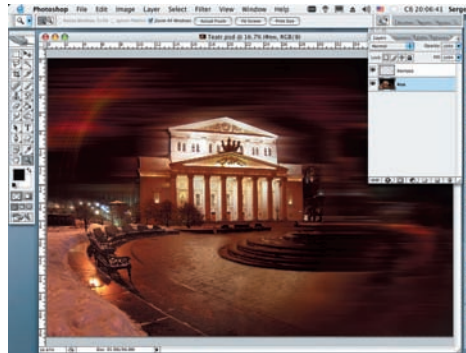
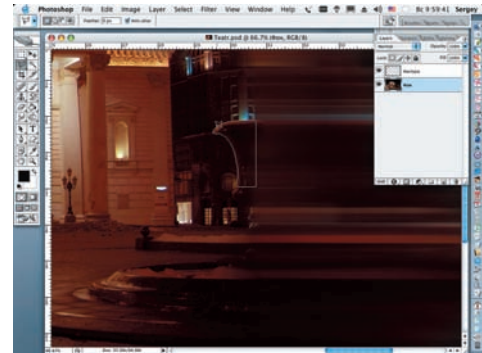


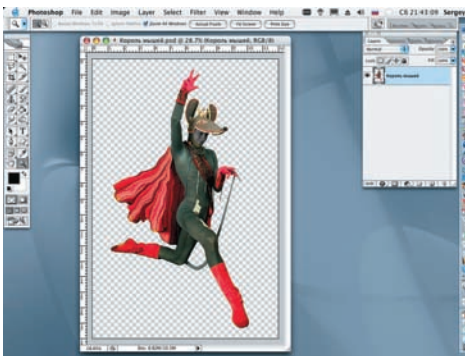
14 Завершив создание слоя «Фактура» (из нескольких слоев), «свариваем» их в один. Переходим на слой «Театр сору» и на маске слоя мягкой кистью черного цвета 300 px и Opacity = 25% начинаем закрашивать правую и нижнюю части исходной фотографии, создавая плавный переход.



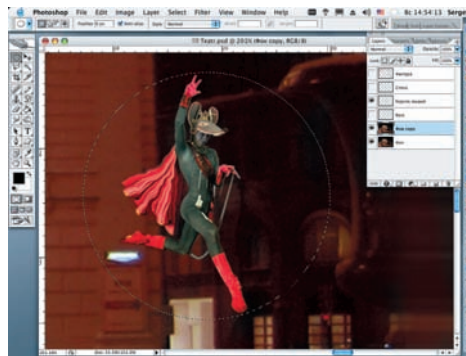
15 Удаляем слой «Фон» и «свариваем» воедино все слои с изображением Большого театра. Инструментом Rectangular Marquee (Прямоугольная рамка выделения), выделяем изображение всей композиции, а командой Crop (Обрезка) (Image > Crop) отрезаем все лишнее. Снимаем выделение (Select > Deselect).



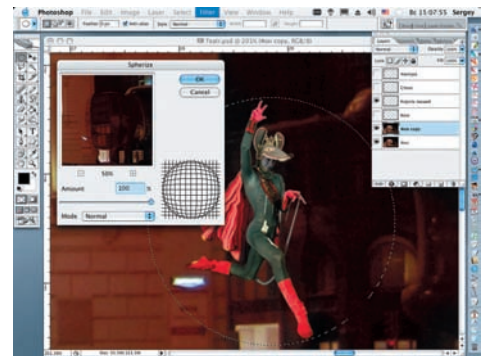
16 Последовательно инструментом Polygonal Lasso (Полигональное лассо) выделяем фрагмент правой стены театра и левой части каменной вазы на Театральной площади. Дублируем полученные фрагменты, присваиваем им имена «Стена» и «Ваза» и временно отключаем их вместе со слоем «Фактура».



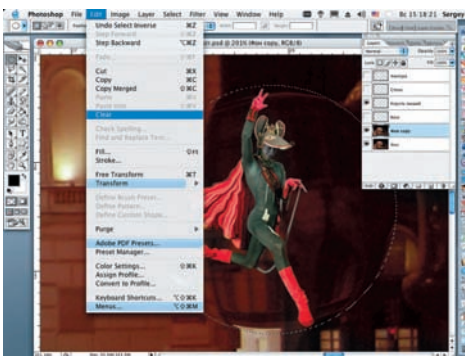
17 Открываем и подготавливаем для дальнейшей работы фотографии актеров, отделяя их от фона. Для этого можно воспользоваться контурами, масками или любыми другими инструментами для создания выделений. Для вашего удобства часть фотографий уже подготовлена к работе.



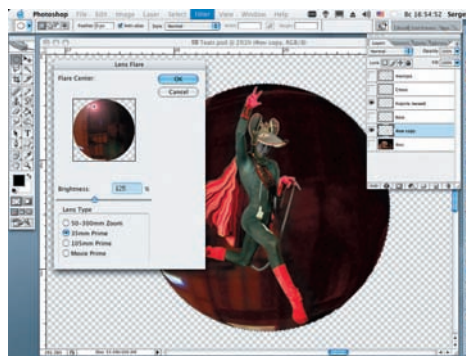
18 Инструментом Move переносим изображение первого артиста, масштабируя его (Edit > Transform > Scale). Дублируем слой «Фон» с изображением театра.



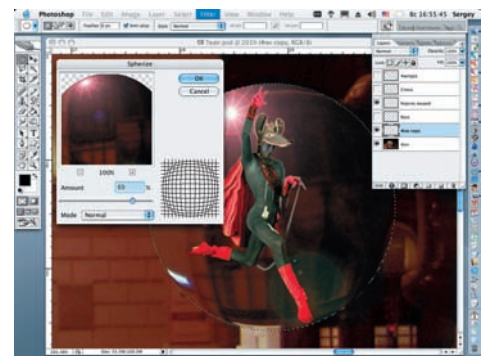
19 Инструментом Elliptical Marquee (Эллиптическая рамка выделения), удерживая клавишу Alt, рисуем круговую рамку выделения нужного диаметра и применяем фильтр Spherize (Filter > Distort > Spherize). Значение Amount задаем 100%.



20 Выбираем в меню Select > Inverse и удаляем все лишнее, выполнив операцию Edit > Clear. Вновь инвертируем выделение в первоначальное состояние.



21 Для удобства дальнейшей работы отключаем слой «Фон». Чтобы на создаваемой сфере появился световой блик, выбираем в меню Filter > Render > Lens Flare. Отмечаем яркость и местоположение блика: Brightness — 125%, Prime — 35%.



22 Для наглядности дальнейшей работы снова делаем видимым слой «Фон». Повторно применяем фильтр Spherize, на этот раз со значением Amount, равным 60%.