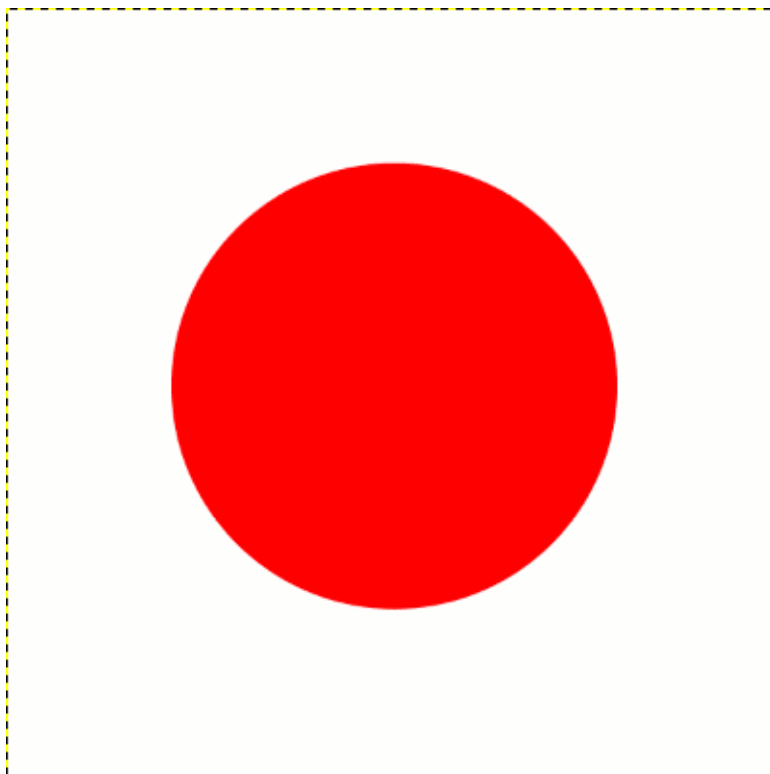
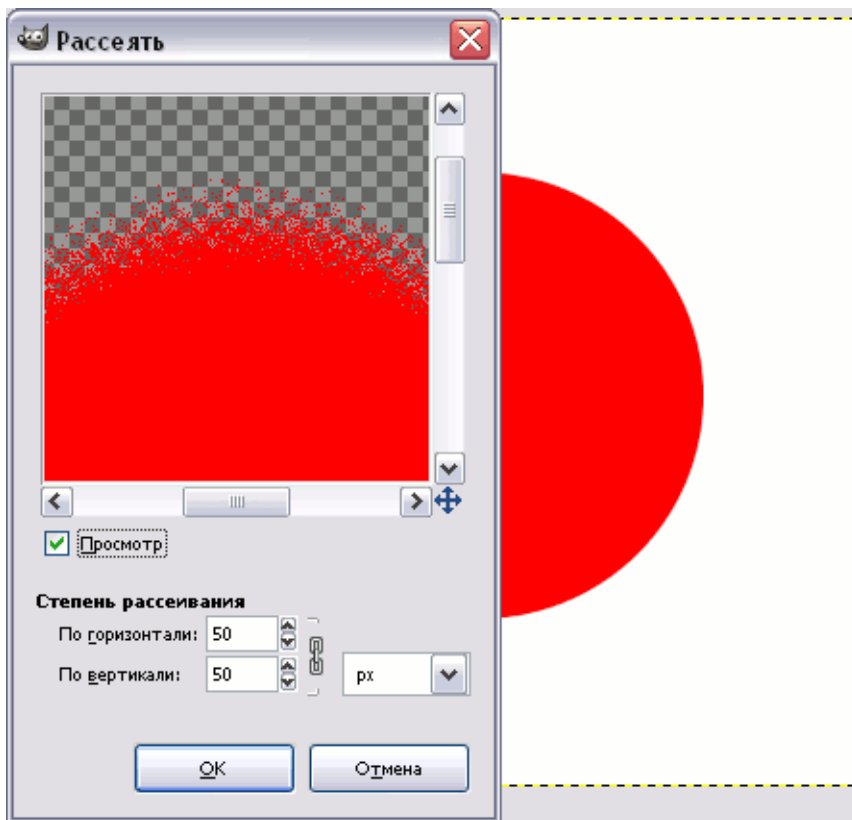


Пушистые шарики

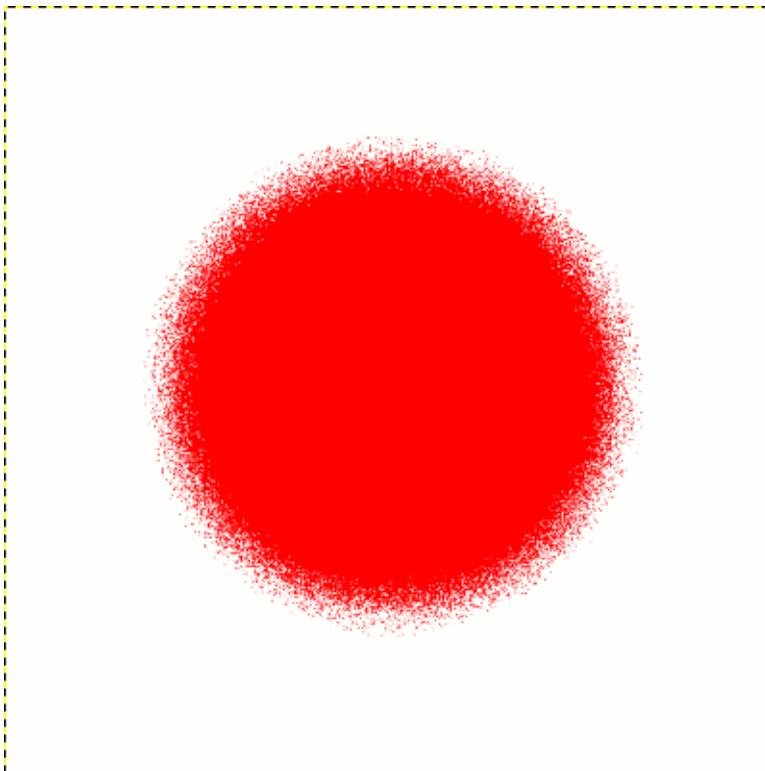
Создайте новое изображение размером 600x600px с белым фоном. С помощью инструмента «**Выделение эллипса**» создайте круг правильной формы. Чтобы сохранить правильную форму, используйте клавишу *Shift*. Создайте новый слой и залейте круг красным цветом. Снимите выделение «**Выделение – Снять**».



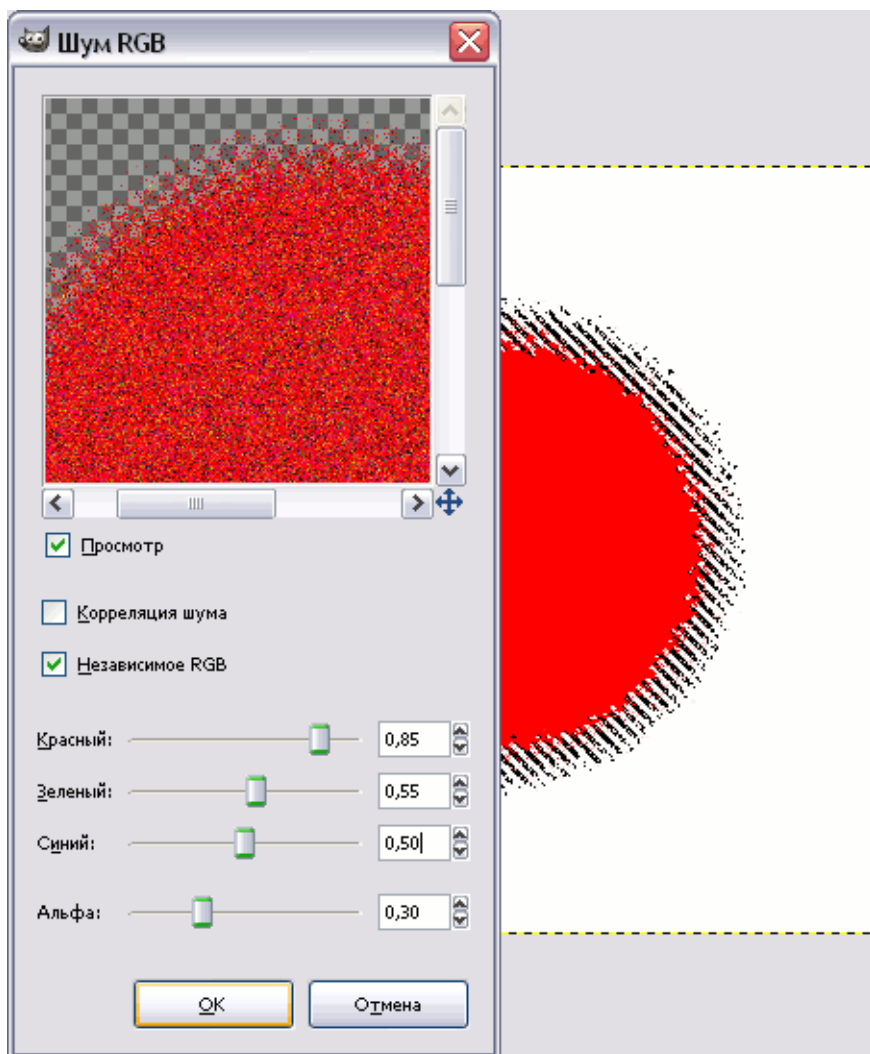
Теперь примените к нашему кругу «**Фильтры – Шум – Рассеивание**» с параметрами как на рисунке ниже.



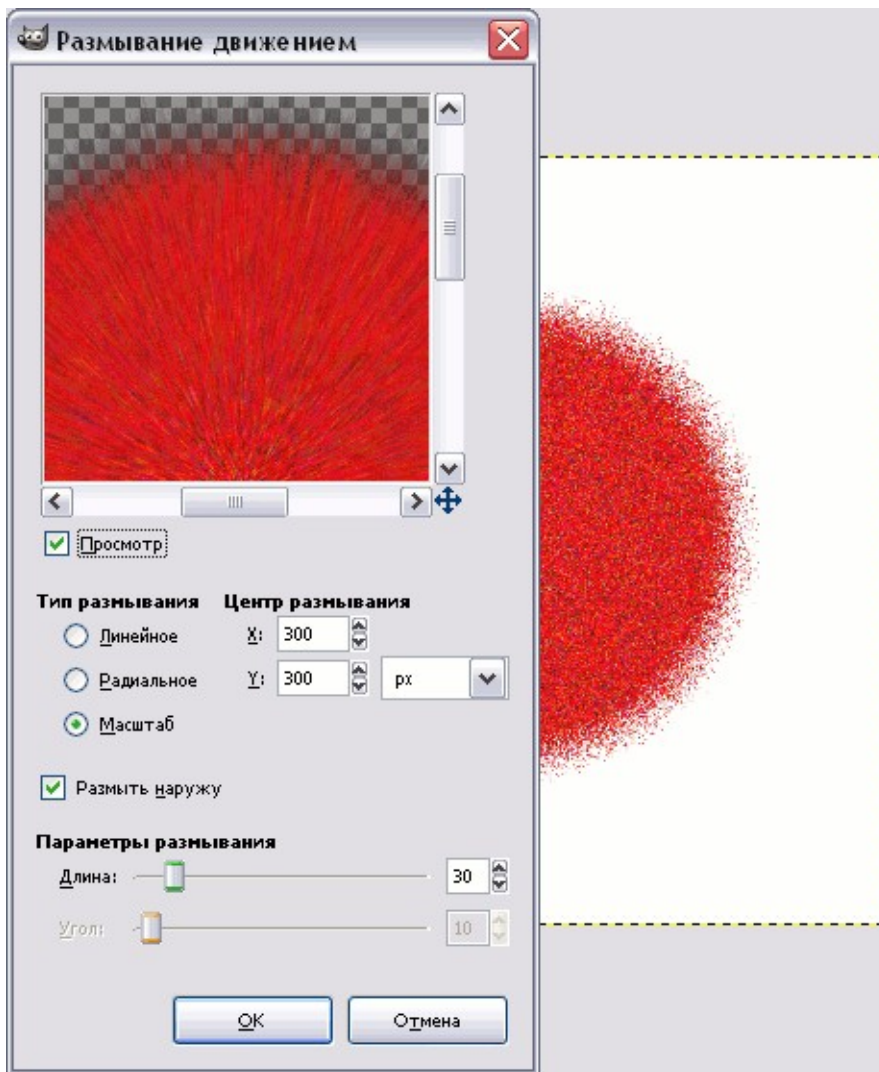
В результате применения фильтра должно получиться что-то похожее:



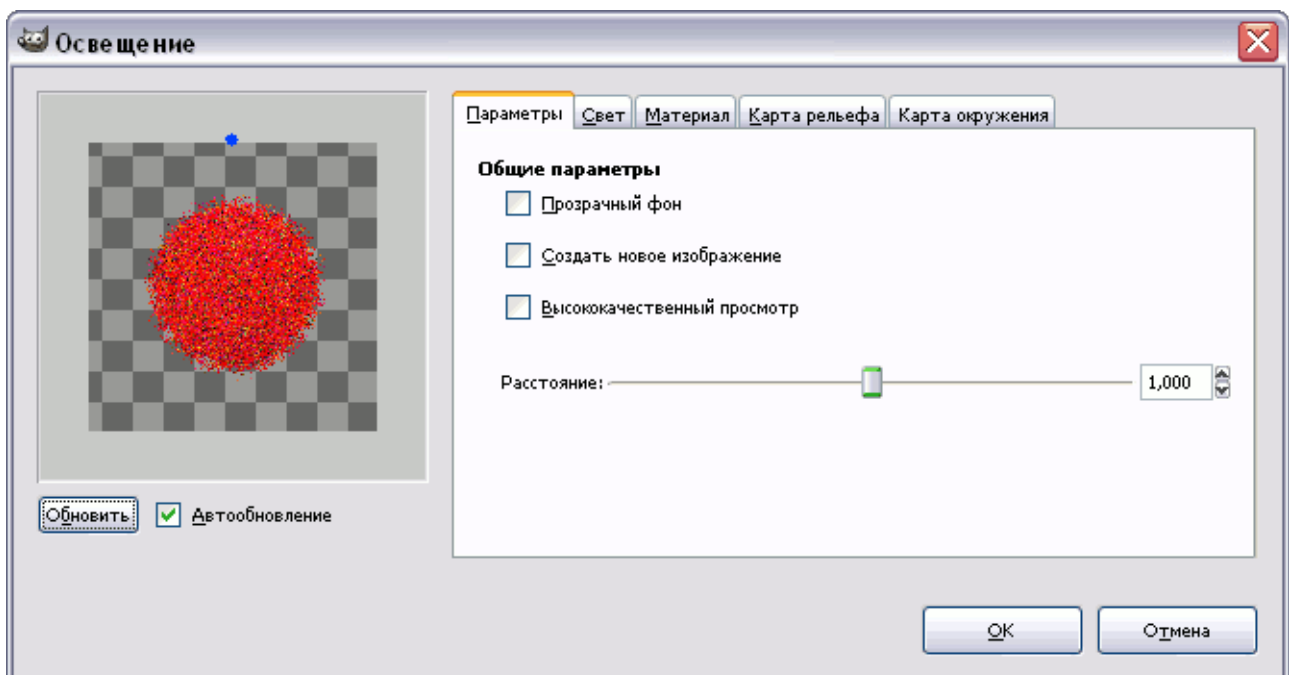
Теперь нужно перейти во вкладку слоев и щелкнуть правой кнопкой мыши по слою с кругом, в появившемся меню выберите пункт «Альфа-канал - Выделенная область». Примените к выделенной области «Фильтры – Шум – Шум RGB» с параметрами как показано ниже.

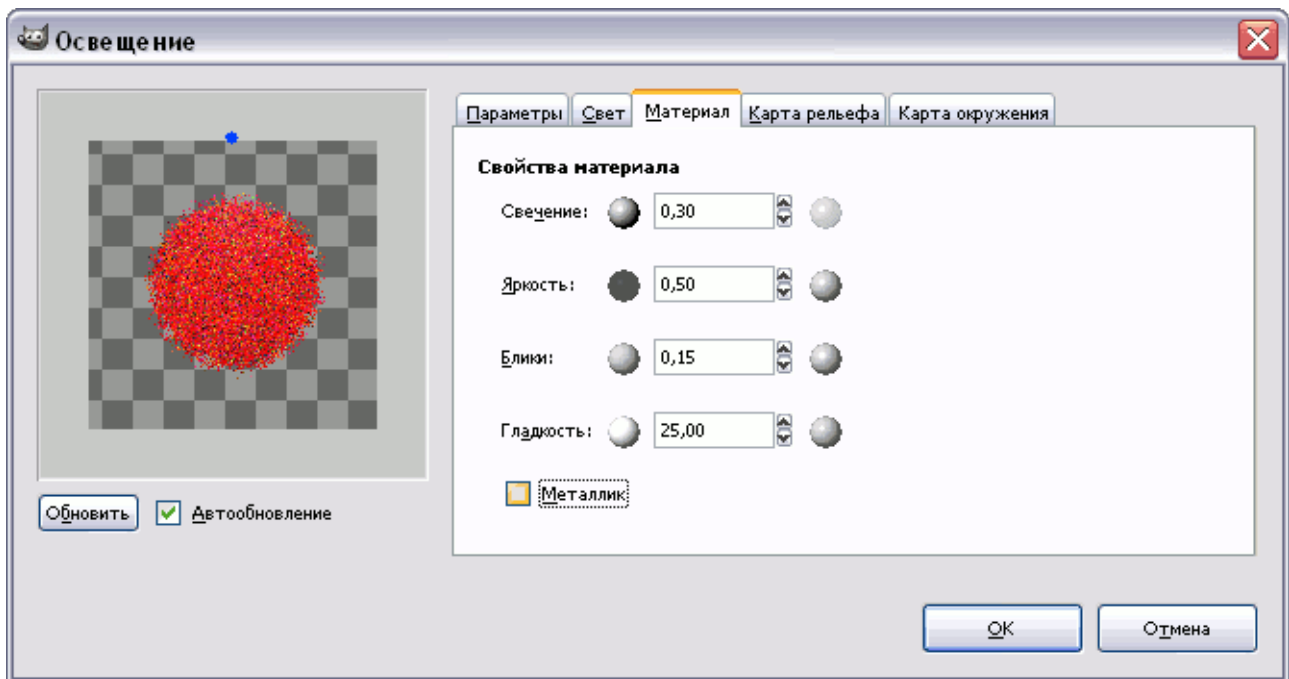


Снимите выделение (**Выделение – Снять**). Затем нужно сделать сам мех, сделаем его с помощью фильтра «**Размывание движением**» (**Фильтры – Размывание – Размывание движением**) с параметрами как на рисунке ниже.



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





После завершения всех действий можете свести слои и использовать шарик там, где посчитаете нужным. Я еще добавил тень внизу.

