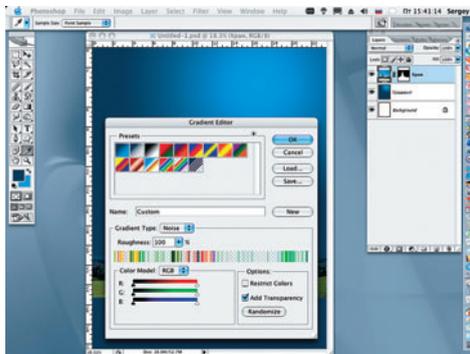
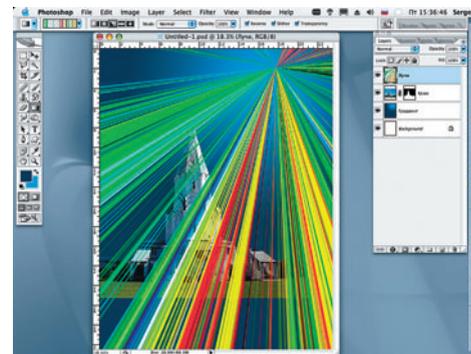


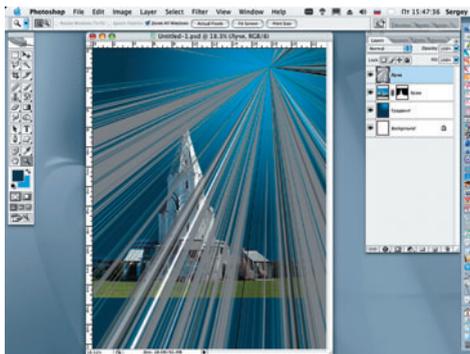
04 Создаем новый слой Layer > New Layer (Слой > Новый слой) под слоем «Храм» и инструментом Radial Gradient (Радиальный градиент) рисуем плавный переход от более светлого к темному оттенку, имитирующему морскую глубину. Значения светлого тона: R = 21, G = 149, B = 204, а темного: R = 2, G = 49, B = 81. При этом кнопка Radial Gradient должна быть нажата, а против окна Reverse (Обратный порядок) ставим галочку. Над слоем «Храм» открываем новый слой и называем его «Лучи».



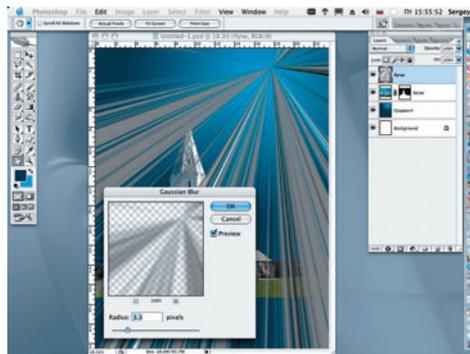
05 Двойным щелчком по изображению градиента открываем Gradient Editor (Редактор градиента). В строке Gradient Type (Тип градиента) меняем значение Solid (Сплошной) на Noise (Шум). Roughness (Шероховатость) увеличиваем до 100%, а в строке Options отмечаем галочкой значение Add Transparency (Добавить прозрачность). Нажимаем ОК.



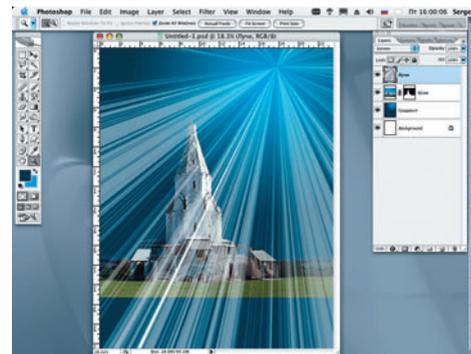
06 Переключаем значение градиента с Radial (Радиальный) на Angle (Угловой). Из самой светлой точки радиального градиента, имитирующего морскую глубину, применяем градиент в соответствии с настройками, заданными в предыдущем шаге.



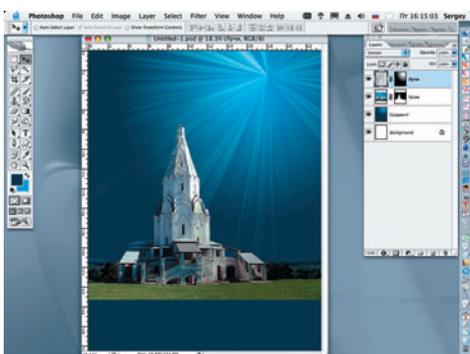
07 Переводим разноцветные «лучи» в черно-белый режим командой Image > Adjustments > Desaturate (Изображение > Коррекция > Обесцвечивание).



08 Для обесцвеченных «лучей» применяем фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу). Устанавливаем значение Radius, равное 3,3 пикселя.



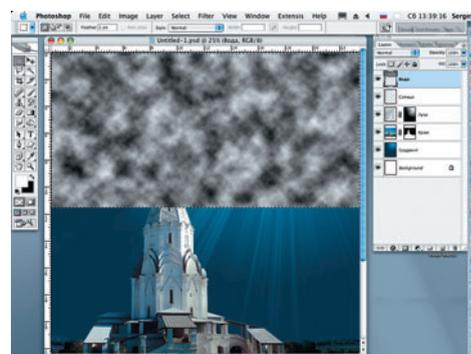
09 На панели Layers изменяем режим наложения верхнего слоя с Normal (Нормальный) на Screen (Экран).



10 Создаем маску слоя для слоя «Лучи» и применяем к ней черно-белый Radial Gradient (Радиальный градиент). Для более предсказуемого и контролируемого результата фрагменты расходящихся «лучей» можно дублировать и в дальнейшем комбинировать по своему видению и желанию.



11 Вновь открываем новый слой и присваиваем ему название «Солнце». Выбираем для градиента цвет переднего плана — белый, затем применяем радиальный градиент (от белого к прозрачному), рисуя «солнце».



12 Открываем еще один слой и называем его «Вода». Применяем инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная рамка выделения), внутри которой применяем фильтр Clouds: Filter > Render > Clouds (Фильтр > Преобразовать > Облака). Снимаем выделение (Select > Deselect).