구름효과2(Difference Clouds)

- 전경색과 배경색을 혼합하여 Clouds효과를 만든 다음 기존 이미지와 Difference 합성 적용

- 계속 반복 사용하면 색상반전이 반복된다.

#### 4) 렌즈 플레어(Lens Flare)

- 태양 빛이 카메라 렌즈에 반사되었을 때 발생하는 강렬한 빛이 퍼져나가는 효과를 표현
- 금속 물질의 하이라이트에 사용하면 효과적
- Brightness : 밝기 조절
- Flare Center : 미리 보기 화면을 클릭하여 빛의 초점의 위치 결정
- Lens Type : 렌즈의 종류(빛의 형태) 결정

### 5) 조명효과(Lighting Effects)

- 이미지에 다양한 조명 효과를 준다.

### 6) 텍스처 칠(Texture Fill)

- Grayscale 이미지를 Lighting Effects의 Texture Channel로 사용할 때 쓴다.
- 이미지 크기가 작을 경우 패턴으로 채워진다.

## 3. 브러쉬스트록(Brush Strokes)

- 브러시 자국이 강하게 나타나면서 수작업 효과를 만들어 준다.

### 1) 강조된 가장자리(Accented Edges)

- 이미지 경계부분을 강조한다.
- 원본 이미지 손상 가능성 있음

### 2) 각진선(Angled Strokes)

- 뾰족한 브러시를 이용하여 페인팅한 느낌을 준다.
- 매우 섬세하고 조밀한 사선을 그어 준다.

### 3) 그물눈(Crosshatch)

- 날카로운 연필로 그린 느낌을 준다
- X자 형태로 사선이 교차되어 나타난다.
- Stroke length : 사선의 길이
- Sharpness 와 Strength 값이 클수록 연필자국이 강하게 나타난다.

### 4) 어두운선(Dark Strokes)

- 어두운 부분에는 검정색, 밝은 부분에는 흰색을 추가 시켜 페인팅한 느낌을 준다.
- Balance : 값이 작을수록 우상향 사선이, 값이 클수록 우하향 사선이 만들어진다.
- Black Intensity : 새도우(검정색) 영역의 넓이를 결정
- White Intensity : 하이라이트(흰색) 영역의 넓이를 결정
- Black Intensity, White Intensity 값이 클수록 컨트라스트가 강하게 나타난다.

### 5) 잉크윤곽선(Ink Outlines)

- 이미지 경계부분을 가는 펜으로 아웃라인을 그린듯한 느낌
- Stroke Length : 채워지는 사선의 길이
- Dark Intensity : 새도우 영역의 넓이 결정
- Light Intensity : 하이라이트 영역의 넓이 결정
- dark Intensity, Light Intensity 값이 클수록 컨트라스트가 강하게 나타난다

### 6) 뿌리기(Spatter)

- 스프레이를 이용하여 물감을 뿌린듯한 느낌 표현

- 부서진 느낌, 음산한 분위기, 찢어진 종이, 나무 도장 등을 표현 시 사용
- Spray Radius : 값이 클수록 부서지는 정도가 커진다.
- Smoothness : 값이 작을수록 매우 작은 조각으로 부서진다.

#### 7) 스프레이 스트록(Sprayed Strokes)

- 스프레이를 이용하여 특정 방향으로 물감을 뿌린듯한 느낌 표현
- Stroke Length
- 사선의 길이 결정
- 값이 작을수록 매우 작은 조각으로 부서지는 효과
- Spray Radius : 값이 클수록 부서지는 정도가 커진다.
- Stroke Direction : 사선의 방향 결정

#### 8) 수미에(Sumi-e)

- 물을 흡수하는 정도가 큰 화선지에 젖은 브러시로 검정색 잉크를 추가시켜 페인팅한 느낌 표현
- Stroke Width : 사선의 넓이 결정
- Stroke Pressure : 값이 클수록 강하고 짧게 찍어서 그린듯한 효과 표현
- Contrast : 대조를 결정

### 4. 비디오

#### 1) NTSC colors

- TV나 비디오에 사용되는 이미지
- RGB이미지들을 NTSC color로 변환

#### 2) De-Interface : 동영상을 캡춰한 이미지를 보정

## 5. 선명효과(Sharpen)

- 인접한 픽셀과의 색상 차이를 증가시켜 이미지를 더욱 선명하게 만든다.

### 1) 선명하게(Sharpen)

- blur와는 반대
- 주변 색상과의 대조를 증가시켜 이미지를 보다 선명하게 만든다.

### 2) 가장자리 선명하게(Sharpen Edges)

- 색상 차이가 뚜렷한 경계부분을 찾아내어 더욱 선명하게 만든다.
- 색상 차이가 뚜렷하지 않은 부분엔 영향을 미치지 않음

### 3) 더 선명하게(Sharpen More)

- Sharpen필터를 더욱 강렬하게 적용시키는 필터
- 경계 부분을 매우 선명하게 만든다.
- 색상 차이가 적은 부분에도 어느 정도의 영향을 미친다.

### 4) 언샵마스크(Unsharp Mask)

- 색상 차이가 뚜렷한 경계부분을 선명하게 만들어주는 필터
- 이미지를 오래된 느낌으로 만들 수도 있다.
- 세밀한 조정 작업이 가능하도록 대화상자에서 설정 가능
- Amount : 선명해지는 정도 결정
- Radius : 값이 클수록 경계부분이 넓어지면서 대조 정도가 커진다.
- Threshold
- 몇 픽셀 차이를 이미지 경계로 할 것인가를 결정
- 값을 작게 지정하면 그 만큼 경계로 인식되는 부분이 많아져 이미지가 전반적으로 선명해진다.

## 6. 스케치 효과(Sketch)

- 이미지를 스케치한 느낌 표현

### 1) 저부조(Bas Relief)

- 전경색과 배경색을 이용하여 하이라이트 영역과 새도우 영역으로 표현
- 이미지를 부조(양각으로 새김) 형식으로 만듦

### 2) 분필과 목탄(Chalk & Charcoal)

- 분필과 목탄을 이용하여 이미지를 그린 듯한 효과

### 3) 목탄(Charcoal)

- 목탄을 이용하여 이미지를 그린듯한 효과

### 4) 크롬(Chrome)

- 이미지를 크롬 효과로 만들어준다.

### 5) 크레용(Conte Crayon)

- 이미지를 전경색과 배경색을 가진 크레용으로 그린듯한 효과

### 6) 그래픽 펜(Graphic Pen)

- 펜을 이용하여 이미지를 그린듯한 효과
- 칠해지는 방향이 일정

### 7) 하프톤 패턴(Halftone Pattern)

- 이미지를 하프톤 패턴으로 표현

## 8) 메모지(Note Paper)

- 종이 질감에 엠보싱된 느낌을 만들어 준다.
- Image Balance : 전경색과 배경색이 차지하는 영역의 정도를 결정
- Graininess : 질감알갱이 (입자)의 양을 결정
- Relief : 질감의 깊이감 결정

## 9) 복사(Photocopy)

- 사진을 복사기로 복사한 느낌을 준다.
- 색상 경계 부분을 전경색으로 채워준다.
- Detail : 섬세한 정도 결정
- Darkness : 값이 클수록 경계 부분에 전경색이 채워지는 정도가 크다.

## 10) 석고(Plaster)

- 전경색과 배경색을 섞어 회반죽(석회, 물, 모래 등을 섞은 반죽)한 느낌으로 이미지를 표현
- Image Balance : 전경색과 배경색이 차지하는 영역의 넓이를 결정
- Smoothness : 값이 클수록 반죽이 뭉쳐지는 효과가 나타난다.

## 11) 망사효과(Reticulation)

- 전경색과 배경색을 섞어 그물 모양의 효과 표현
- 밝은 부분에는 배경색이 주가 된다.
- 어두운 부분에는 전경색이 주가 된다.
- Density : 망점의 조밀도 결정
- 25이상의 값 지정 시 배경색으로 망점이 뭉쳐진다.
- 25 이하의 값 지정 시 전경색으로 망점이 뭉쳐진다.
- Black Level : 값이 클수록 어두운 부분(전경색)이 많아진다.



- White Level : 값이 클수록 밝은 부분(배경색)이 많아진다.

## 12) 도장(Stamp)

- 이미지를 마치 도장으로 찍은 듯한 느낌으로 만든다.

- 배경색이 어두운 부분을 차지

- 전경색이 밝은 부분 차지

## 13) 가장자리 찢기(Torn Edges)

- stamp 필터와 비슷한 효과지만 가장자리가 매우 칠게 표현된다.

- Image Balance : 전경색과 배경색이 차지하는 영역의 넓이 결정

- Smoothness : 값이 클수록 가장자리의 거칠은 부분이 적어지고 값이 작을수록 많아진다.

- Contrast : 값이 작을수록 거칠은 부분에 불려가 적용된다.

## 14) 물종이(Water Paper)

- 이미지가 물에 젖어 약간 번진듯한 효과를 준다.

- Fiber Length : 번지는 정도 결정

- Brightness : 밝기 결정

- Contrast : 대조를 결정

## 7. 스타일화(Stylize)

- 색상 차이를 이용하여 경계부분을 강조하거나 엠보싱 효과를 준다.

### 1) 확산(Diffuse)

- 픽셀들을 흐트러서 전반적으로 이미지를 거칠게 만들어 준다.

## 2) 엠보스(Emboss)

- 이미지 명암에 따라 양각과 음각으로 만들어주는 효과

## 3) 돌출(Extrude)

- 이미지를 블록이나 피라미드 형태로 조각내고 돌출시킨다.
- Type : 돌출되는 모양 결정
- Size & Depth : 크기와 깊이감 결정

## 4) 가장자리 찾기(Find Edges)

- 색상 차이가 뚜렷한 경계 부분만 남겨 놓고 나머지 부분은 흰색으로 채워준다.

## 5) 가장자리 관선 효과(Glowing Edges)

- 색상 차이가 뚜렷한 경계 부분에 네온 효과를 적용하고 나머지 부분은 검정색으로 채워준다.
- Find Edges를 반전한 결과와 비슷

## 6) 과대노출(Solarize)

- 빛의 노출에 의해 발생하는 음화와 양화가 공존하는 현상을 나타낸다.

## 7) 타일(Tiles)

- 이미지를 타일 형식으로 조각내어 준다.

## 8) 윤곽선 추적(Trace Counter)

- 명암 변화가 뚜렷한 부분을 추적하고 선을 그어 준다.

## 9) 바람(Wind)

- 이미지가 바람에 날리는 효과를 준다.
- 불타는 글자
- Method : 바람의 성질 결정
- Direction : 바람이 부는 방향 결정

## 8. 예술효과(Artistic) : 회화적인 효과 표현, 15개의 필터로 구성

### 1) 색연필(Colored Pencil)

- 색 경계를 바탕으로 색연필로 그린 느낌을 만든다.
- Pencil Width : 색연필의 두께
- Stroke Pressure : 색연필이 칠해지는 압력
- Paper Brightness : 바탕색의 밝기(명도)

### 2) 오려내기(Cutout)

- 색상의 변화를 단순화 시켜 판화같은 효과를 준다.
- 색종이를 오려 붙인 효과
- 이미지 손상이 크다.
- No. Of Levels : 변화되는 색상 단계수 결정, 수치가 클수록 색의 수가 많아진다.
- Edge Simplicity : 윤곽 설정, 수치가 클수록 윤곽이 직선 형태
- Edge Fidelity : 윤곽의 정밀도

### 3) 드라이 브러쉬(Dry Brush)

- 이미지를 붓으로 유화를 그린 효과

#### 4) 필름그레인(Film Grain)

- 밝기에 따라 노이즈를 추가시킨다.

#### 5) 프레스코(Fresco)

- 갓 바른 회벽 위에 수채화로 그리는 화법인 프레스코 화법으로 페인팅한 느낌을 준다.

#### 6) 네온광(Neon Glow)

- 이미지에 네온 효과를 준다.
- 컬러 픽커의 전경색과 배경색의 영향을 받는다.
- 색이 밝을수록 보라색이 강해진다.
- Glow Size : +값이 클수록 밝은 부분에, -값이 클수록 어두운 부분에 글로우 색상이 강하게 나타난다.
- Glow Brightness : 값이 클수록 글로우 색상이 진하게 나타난다.
- Glow Color : 글로우 색상 결정

- #### 7) 바르기(Paint Daubs) - 이미지 경계선을 중심으로 페인트 브러시로 덧칠한 느낌을 준다.

#### 8) 팔레트 나이프(Palette Knife)

- 유화 나이프(물감을 캔버스에 바를 때 사용되는 넓적한 막대)로 직접 페인팅한 느낌
- Stroke Size : 나이프 면적 결정
- Stroke Detail : 값이 클수록 경계선 부분이 더욱 정밀하게 표현
- Softness : 값이 클수록 경계선 부분을 부드럽게 흐려준다.

## 9) 플라스틱 포장(Plastic Wrap)

- 플라스틱 랩으로 이미지를 씌운듯한 효과
- Highlight Strength : 하이라이트 강도 결정
- Detail : 값이 클수록 경계선 부분에 랩의 왜곡 현상이 강하게 나타난다.
- Smoothness : 부드러워지는 정도

## 10) 포스트 가장자리(Poster Edges)

- 포스터와 경계선 부분에 검정색 테두리를 주거나 색상 변화를 단순화시켜주는 필터

- Edge Tickness : 테두리선 두께
- Edge Intensity : 값이 클수록 테두리선이 진하게 표현
- Posterization : 색상이 변화되는 단계 표현

## 11) 거친 파스텔(Rough Pastels)

- 거친 파스텔을 만들어준다.
- Stroke Length : 붓 터치 길이
- Stroke Detail : 붓 터치 강도
- Texture : 바탕으로 사용할 질감 선택
- Scaling : 질감 입자의 크기
- Relief : 값이 클수록 입자들이 강하게 돌출
- Light Direction : 빛의 방향

## 12) 문지른듯한 효과(Smudge Stick)

- 이미지 표면을 문지른듯한 효과
- 패턴이나 일러스트 작업에 유용
- Stroke Length : 붓 터치 길이

- Highlight Area : 값이 클수록 하이라이트 영역이 넓어짐
- Intensity : 값이 클수록 새도우 부분에 붓 터치가 적용되고 값이 작을수록 전반적으로 붓터치 적용

### 13) 스폰지(Sponge)

- 젖은 스폰지로 이미지를 찍어서 완성한 느낌을 준다.
- 이미지의 색을 흐리게 하고 선명도를 떨어뜨리는 효과
- Brush Size : 스폰지 크기
- Definition : 값이 클수록 스폰지가 색상을 흡수하는 정도가 커진다.
- Smoothness : 부드러워지는 정도

### 14) 언더페인팅(Underpainting)

- 이미지의 경계선을 중심으로 질감을 적용
- Brush Size : 브러시 크기
- Texture Converage : 값이 클수록 질감이 적용되는 범위가 넓어짐
- Texture : 바탕으로 사용할 질감
- Scaling : 질감 입자의 크기
- Relief : 값이 클수록 입자들이 강하게 돌출
- Light Direction : 빛의 방향 결정

### 15) 수채화(Watercolor)

- 수채화 느낌을 준다.
- Brush Detail : 값이 작을수록 갈라진 브러시로 페인팅한 느낌
- Shadow Intensity : 값이 클수록 새도우 영역이 넓어지면서 전반적으로 이미지가 어두워짐
- Texture : 3종류의 질감 표현

## 9. 왜곡(Distort)

- 이미지를 왜곡시키는 필터
- 이미지 전체보다 특정부분을 선택하고 적용하는 경우가 많다.

### 1) 광선확산(Diffuse Glow)

- 하이라이트 영역을 중심으로 발광효과와 노이즈를 추가
- 배경색의 영향을 받는다.
- Graininess : 추가되는 노이즈의 양을 결정
- Glow Amount : 값이 클수록 하이라이트 부분을 중심으로 발광되는 영역이 넓어진다.
- Clear Amount : 값이 클수록 하이라이트 영역에만, 값이 작을수록 전체 이미지에 발광효과

### 2) 변위(Displace)

- 별도의 디스플레이스먼트 맵 이미지를 이용하여 원본 이미지를 변형시킨다.
- 디스플레이스먼트 맵 이미지의 흰색 부분에 대응하는 원본 이미지의 픽셀들은 왼쪽 윗 방향으로 이동, 검정색 부분에 대응하는 픽셀들은 오른쪽 아래 방향으로 이동
- 50% 명도 단계에 대응하는 픽셀들은 위치변화가 없다.
- 물, 깨진 거울, 크리스탈 효과 등을 만들 수 있다.

### 3) 유리(Glass)

- 유리를 통해서 이미지를 보는 듯한 효과
- 이미지가 굴절되는 효과
- Distortion : 굴절(왜곡)되는 정도 결정

- Smoothness : 부드럽기 결정
- Texture : 유리 질감의 종류
- Scaling : 유리 질감의 입자 크기

#### 4) 바다물결(Ocean Ripple)

- 마치 물속에 잠긴 듯한 이미지를 보는 듯한 효과
- Ripple Size : 물결의 크기
- Ripple Magnitude : 물결의 진폭

#### 5) 핀치(Pinch)

- 이미지를 볼록렌즈나 오목렌즈를 통해 본 효과
- Amount : -값은 볼록렌즈 효과, +값은 오목렌즈 효과

#### 6) 극좌표(Polar Coordinates)

- 좌표계를 변환하여 이미지 변형
- Rectangular to Polar
  - . 현재 이미지를 일반 좌표계로 인식하고 이를 극좌표계로 바꾼다.
  - . 이미지 상단이 중심축
  - . 이미지 하단은 가장자리를 감싼다.
- Polar to Rectangular : 현재 이미지를 극좌표계로 인식하고 이를 일반좌표계로 바꾼다.
  - . 이미지 중심이 상단으로 이동

#### 7) 잔물결(Ripple)

- 잔잔한 물결 효과를 표현
- 시냇물 표현



- Amount : 물결의 출렁이는 정도 결정
- Size : 물결의 크기 결정

## 8) 기울임(Shear)

- 굽어진 길, 휘어진 필름 등 표현
- Wrap Around : 가장자리 픽셀이 이동했을 때 남은 빈 공간에 반대편 이미지를 채워 넣는다
- Repeat Edge Pixels : 엇가락 늘어지듯 가장자리 픽셀이 반복하여 채워준다.

## 9) 구형화(Spherize)

- 구나 원기둥으로 이미지를 감싼 듯한 효과
- Pinch 필터와 비슷
- Amount : +값은 볼록 렌즈 효과, -값은 오목렌즈 효과 (Pinch는 반대임)

## 10) 돌리기(Twirl)

- 이미지 중심으로 소용돌이치는 듯한 효과
- Angle : 소용돌이치는 방향과 회전량 결정

## 11) 바다물결(Wave)

- 잔잔한 물결부터 큰 파도까지 만든다.
- Number of Generators : 파동의 수
- Wavelength : 파장의 최대치와 최소치를 결정
- Amplitude : 진폭의 최대치와 최소치
- Scale : 수평방향과 수직 방향의 크기를 줄여준다.

- Type : Sine 파, Triangle 파 , square 파 형태로 물결모양을 만든다.
- Randomize : 단추를 클릭할 때마다 물결의 시작점을 달리하여 표시

## 12) 지그재그(ZigZag)

- 잔잔한 호수에 돌멩이를 던졌을 때 생기는 동심원 표현
- Amount : 동심원이 퍼져 나가는 , 또는 회전 정도
- Ridges : 동심원의 개수
- Style : 동심원이 만들어지는 모양

## 10. 텍스처(Texture)

- 이미지에 질감을 입혀 준다.

### 1) 균열(Craquelure)

- 이미지를 벽화처럼 만들어 준다.

### 2) 그레인(Grain)

- 이미지에 그레인(노이즈)을 삽입하고 블러 효과 적용

### 3) 모자이크 타일(Mosaic Tiles)

- 벽화 형식으로 이미지를 표현하나 규칙적인 타일 형식으로 흠집이 난다.

### 4) 패치웍(Patchwork)

- 작은 사각형을 반복 배열하여 이미지 표현
- Square Size : 사각형의 크기 결정
- Relief : 질감의 깊이감 결정

## 5) 스테인드 글라스(Stained Glass)

- 종교적 색체를 띤 스테인 글라스 형식으로 표현
- Cell Size : 셀(유리 조각)크기 결정
- Border Tickness : 테두리 두께 결정
- Light Intensity : 반사되는 빛의 강도 결정

## 6) 텍스처화(Texturizer)

- 이미지에 질감을 추가 가능

## 11. 픽셀화(Pixelate)

- 이미지 내의 각 픽셀들을 일정한 형식으로 묶어주거나 위치를 이동시켜 이미지에 효과를 준다.

### 1) 색상하프톤(Color Halftone)

- 인쇄물처럼 망점을 이용하여 이미지 표현
- Max Radius L 망점의 크기(인쇄선 수)를 결정
- Screen Angle : 실제 분판 과정처럼 각 채널에 각도를 적용

### 2) 수정화(Crystallize)

- 크리스탈을 통해 이미지를 본 듯한 효과
- Cell size : 값이 클수록 수정의 결정이 크게 나타난다.

### 3) 단면화(Facet)

- 주변 픽셀들을 평준화시켜 작은 면으로 이미지를 나타낸다.
- 반복적으로 적용하면 직접 손으로 그린 듯한 효과 표현

#### 4) 분열(Fragment)

- 초점이 흔들리는 듯하게 이미지를 상하좌우로 반복 배열

#### 5) 메조틴트(Mezzotint)

- 이미지를 동판처럼 만든다.
- 나무로 조각한 느낌, 우거진 숲, 도장글자 만들 때 유용

#### 6) 모자이크(Mosaic)

- 정사각형의 형태로 이미지를 모자이크 처리
- 이미지를 돋보기 툴로 확대해서 본 듯한 효과
- Cell Size : 값이 클수록 셀 크기가 커진다.

#### 7) 점묘화(Pointillize)

- 이미지를 점묘 형식으로 나타내준다.
- 만점 사이 빈 공간은 배경색이 채워짐

### 12. 흐림효과(Blur)

- 이미지가 가지고 있는 색상 차이를 줄여서 전반적으로 이미지가 부드러워지거나 뿌옇게 흐려지는 필터
- 포토샵에서 가장 많이 쓰는 필터
- 그림자 생성, 스캔 이미지 보정, 부드러운 이미지 표현

#### 1) 흐리게(Blur)

- 픽셀이 가지고 있는 색상 차이를 줄여서 전반적으로 뿌옇게 만들어준다.
- 스캔 받은 이미지에 묻어있는 잡음이나 모아레 현상 제거 시 사용
- 모아레 현상 : 망점과 망점이 서로 간섭하여 생겨나는 물결 무늬

## 2) 더 흐리게(Blur More)

- 블러 필터를 연속적으로 3-4회 적용한 효과를 준다.
- 스캔 받은 이미지에 묻어있는 잡음이나 모아레 현상 제거 시 사용

## 3) 가우시안(Gaussian Blur)

- 블러의 정도를 수치로 조절
- 부드러운 그림자 표현, 초점을 흐리게 하고자 할 때 사용
- Radius : 값이 클수록 블러가 적용되는 정도가 크게 나타난다.

## 4) 동작(Motion Blur)

- 이미지를 고속 이동시켜 잔상이 남는 것과 같은 효과, 움직이는 듯한 효과 표현

- Angle : 블러 처리되는 각도 결정

- Distance

. 블러 처리되는 정도 결정

. 값이 클수록 빠른 속도로 움직이는 듯한 효과가 나타난다.

## 5) 방사형 흐림(Radial Blur)

- 특정 지점을 중심으로 블러를 회전시키거나 모아준다.

- Amount : 블러 처리되는 정도 결정

- Blur Method : 블러 처리되는 방법 결정

- Spin : 회전 효과

- Zoom : 낙화 효과

- Quality : 이미지 품질 결정

## 6) 특수흐림효과(Smart Blur)

- 이미지 경계부분을 유지한 채 블러 적용
- 맑고 깨끗한 이미지 표현
- Radius 값이 작을수록, Threshold 값이 클수록 블러 정도가 커진다.

### 13. 기타(Other)

#### 1) 사용자 정의(Custom)

- 사용자가 직접 값을 입력하여 필터 효과 만듦

#### 2) 하이패스(High Pass)

- 색상 차이가 뚜렷한 부분을 제외하고 그 외의 영역을 회색톤으로 만들어 준다.

- Radius : 값이 작을수록 회색 영역이 많아진다.

#### 3) 최개값(Maximum)

- 하이라이트 부분은 확대, 새도우 부분은 축소
- Radius : 영역의 크기 조절

#### 4) 최소값(Minimum)

- Radius 값이 클수록 새도우 영역은 넓어지고 하이라이트 부분은 축소된다.

#### 5) 오프셋(Offset)

- 이미지를 수평방향, 수직방향으로 지정한 픽셀값만큼 이동시킨다.
- Horizontal : +값은 우측으로 -값은 좌측으로 이미지 이동
- Vertical : +값은 아래쪽으로, -값은 위쪽으로 이미지 이동

- Undefined Areas : 이동되고 남은 빈자리를 어떻게 채울 것인지 결정

출처 : xpert.new21.net