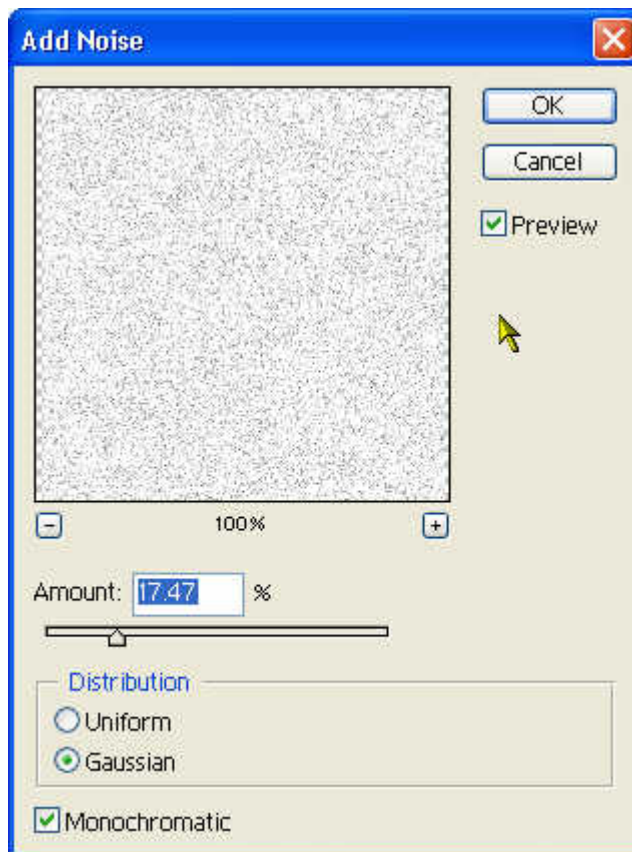


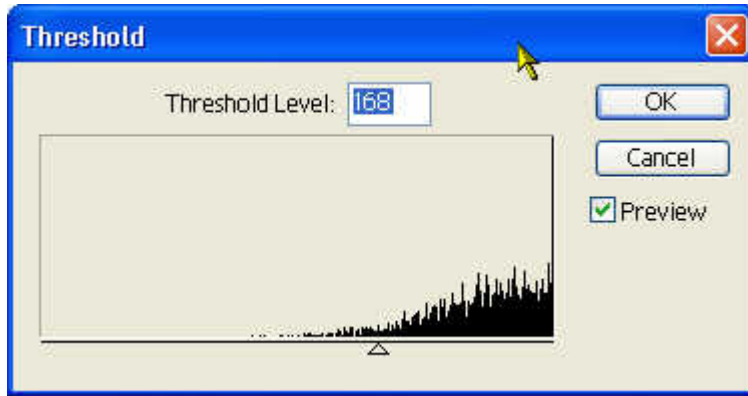
หิมะในแก้วคริสตัล



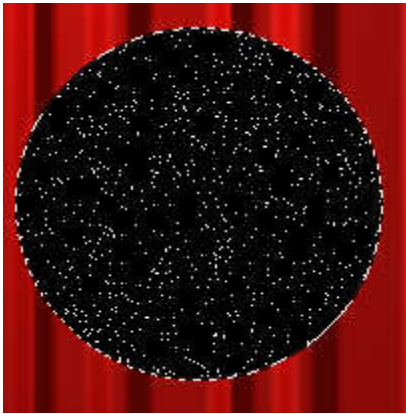
- จากขั้นตอนการสร้างแก้วคริสตัล
- สร้างเลเยอร์ใหม่ สร้างกรอบสี่เหลี่ยม ล้อมรอบแก้วคริสตัล เติมสีขาว แล้วต่อด้วย Filter, Noise, Add Noise ตั้งค่าดังตัวอย่าง



- ต่อด้วยคำสั่ง Image, Adjust, Threshold ตั้งค่าดังตัวอย่าง



- ต่อด้วยคำสั่ง Image, Adjust, Invert กดปุ่ม <Ctrl> แล้วคลิกที่เลเยอร์แก้ว Crystal เพื่อสร้าง Selection ให้มีขนาดเท่ากับ Crystal ตรวจสอบต้อง Active ที่เลเยอร์กรอบสี่เหลี่ยม เลือกคำสั่ง Select, Inverse แล้วกดปุ่ม <Delete> เพื่อลบพื้นที่นอก Selection วงกลม



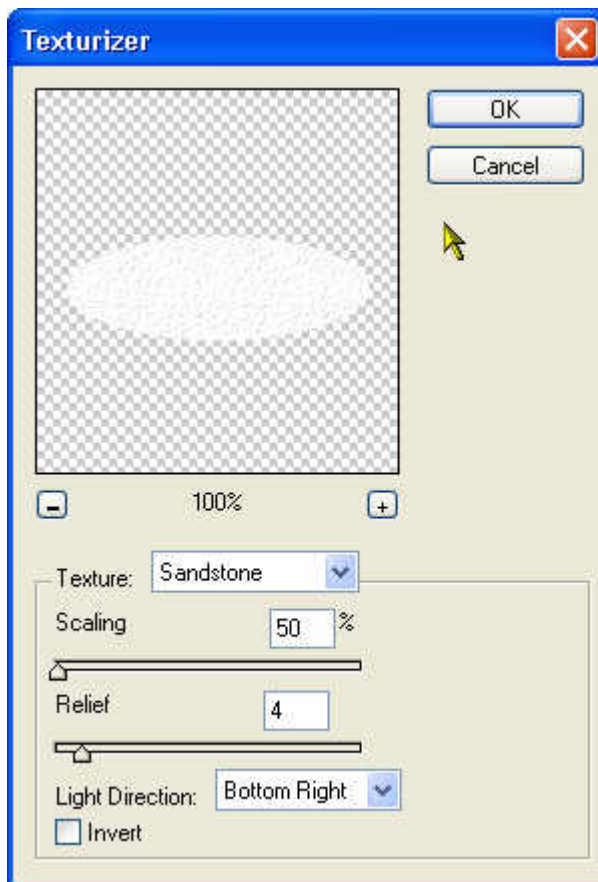
- เปลี่ยน Layer Mode เป็น Screen



- สร้างเลเยอร์ใหม่ วาดวงรีที่ริมขอบล่างของ Crystal เพื่อสร้างกองหิมะ



- เดิมสีขาว เลือกคำสั่ง Filter, Texturizer โดยตั้งค่าดังตัวอย่าง



- ทำซ้ำคำสั่งเดิม กดปุ่ม <Ctrl> แล้วคลิกที่เลเซอร์แก้ว Crystal เพื่อสร้าง Selection ให้มีขนาดเท่ากับ Crystal ตรวจสอบต้อง Active ที่เลเซอร์วงรี เลือกคำสั่ง Select, Inverse แล้วกดปุ่ม <Delete> เพื่อลบพื้นที่นอก Selection วงรี



- ใช้เครื่องมือ Smudge  เกลี่ยให้มีลักษณะดังตัวอย่าง



- ตกแต่งด้วย Snow Man หรือต้นไม้

