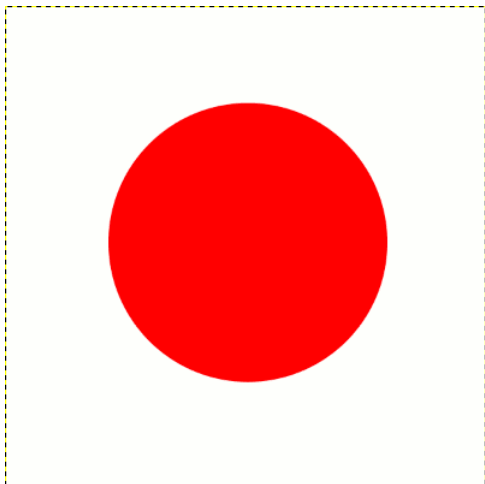
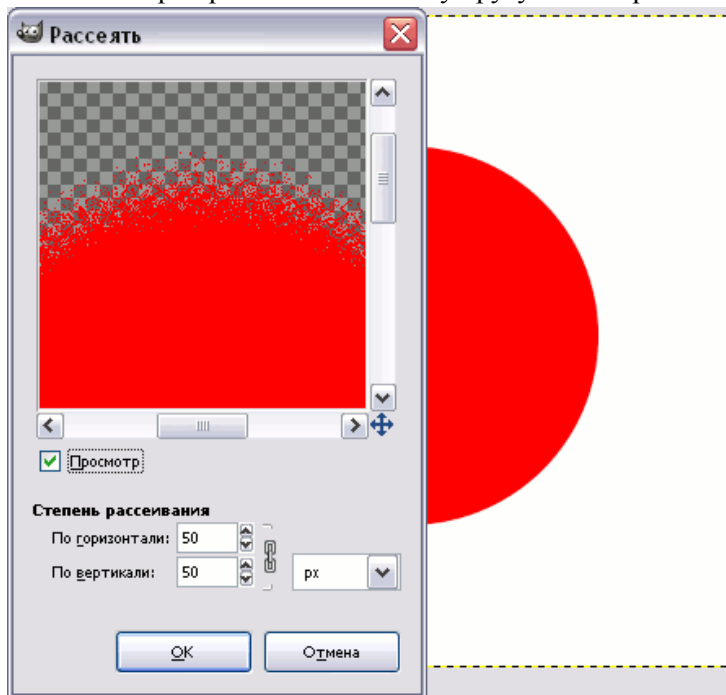


Рисуем пушистые шарики.

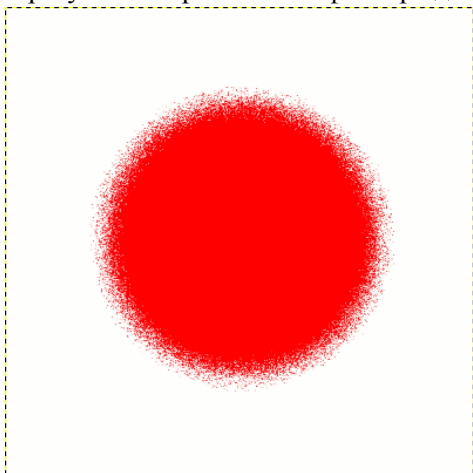
1. Создайте новое изображение размером 600х600px с белым фоном.
2. С помощью инструмента «Выделение эллипса» создайте круг правильной формы. Чтобы сохранить правильную форму, используйте клавишу Shift.
3. **Создайте новый слой** (Слои – Создать), находясь на новом слое (см Панель слоев), залейте круг красным цветом.
4. Снимите выделение «Выделение – Снять».



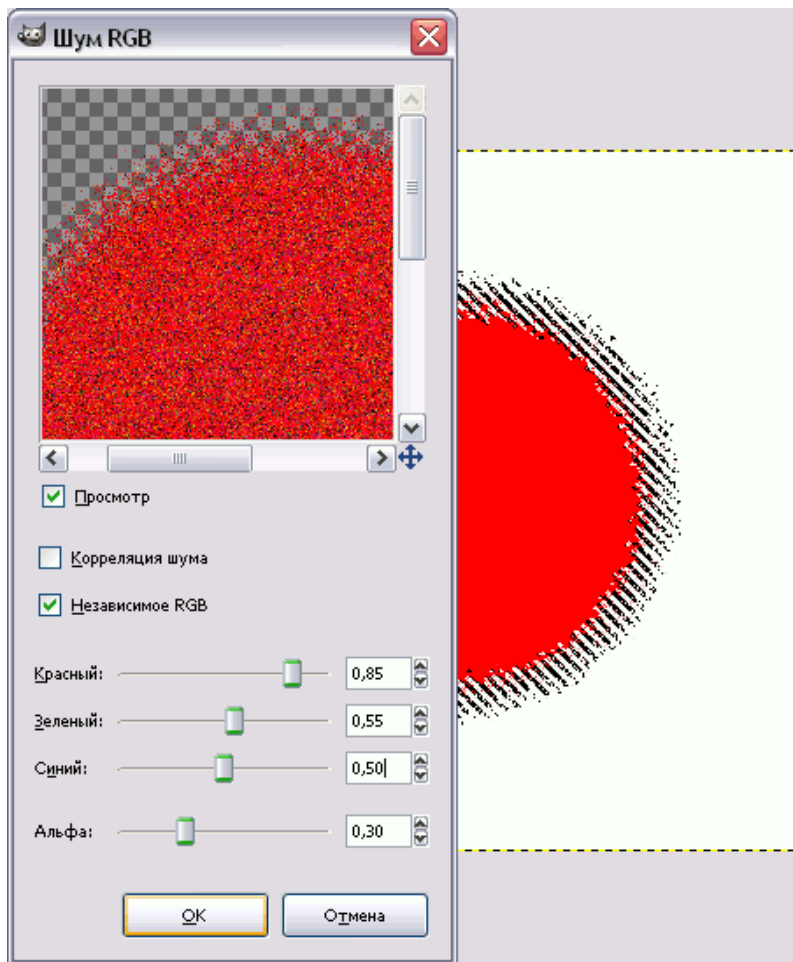
5. Теперь примените к нашему кругу «Фильтры – Шум – Рассеивание» с параметрами как на рисунке ниже.



В результате применения фильтра должно получиться что-то похожее:

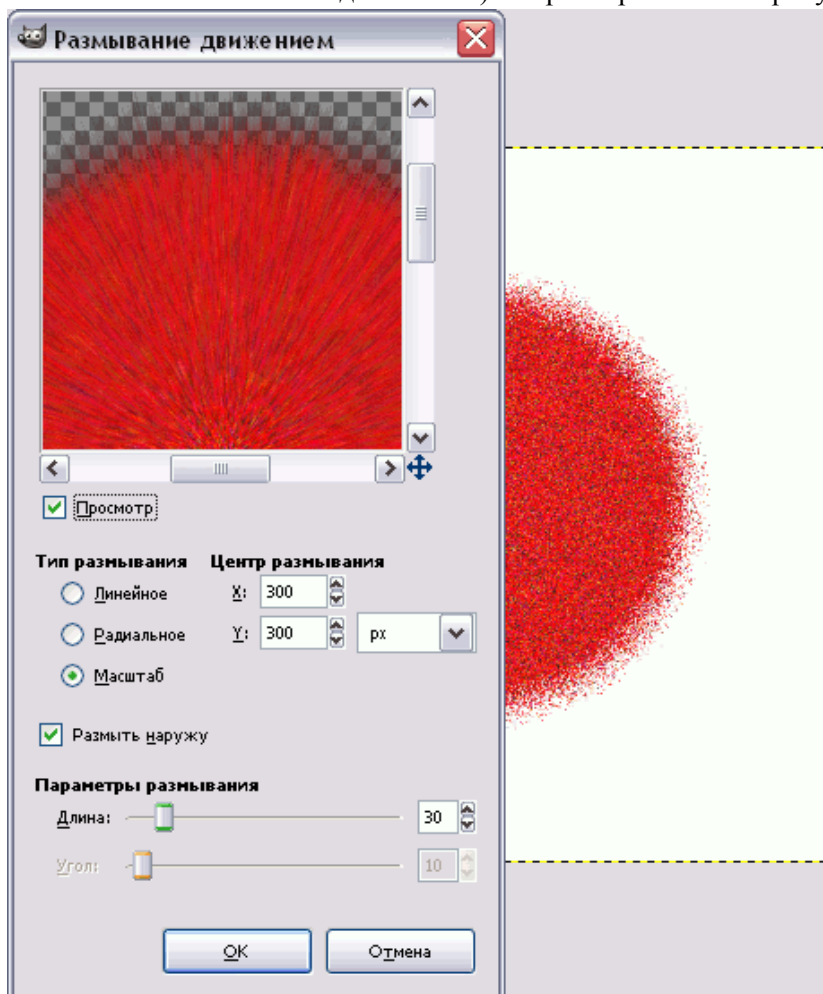


6. Теперь нужно перейти во вкладку слоев (справа от рисунка) и щелкнуть правой кнопкой мыши по слою с кругом, в появившемся меню выберите пункт «Альфа-канал - Выделенная область». Примените к выделенной области «Фильтры – Шум – Шум RGB» с параметрами как показано ниже.

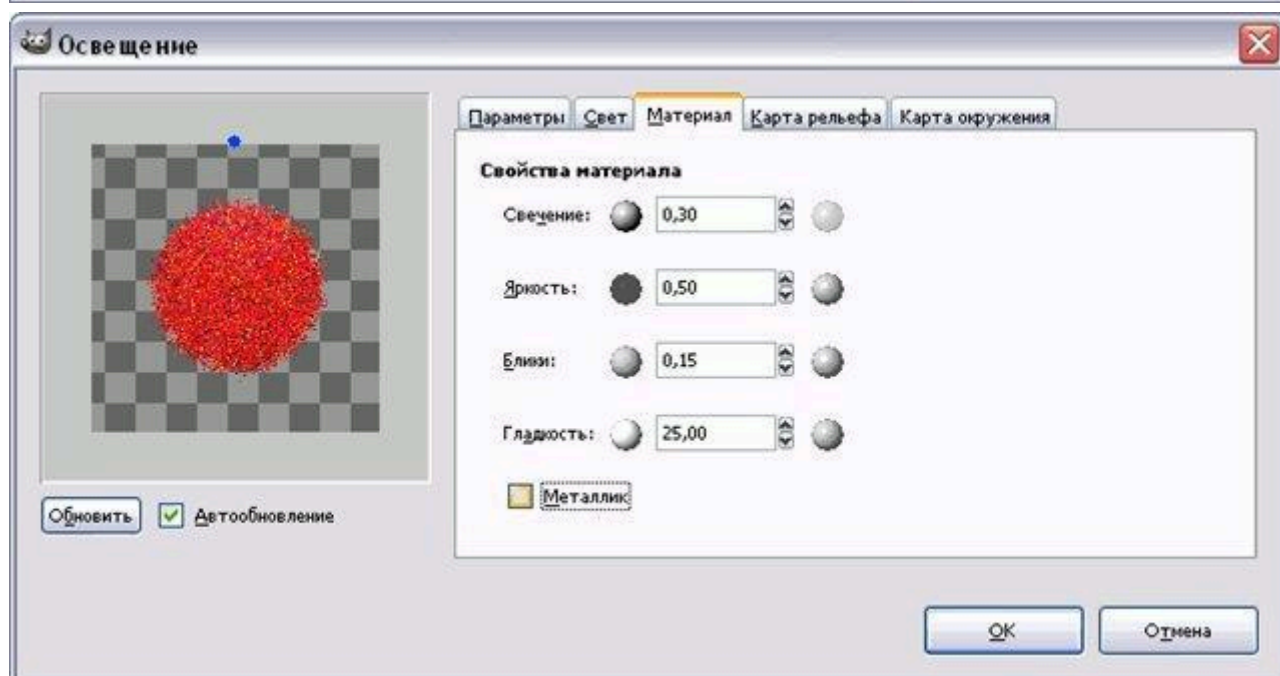
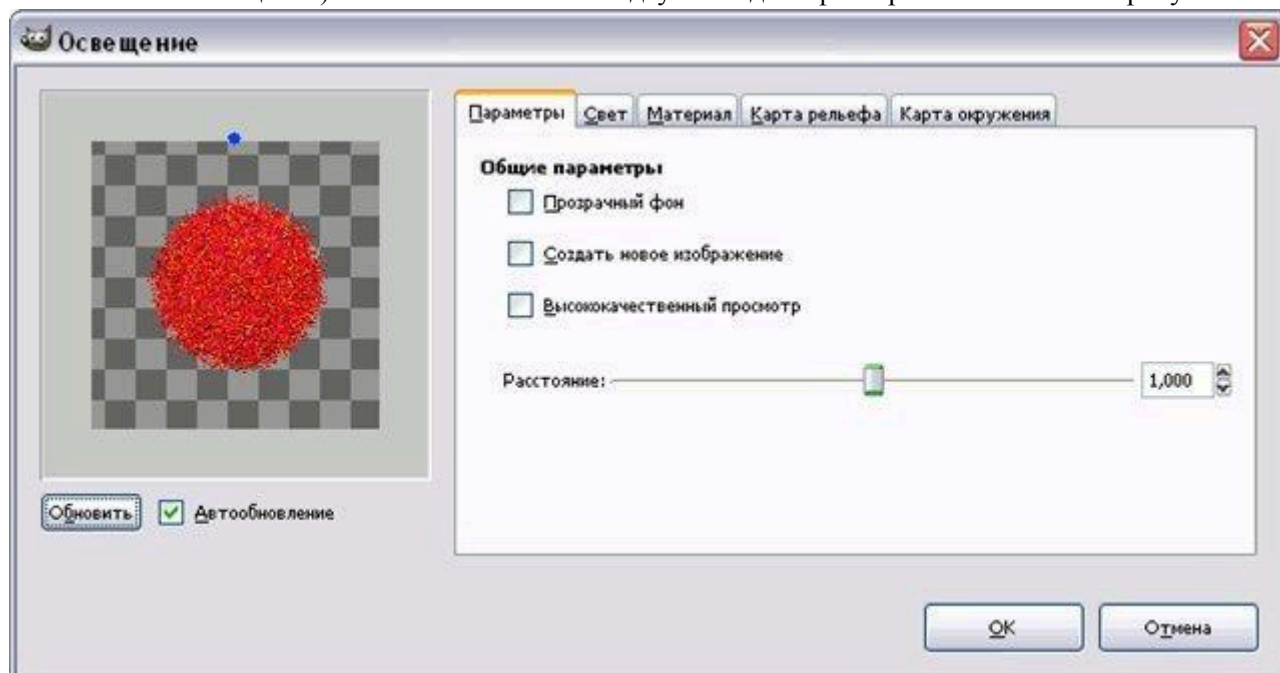


7. Снимите выделение (Выделение – Снять).

8. Затем нужно сделать сам мех, сделаем его с помощью фильтра «Размывание движением» (Фильтры – Размывание – Размывание движением) с параметрами как на рисунке ниже.



9. Придадим объем нашему шарiku. Придавать объем будем с помощью фильтра «Освещение» (Фильтры – Свет и тень – Освещение). Поменяйте значения в двух вкладках фильтра как показано на рисунках ниже.



10. После завершения всех действий можете свести слои и использовать шарик там, где посчитаете нужным.

11. Можно добавить тень внизу.

