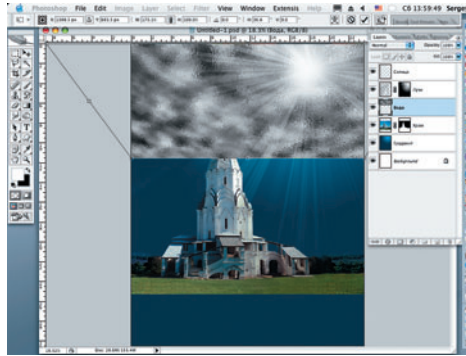
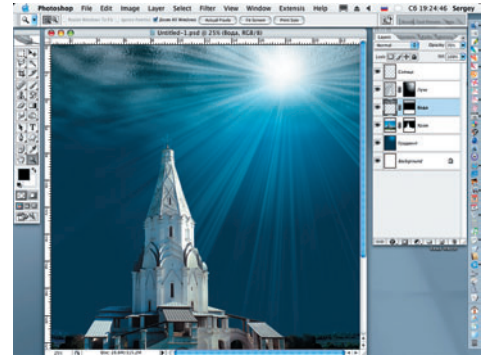


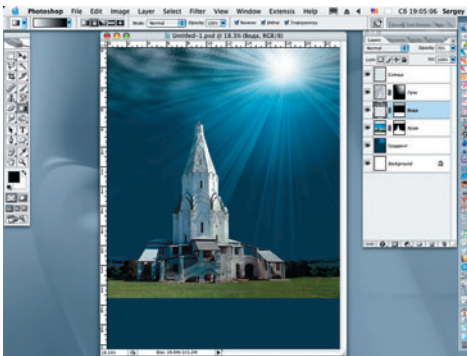
13 Слой «Вода» переносим под слой «Солнце» и «Лучи». Применяем к нему фильтр Ocean Ripple (Filter > Distort > Ocean Ripple) со следующими настройками: Ripple Size = 12; Ripple Magnitude = 13. Нажимаем ОК.



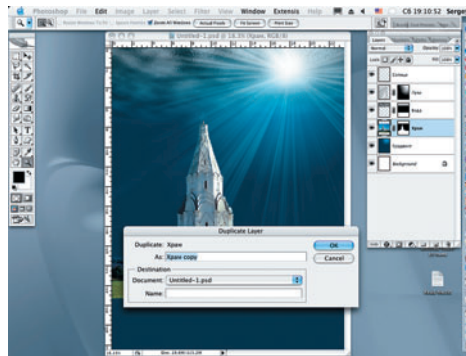
14 Трансформируем слой «Вода». Для этого редактируем слой, применяя команду Edit > Transform > Perspective (Правка > Трансформация > Перспектива).



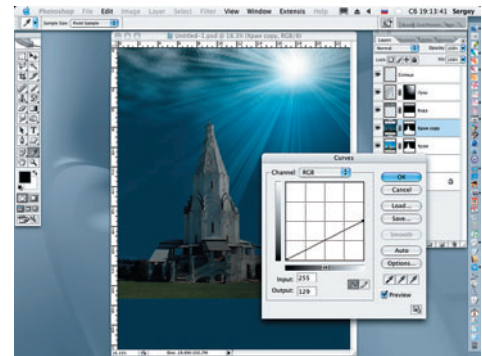
15 Создаем маску слоя для слоя «Вода», затем при помощи линейного градиента, применяя цвета переднего плана и фона по умолчанию, «растворяем» нижнюю часть слоя «Вода».



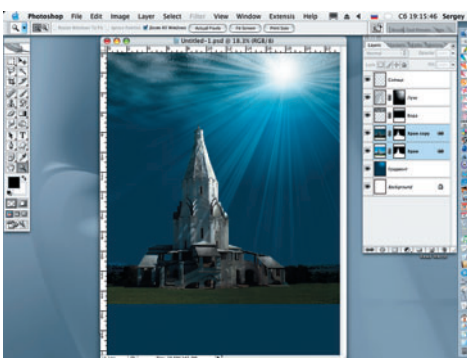
16 Инструментом Crop (Кадрирование) после применения Rectangular Marquee обрезаем деформированную часть «Воды» (Image > Crop). Снимаем выделение (Select > Deselect) и уменьшаем, для большей реалистичности, Opacity (Непрозрачность) этого слоя до 70%.



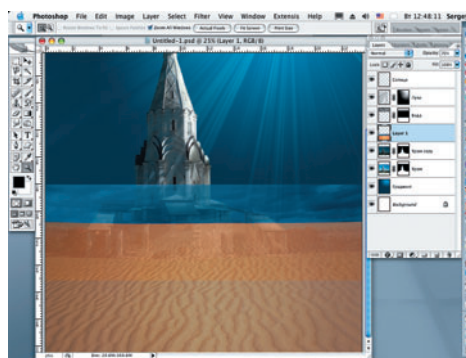
17 Возвращаемся к слою «Храм». Дублируем его (Layer > Duplicate Layer). Нажимаем на кнопку ОК. У продублированного слоя автоматически появляется название «Храм сору».



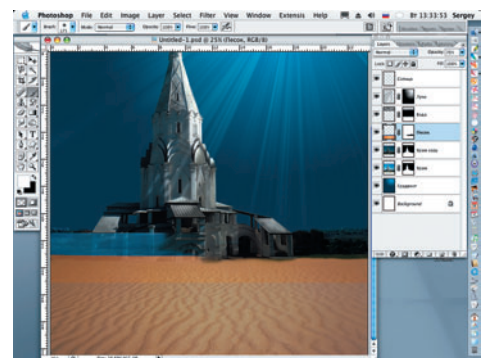
18 Затемняем слой «Храм сору». Для этого вызываем инструмент Curves командой Image > Adjustments > Curves (Изображение > Коррекция > Кривые) и редактируем значение кривых — верхнюю правую оконечность перетаскиваем вниз до значения Output = 128, снижая контраст.



19 По маске слоя «Храм сору» мягкой кистью черного цвета с Opacity (Непрозрачность) 15–20% начинаем закрашивать «блики под лучами».



20 Открываем файл «Песок» и инструментом Move переносим его на создаваемую композицию, где присваиваем ему имя «Песок». Непрозрачность этого слоя для удобства дальнейшей работы понижаем до 70%.



21 Трансформируем слой «Песок»: Edit > Free Transform (Правка > Свободная трансформация), деформируя его по высоте. Создаем маску слоя и мягкой черной кистью начинаем закрашивать облака над песком, удаляя их и другие лишние детали на этом слое.