

**19** Делаем слой с туристами на переднем плане поконтрастнее, «поджав» нижнюю границу уровней (Levels) до отметки 60.



**20** Делаем для слоя с туристами свечение при помощи стандартного эффекта слоя: Blend Mode = Hard Light, Opacity = 30, Noise = 20, цвет — #bed2ff, Spread = 40, Size = 7 px.



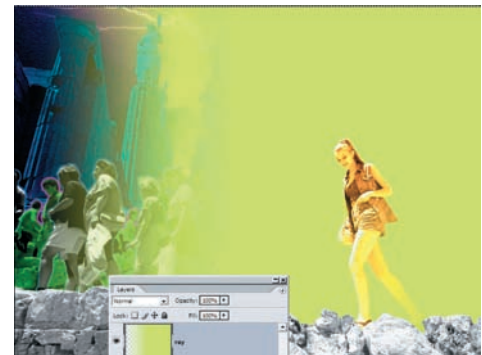
**21** Раскрашиваем слой с девушкой при помощи Hue/Saturation. Также помещаем галочкой Colorize, параметры: Hue = 40, Saturation = 100, Lightness = 0.



**22** При помощи Image > Adjustments > Color Balance подкрашиваем слой с девушкой, чтобы сделать его поярче и пожелтее в светлых тонах (Highlights: Color Levels: 0, 0, -50).



**23** Делаем маску для слоя с девушкой и рисуем в ней при помощи линейных градиентов таким образом, чтобы одна нога слегка растворялась книзу.



**24** Рисуем луч. Для этого создаем новый пустой слой и в нем по горизонтали рисуем линейный градиент — от прозрачного до желтого цвета, слева направо, от левого края до середины картинки.

«Суть моего метода в том, чтобы по минимуму пользоваться стандартными фильтрами и эффектами. К примеру, вместо художественных (artistic) фильтров пользоваться комбинациями более простых (как Blur,

Unsharp Mask, Treshhold), вместо стандартной тени или свечения для слоя делать тень или свечение в виде отдельного слоя, деформируя их и применяя маски. В итоге коллаж смотрится менее «компьютерно»



**25** Делаем слой с градиентом маску, затем в маске рисуем градиент от центра до правого края. Применяем маску.



**26** Сжимаем по горизонтали получившийся градиент с помощью Edit > Transform (Ctrl + T) и дублируем его.



**27** Получившиеся лучики при помощи Edit > Transform > Distort деформируем таким образом, чтобы они «светили» из глаз статуи на девушку. Для статуи в отдельном слое подрисовываем светящиеся глаза.