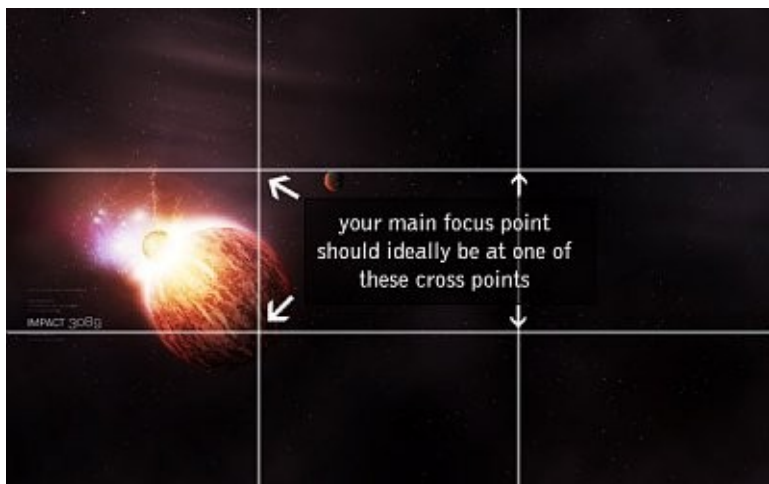


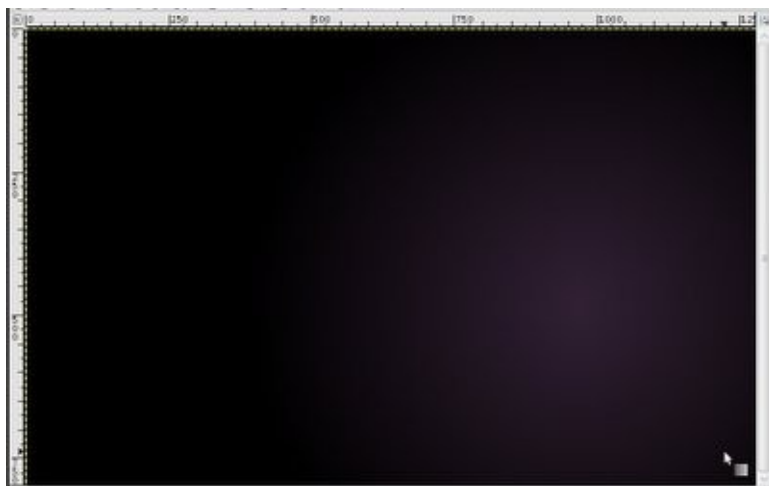
# Столкновение с кометой

Вначале нужно выяснить, где будет находиться фокус, ведь, если разделить изображение на три равные части по вертикали и горизонтали, то фокус изображения должен находиться в **пересечении направляющих или на них самих**. Подсознание человека устроено так, что человек считает эти линии интересными. Если на изображении главные детали будут не на линиях и их пересечениях, подсознание посчитает это изображение скучным.

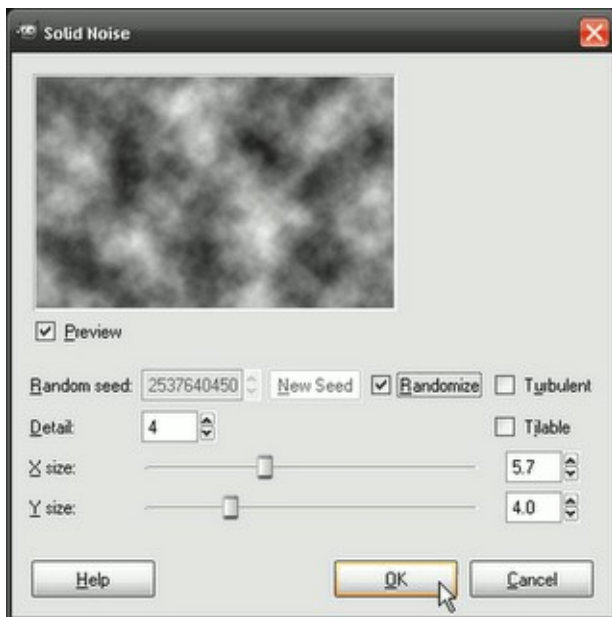


Помня об этом, я собираюсь держать фокус в правом нижнем углу.

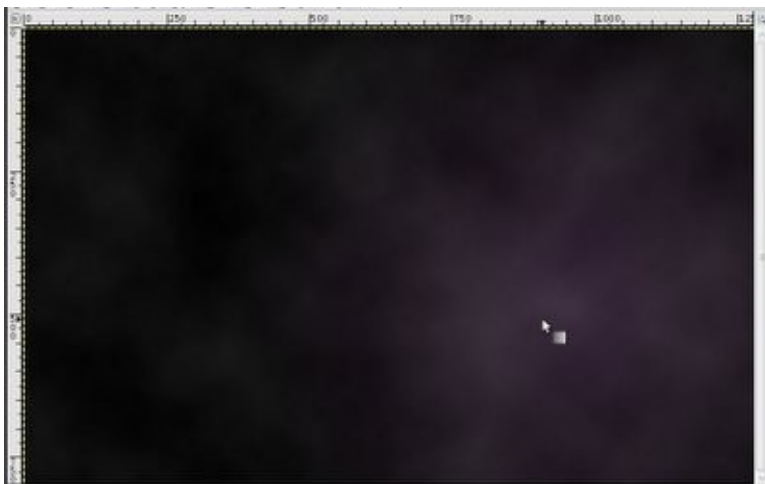
Создайте новый холст. Мой будет довольно большой — 1280×800px. Создайте радиальный градиент с довольно небольшой разницей в цветах в том месте, где будет взрыв. Сделайте его похожим на мой:



Теперь добавим немного структуры. Создайте новый прозрачный слой и примените к нему фильтр «**Сплошной шум**» (*Фильтры – Визуализация – Облака – Сплошной шум*). Используйте эти параметры:



Установите режим смешивания слоя с облаками «Экран» и понизьте непрозрачность приблизительно до 12%.



Я хотела затем использовать эту фотографию из-за ее структуры:



В окне холста идите в **Файл — Открытый как слой**. Откройте изображение сияния. Вращайте изображение, также можете использовать инструмент «**Масштаб**» и регулировать размер сияния, чтобы оно лучше соответствовало вашему изображению. Теперь возьмите большой мягкий ластик и сотрите все то, что не является частью свечения. Установите режим смешивания слоя «**Объединение зерна**» и непрозрачность 50%.



Теперь мы будем добавлять звезды. Скачайте это изображение:



Идите в **Файл — Открытый как слой** и выберите изображение звезд. Понизьте непрозрачность слоя приблизительно до 20%.



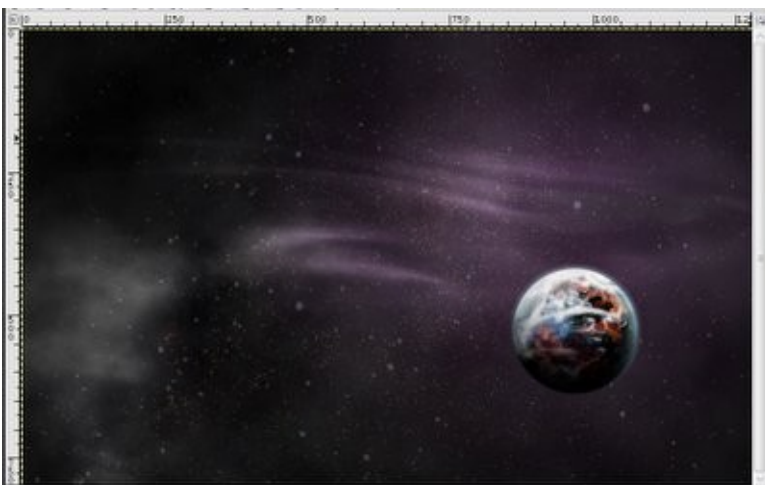
Теперь мы добавим нашу планету. Я собираюсь использовать эту планету, найденную в поисковике:



Откройте планету **как новый слой**. Измените размеры, вращайте, и разместите ее в нужном месте, соблюдая правило, которое я упоминала ранее.



Теперь добавим нашей планете больше глубины. Дублируйте слой с планетой. Инструментом «Осветление/Затемнение» сделайте вершину планеты ярче, а низ более темным. Установите режим смешивания «Экран».



Теперь снова добавьте планету на изображение. Уменьшите планету так, чтобы она была меньше первой планеты. Вращайте ее немного, и, используя инструмент «Осветление/Затемнение», немного осветлите планету в том месте, где она соприкасается

с большой планетой.



Возьмите инструмент «**Градиент**» и выберите радиальный градиент «**Основной в прозрачный**». Сделайте белым ваш цвет переднего плана. Правой кнопкой мыши щелкните по слою с планетой и выберите пункт «**Альфа-канал — Выделенная область**». Создайте новый слой и примените градиент к выделению от того места, где планета соприкасается с другой планетой. **Снимите выделение** (*Выделение — Снять*). Установите режим смешивания слоя «**Перекрытие**» и немного понизьте непрозрачность.



Во вкладке слоев переместите слой с маленькой планетой ниже слоев планеты. Создайте новый слой выше всех остальных. Возьмите большую кисть с мягкими краями и щелкните пару раз по месту столкновения планет, чтобы получить хороший белый свет, как показано ниже.



Теперь используйте инструмент «**Масштаб**» и вытяните слой, чтобы удлинить свет подобно тому, как сделала я.



Теперь мы добавим синее свечение к внешней стороне света. Для этого примените фильтр «**Отбрасываемая тень**» (*Фильтры – Свет и Тень – Отбрасываемая тень*). В настройках фильтра задайте X, и Y равным 0, радиус 15 и не позволяйте фильтру изменять размеры. Замените черный цвет темно-синим. После этого примените фильтр.



Дублируйте слой свечения и поверните его, так чтобы он находился напротив другого слоя свечения. Повторите фильтр «**Отбрасываемая тень**» с теми же настройками. Теперь добавим цвета к свечению. Возьмите большую мягкую кисть. Я сделаю цвет переднего плана синим. Немного закрасьте взрыв и установите режим смешивания «**Перекрытие**». Дублируйте слой. Установите на новом слое режим смешивания «**Экран**».



Дублируйте один из световых слоев. Идите в фильтр «**Размывание движением**» (*Фильтры – Размывание – Размывание движением*). Используйте эти настройки:



Установите режим смешивания слоя «**Экран**» и понизьте непрозрачность.



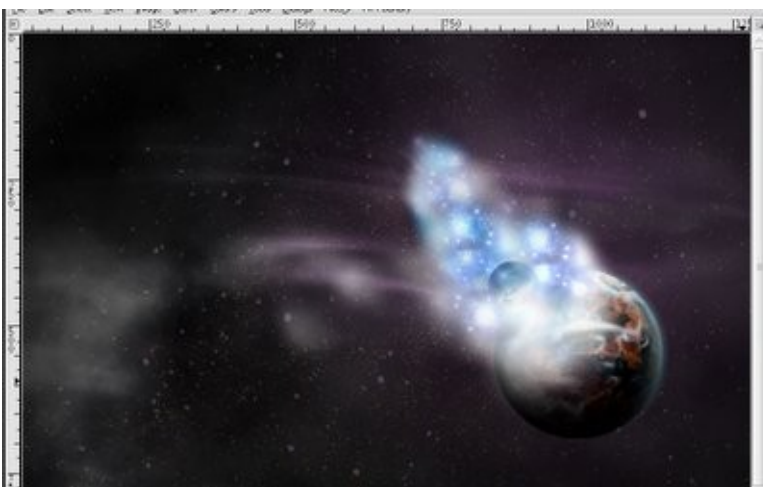
Теперь нужно создать хвост позади кометы. Дублируйте ваш слой, который мы только что сделали. Понизьте непрозрачность. Разместите слой позади кометы. Если хотите, добавьте немного цвета этому слою. Не забудьте изменять непрозрачность.



Теперь берем это изображение, найденное в поисковике:

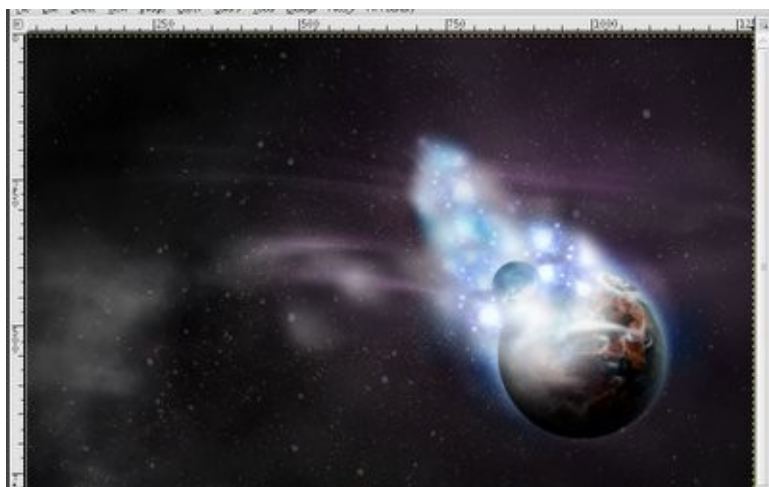


Мы будем использовать это изображение, чтобы сделать огни в хвосте кометы. Откройте это изображение как слой и разместите его позади наших двух планет. Используйте мягкий ластик и сотрите всё лишнее.

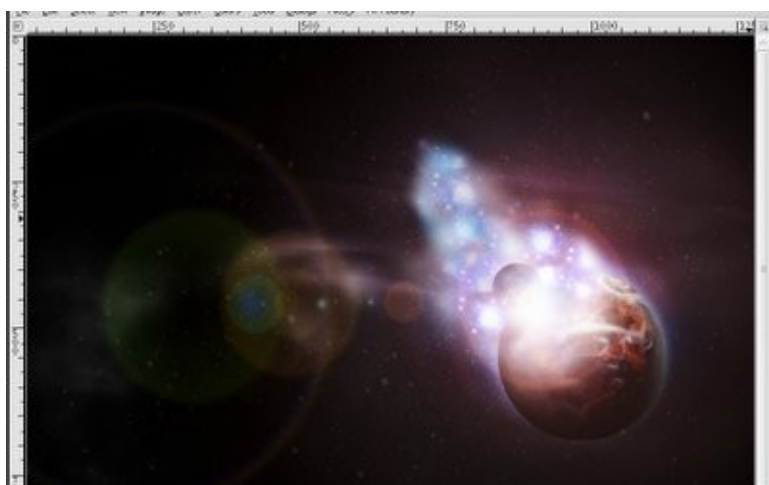


Правой кнопкой мыши щелкните на слое с большой планетой и выберите пункт **«Альфа-канал — Выделенная область»**. Создайте новый слой позади слоя планеты, названного **«backglow»**. Заполните выделение белым цветом и снимите выделение. Стрелками на клавиатуре переместите белый круг левей и выше планеты. Примените фильтр **«Гауссово**

**размывание»** (Фильтры – Размывание – Гауссово размывание) с параметром 40. Установите режим смешивания слоя перекрытие и продублируйте его. Пододвиньте продублированный слой еще левей.



Теперь нужна градиентная вспышка. Создайте новый слой выше всех остальных и заполните его черным цветом. Примените фильтр **«Градиентная вспышка»** (Фильтры – Свет и тень – Градиентная вспышка). Установите режим смешивания слоя **«Экран»**.



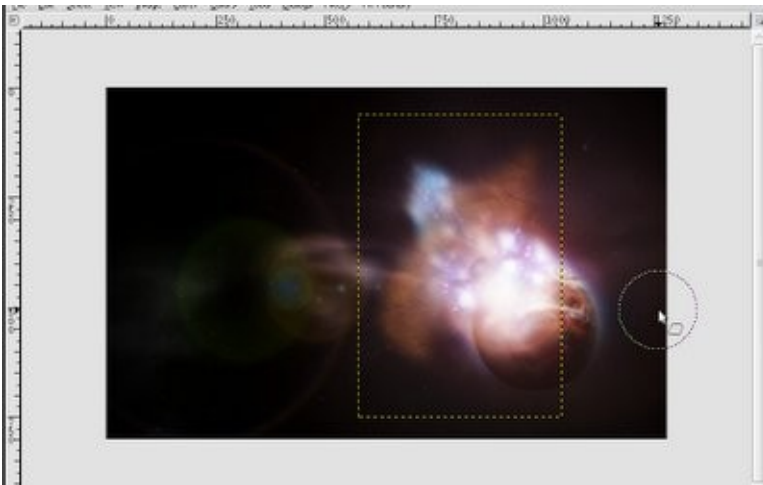
**Скопируйте видимое** (Правка – Копировать видимое) и вставьте как слой. **Обесцветьте слой** (Цвет — Обесцветить). Примените к слою фильтр **«Размывание движением»** (Фильтры – Размывание – Размывание движением). В настройках укажите типом размывания **«Масштаб»**:



Теперь установите режим смешивания слоя **«Перекрытие»** и непрозрачность 20%.



Давайте добавлять небольшую текстуру к взрыву. Возьмите одну из этих бумажных текстур [BittBox](#). Откройте текстуру как слой. Переместите слой между слоями со свечением. Сотрите части текстуры, как на рисунке ниже:



Установите режим смешивания слоя **«Перекрытие»**. Понижьте непрозрачность, если необходимо.

Теперь давайте добавим в это изображение луну, найденную в поисковике:



Откройте луну как слой. Уменьшите размер слоя примерно до размера слоя с кометой. Возьмите инструмент **«Осветление/Затемнение»** и затемните ту сторону луны, которая

дальше от взрыва.



Используйте инструмент «Пипетка» и выберите один из главных цветов взрыва. У меня это синий цвет. Во вкладке слоев правой кнопкой мыши щелкаем по слою с луной, выбираем «Альфа-канал — Выделенная область», создаем новый слой и, используя кисть с мягкими краями, красим луну. Установите слою режим смешивания «Перекрытие» и, если нужно, понизьте непрозрачность.

