

### Farklı Uygulamalar:

#### Kürk:

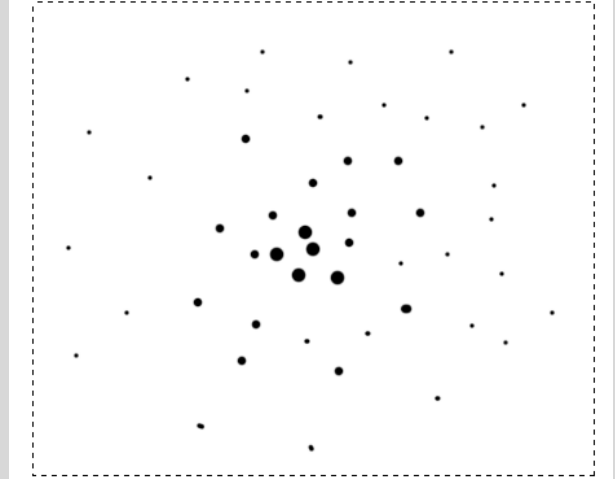
- Açılan yeni katmanda keskin uçlu siyah renkli bir brush seçilir ve boyut ve aralıkları ortaya doğru daralıp büyüyen dağınık noktalar atılır.
- Yapılan noktalama dikdörtgen aracı ile seçilir ve **EDIT(DÜZEN) > DEFINE BRUSH PRESET (HAZIR FIRÇA AYARLARINI TANIMLAMA)** verilen onay ile bilgisayara kaydedilir.
- Kürk isimli yeni bir katman açılır yeni kaydedilen brush istenilen kürk renginde seçilir ve brush yardımcı menüsünde yer alan klasör ikonunu (Brush özellikleri) tıklanarak **SPACING (ARALIK ÖZELLİĞİ)** noktaların birleşerek çizgi oluşturacak şekilde sıklaştırılır.
- Farklı açık ve koyu tonları seçilerek uygun yerlere yeni fırça ile atmalar gerçekleştirilir. Ton sayısı ne kadar fazla olursa o kadar gerçekçi bir görüntü elde edilir.



"DODGE" ve "BURN" araçlarının üzerinde yer alan "SMUDGE" (LEKE ARACI) aracı seçilir.

Burada fırça ucu olarak oluşturulan kıl ucu seçilir ve unutmadan yeni araçta bulunduğu için bu araçta da klasör sembolüne tıklanarak aralık sıklaştırılır.

- Aracın menüsünde yer alan "STRENGTH" (GÜÇ) özelliği %70'lere çıkarılır istenen kürk dokusuna göre fırça boyutu ayarlanarak oluşturulan boyama tüy yönlerine göre taranır.



**Pul/Payet:**

- Payet yapılmak istenen kumaş kendine ayrı bir katmanda istenen renk ile boyanır ve temel ışık gölgesi verilir.
- Renk katmanında iken; siyah renk seçilir ve **"FİLTRE" (FİLTRE)** menüsünden **"FİLTRE GALLERY"** seçilerek açılan menüde **"TEXTURE" (DOKU) > "STAINED GLASS" (BUZLU CAM)** (Sim etkisi için **"TEXTURE" (DOKU) > "GRAİN" (GREN)**) dokusu belirlenir. Payet boyutları ve çizgi kalınlıkları burada yer alan araçlar kullanılarak ayarlanır.
- Hazırlanan kumaş dokusunun üzerine **"BURN"** ve **"DODGE"** araçları bu kez keskin uç, yüksek etki ayarlamaları yapılarak, benekler şeklinde sık ve dağınık atmalarla tekrar ışık gölge verilir.
- Işık parlamaları için fırça aracı beyaz renk seçiliyken **"Boyut"** aracı içerisinde yer alan çark sembolüne tıklanır ve buradan **"ASSORTED BRUSH" (ÇEŞİTLİ FIRÇALAR)** seçilir ve bu brushların eklenmesi için **"APPENT" (EKLE)** seçeneği seçilerek var olan fırça uçlarının sonuna eklenir. Burada yer alan, istenen parlama fırçası farklı boyutlarda gölgelerinde yakınında olacak şekilde uygulanır.

