

Объявление в стиле Дикого Запада

В конце мы получим вот такой результат!

А еще научимся:

- Вставлять дополнительные изображения
- Менять непрозрачность и режимы наложения слоев
- Создавать корректирующие слои
- Добавлять маски слоев
- Работать в режиме свободного трансформирования



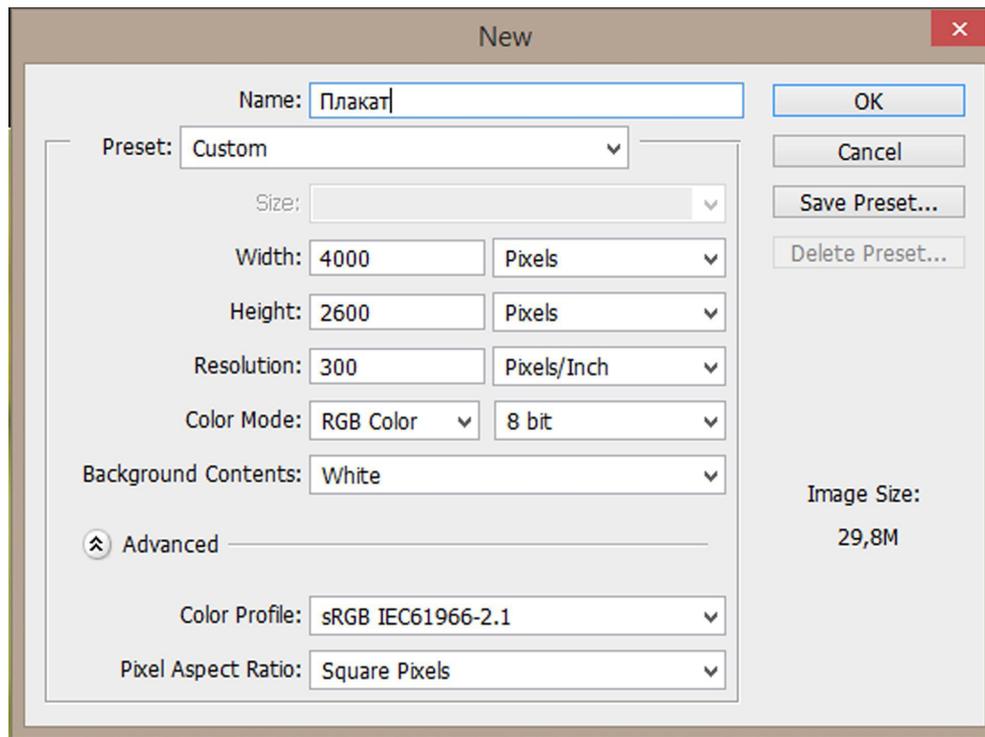
- Скачиваем исходные файлы [по ссылке](#)
- Создаем новый файл **File/New** (Файл/Создать) или **CTRL+N**.
- Задаем параметры файла:

Название: Плакат

Ширина: **4000** пикселей

Высота: **2600** пикселей

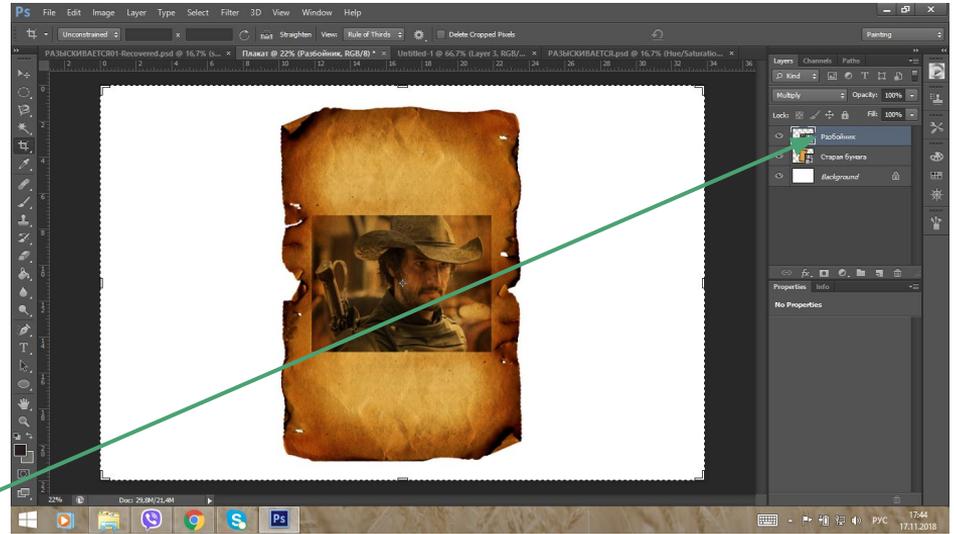
Разрешение: **300** pixels/Inch



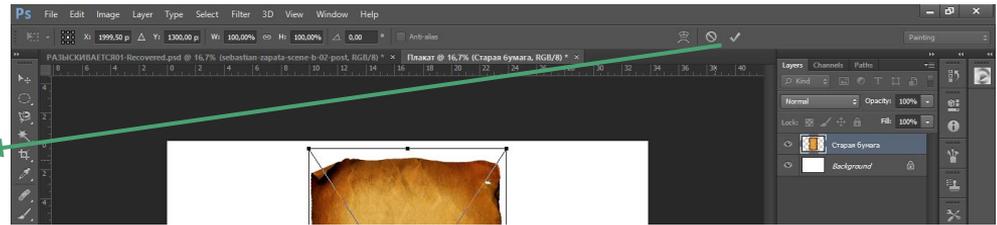
- Помещаем изображение со старой бумагой **File/Place** (Файл/Поместить)
- Помещаем изображение с разбойником **File/Place** (Файл/Поместить)

ты можешь использовать свое фото или фото своего друга, чтобы было забавнее

- Расположим его по центру бумаги
- Изменяем режим наложения слоя с разбойником на **Multiply** (умножение)

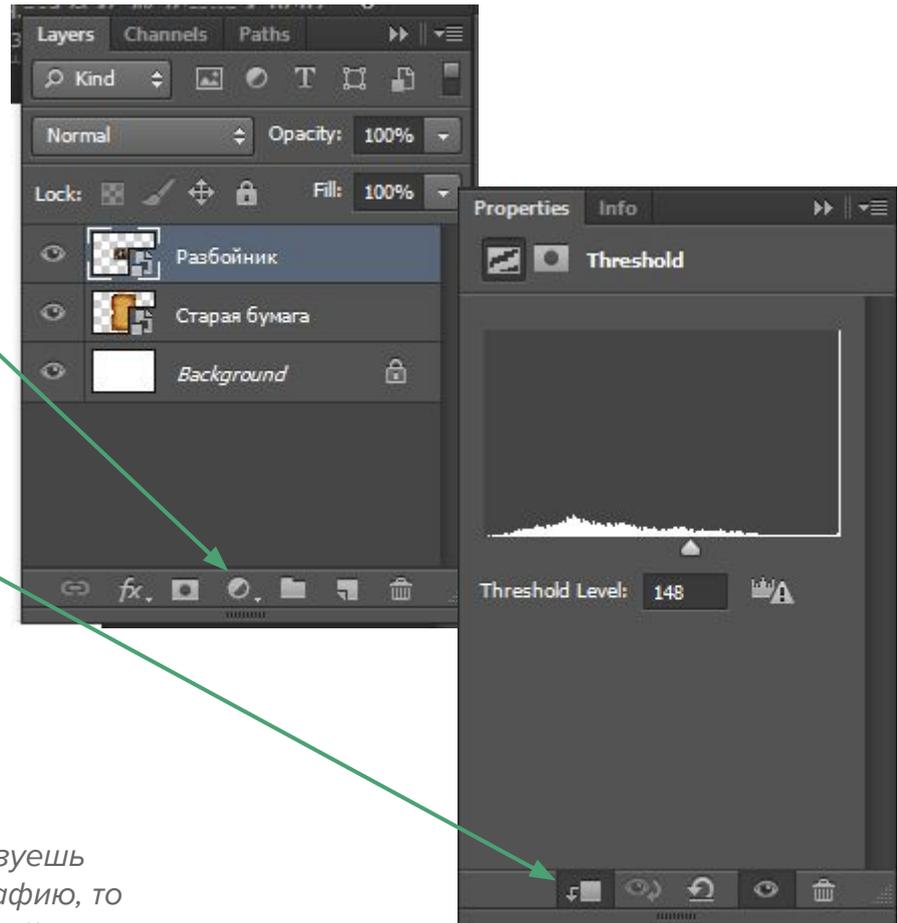


не забудь нажать галочку, после помещения и изменения картинки, иначе не сможешь работать дальше!



Теперь адаптируем фотографию разбойника под старину

- Нажимаем на круг внизу панели слоев, чтобы создать корректирующий слой маску **Threshold** (Изогелия)
- Выставляем значение **148**
- Обязательно нажимаем на кнопку **Create Clipping Mask** (Создать обтравочную маску) или **Ctrl+Alt+G**
- Меняем режим наложения слоев на **Soft Light** (Мягкий свет) и выставляем значение **Opacity** (Непрозрачность) около **45%**



Если ты используешь другую фотографию, то подбирай настройки сам

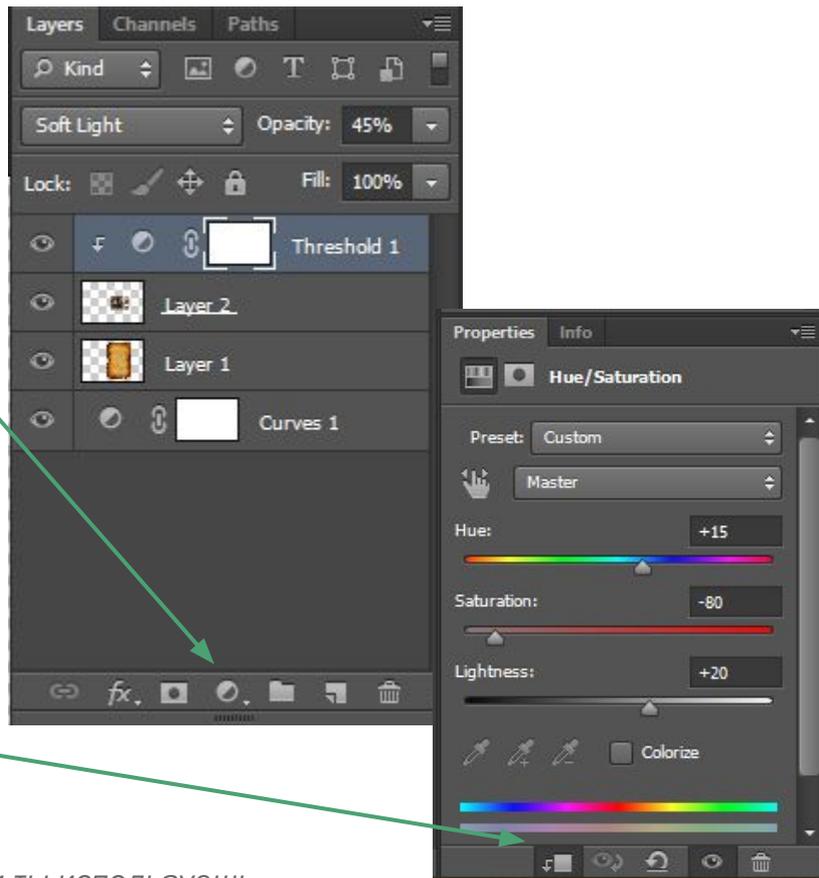
- Еще раз нажимаем на круг внизу панели слоев, чтобы создать корректирующий слой маску **Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность)
- Выставляем значение

Hue (цветовой тон): **+15**

Saturation (насыщенность): **-80**

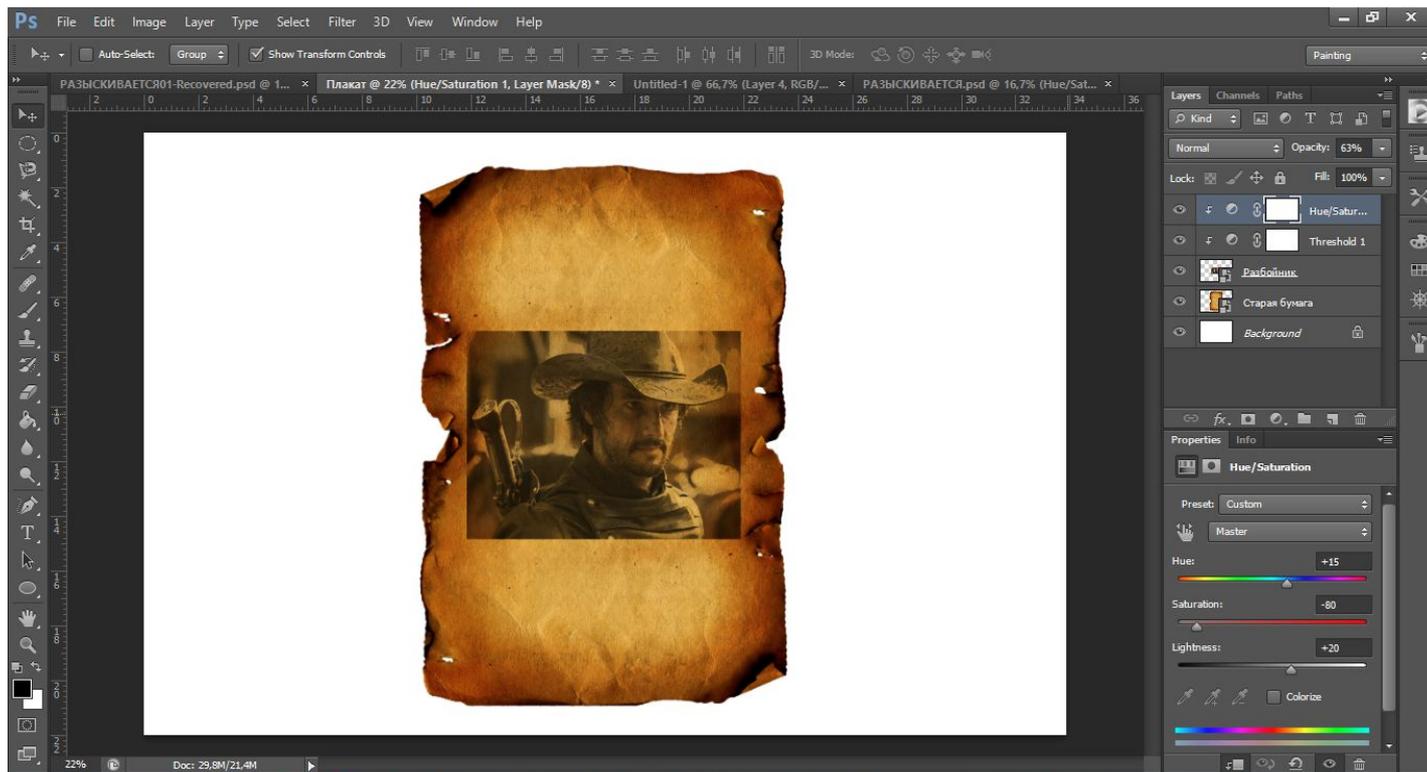
Lightness (яркость): **+20**

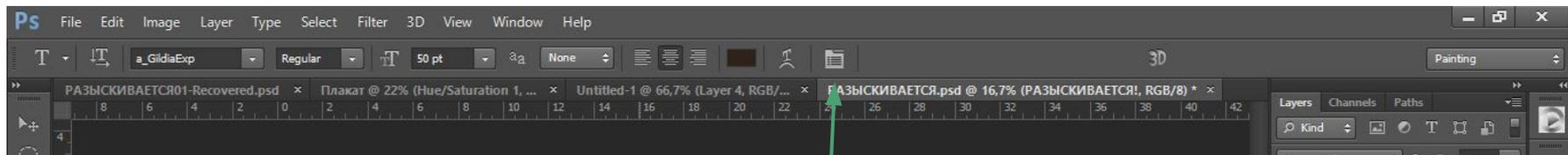
- Обязательно нажимаем на кнопку **Create Clipping Mask** (Создать обтравочную маску) или **Ctrl+Alt+G**
- Выставляем значение **Opacity** (Непрозрачность) около **63%**



Если ты используешь другую фотографию, то подбирай настройки

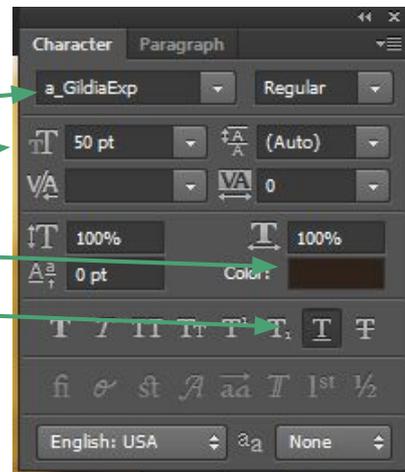
Вот, что у нас получается на данном этапе





Теперь добавим надписи

- Выбираем инструмент **Type Tool** (текст) или **T** и большими буквами пишем слово “**РАЗЫСКИЕВАЕТСЯ!**” вверху листа бумаги.
- Открываем панель Character нажав на кнопку 
- Выбираем шрифт “**a_GildiaExp**” 
- Ставим размер шрифта **50** 
- Цвет **коричневый** (2f231c) 
- Делай текст подчеркнутым 



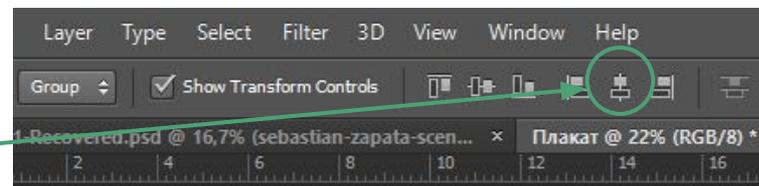
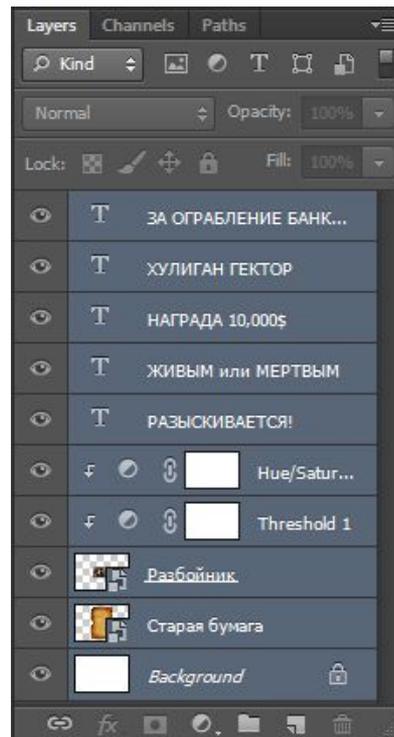
Шрифт можно найти в папке с исходными файлами (ссылка есть на 3 слайде).

Если не знаешь, как его установить - обратиться к тренеру.

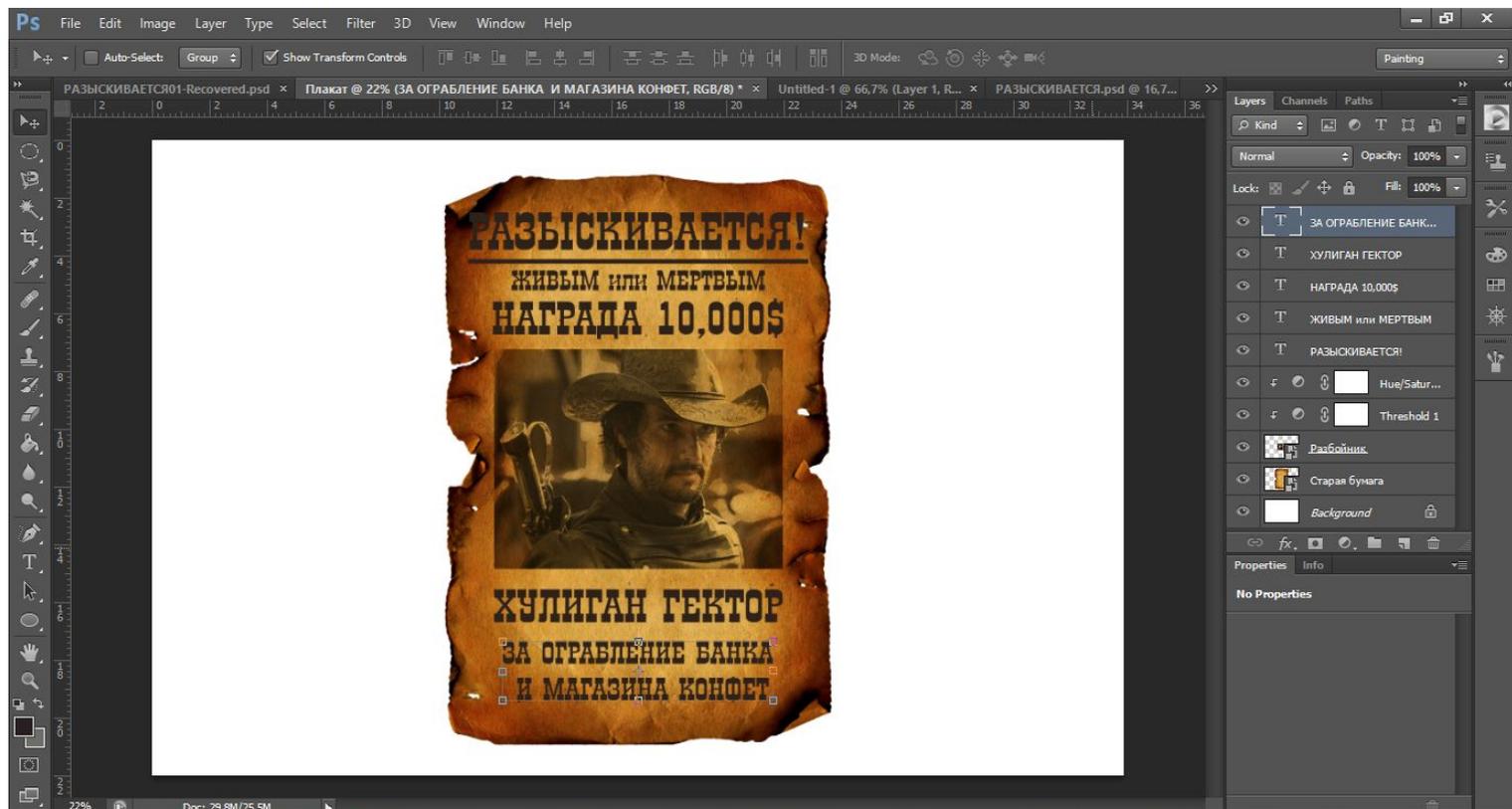
- Ниже пишем “**ЖИВЫМ или МЕРТВЫМ**” таким же шрифтом и цветом, но размер **27**
- Еще ниже пишем “**НАГРАДА 10.000\$**”, но размер **44**
- Под картинкой с разбойником пишем его имя “**ХУЛИГАН ГЕКТОР**”, размер 40
- Под именем пишем за что он разыскивается “**ЗА ОГРАБЛЕНИЕ БАНКА И МАГАЗИНА КОНФЕТ**”, размер 30

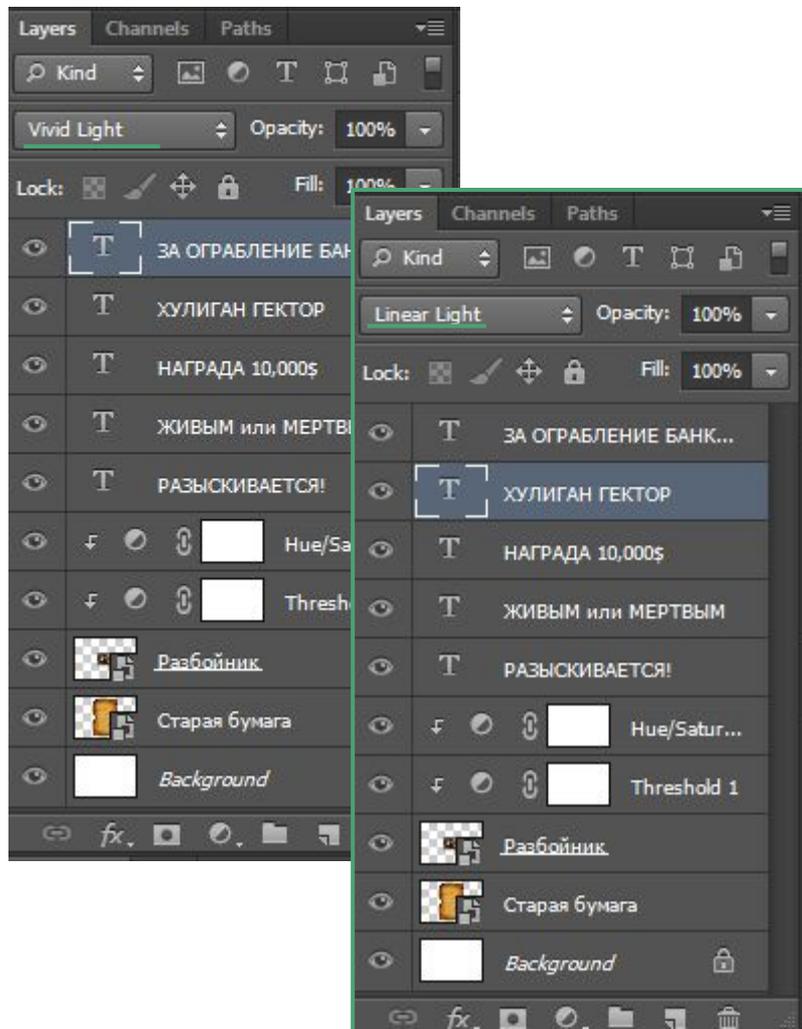
Можешь придумать другое имя и преступление

- Выберем инструмент **Move tool** (Перемещение) или **V**
- Зажав клавишу **SHIFT** на клавиатуре, выделим все слои в панели слоев
- Нажимаем на кнопку **Align horizontal centers** выровнять по центру



Получается примерно так

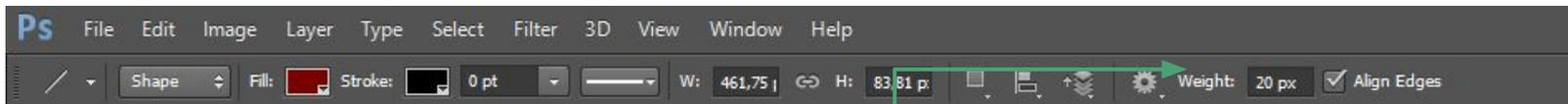




Немного состарим текст

- У слоев с надписями “НАГРАДА 10,000\$” и “ЗА ОГРАБЛЕНИЕ БАНКА И МАГАЗИНА КОНФЕТ” поменяем режим наложения на **Vivid light** (яркий свет)
- А у надписей “РАЗЫСКИВАЕТСЯ”, “ЖИВЫМ или МЕРТВЫМ”, “ХУЛИГАН ГЕКТОР” поставим режим наложения **Linear light** (линейный свет)

Попробуй и другие режимы наложения, может найдешь что-нибудь более интересное =)



Теперь зачеркнем слово “мёртвым”

- Выбираем инструмент **Line Tool** (линия) или **U**
- Поставим ширину **20 px**
- Толщину контура выбираем **0**
- Выбираем темно-красный цвет
- Нарисуем линию на слове “мертвым”
- Поменяем режим наложения слоя на **Darken** (затемнение)

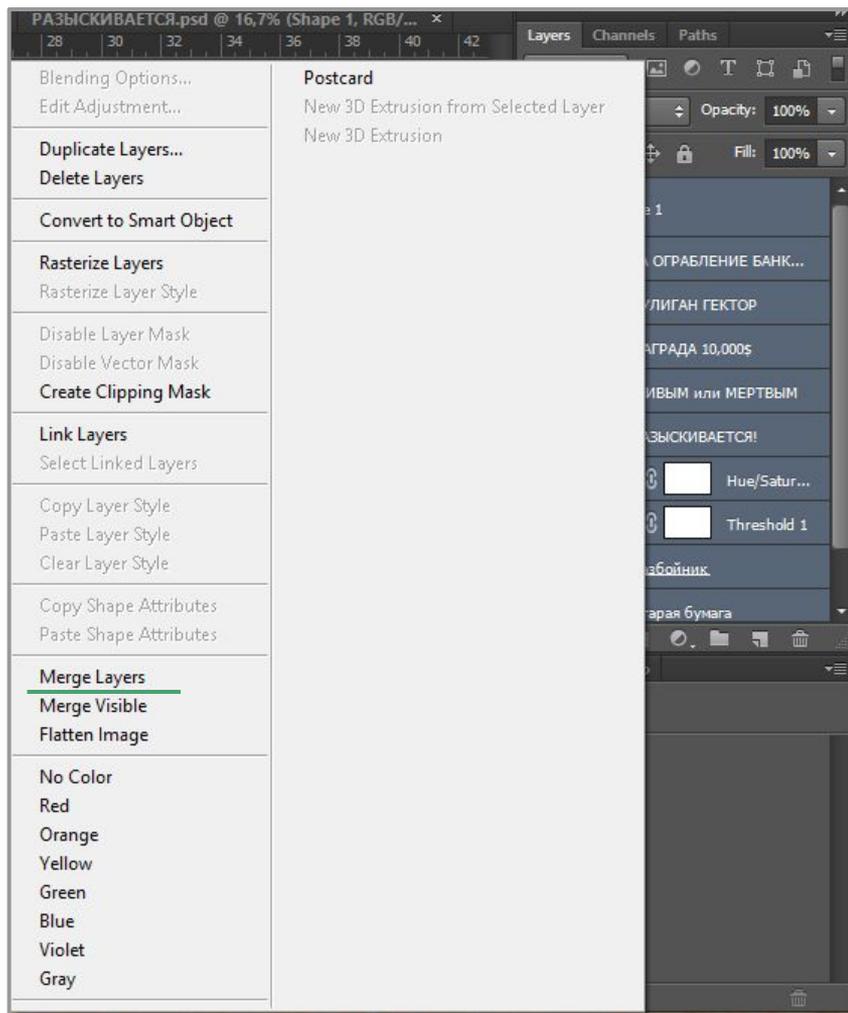
Должно получится примерно вот так

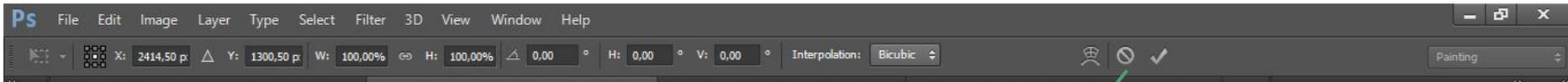


Добавим фон

- Обязательно сохраняем результат **File/Save** (Файл/Сохранить) или **CTRL+S**
- Зажав клавишу **SHIFT**, выделяем все слои кроме последнего в панели слоев, кликаем на них **правой кнопкой мыши** и выбираем **Merge layers** (объединить слои)
- Выбираем нижний чистый слой
- Помещаем изображение дерева **File/Place** (Файл/Поместить).

Объявление должно быть перед деревом





- Выбираем слой с объявлением и заходим в режим трансформирования **Edit/ Free transform** (Редактирование/ Свободное трансформирование) или **CTRL+T** и нажимаем на кнопку расширение режима
- Немного деформируем изображение, чтобы получилось как на примере
- После деформации обязательно нажимаем на галочку





Добавим гвоздь и выстрелы

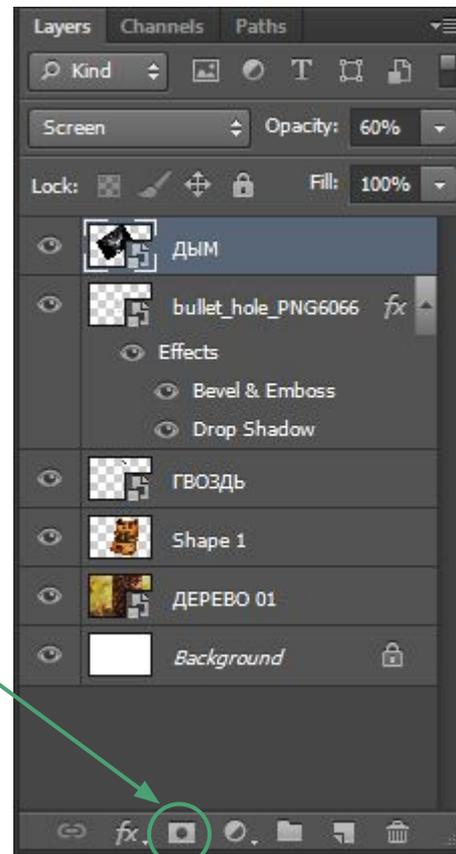
- Помещаем изображение со старым гвоздем **File/Place** (Файл/Поместить)
- Уменьшаем и помещаем его вверху листа
- Помещаем изображение с дырами от пуль **File/Place** (Файл/Поместить)
- Уменьшаем и помещаем их в левой части фотографии.
- Для слоя с дырами от пуль ставим режим наложения **Multiply** (умножение)

Добавим дым

- Помещаем изображение с дымом **File/Place** (Файл/Поместить)
- Ставим режим наложения **Screen** (экран) и **Opacity** (Непрозрачность) ставим **60%**
- Размещаем дым так, чтобы казалось, что он выходит из дыр

Если хочешь, можешь немного трансформировать дым, как мы делали это на 14 слайде

- Создаем маску слоя кликнув кнопку **Add layer mask** (Добавить слой-маску)
- Берем **черную** кисть с мягким краем примерно **200 px** и местами стираем края дыма, чтобы дым не казался обрезанным.



Сделаем дыры от пуль более реалистичными

- Нажмем правой кнопкой мыши на слой с дырами и выбираем **Blending Options** (Параметры наложения)
- Добавляем стиль слоя: **Bevel & Emboss** (Тиснение) со следующими параметрами:

Style (Стиль): **Inner bevel** (внутренний скос)

Depth (Глубина): **84%**

Direction (Направление): **Up** (вверх)

Size (Размер): **3** пикс.

Soften (смягчение): **0** пикс.

Shading (Затенение)

Angle (Угол): **128**

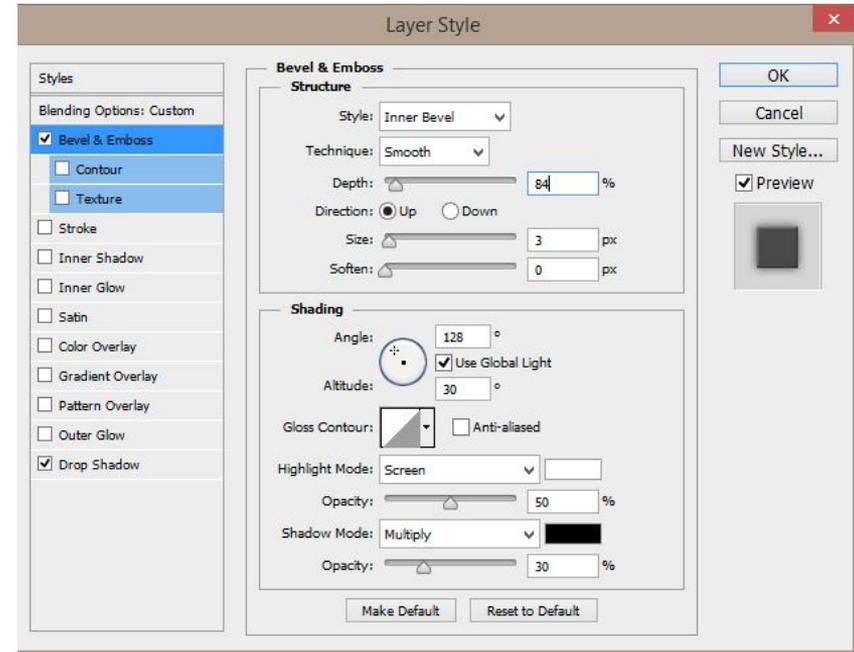
Altitude(Высота): **30**

Highlight Mode (Режим подсветки): **Screen**
(Экран)

Opacity (Непрозрачность): **50%**

Shadow Mode (Режим тени): **Multiply**
(Умножение)

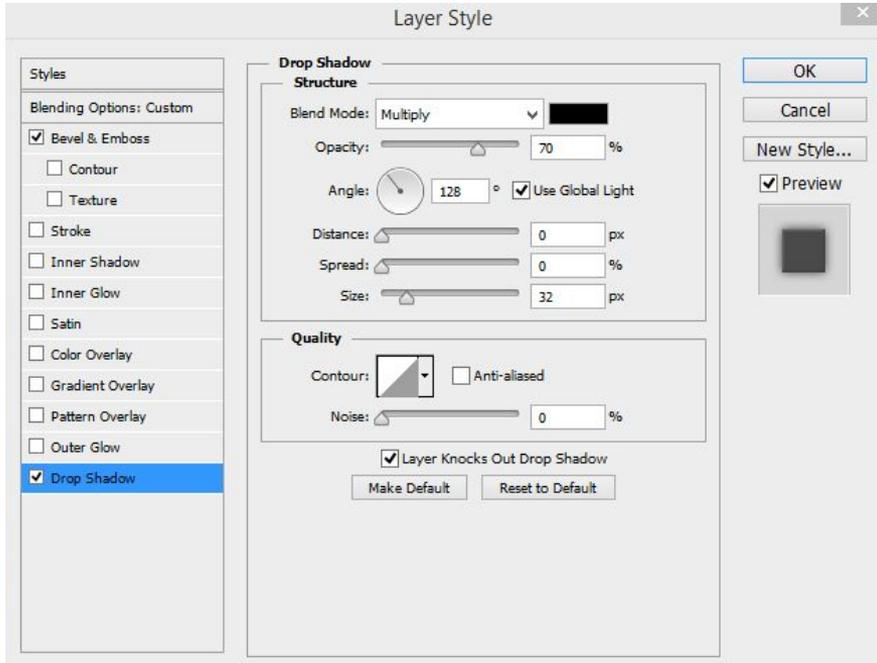
Opacity (Непрозрачность): **30%**



*Не закрывай это окошко,
потому что мы продолжим
работать с ним на следующем
слайде*

Сделаем дыры от пуль более реалистичными

● Добавляем стиль слоя: **Drop Shadow** (Тень) со следующими параметрами:



Blend Mode (Режим наложения): **Multiply**
(Умножение)

Opacity (Непрозрачность): **70%**

Angle (Угол): **128**

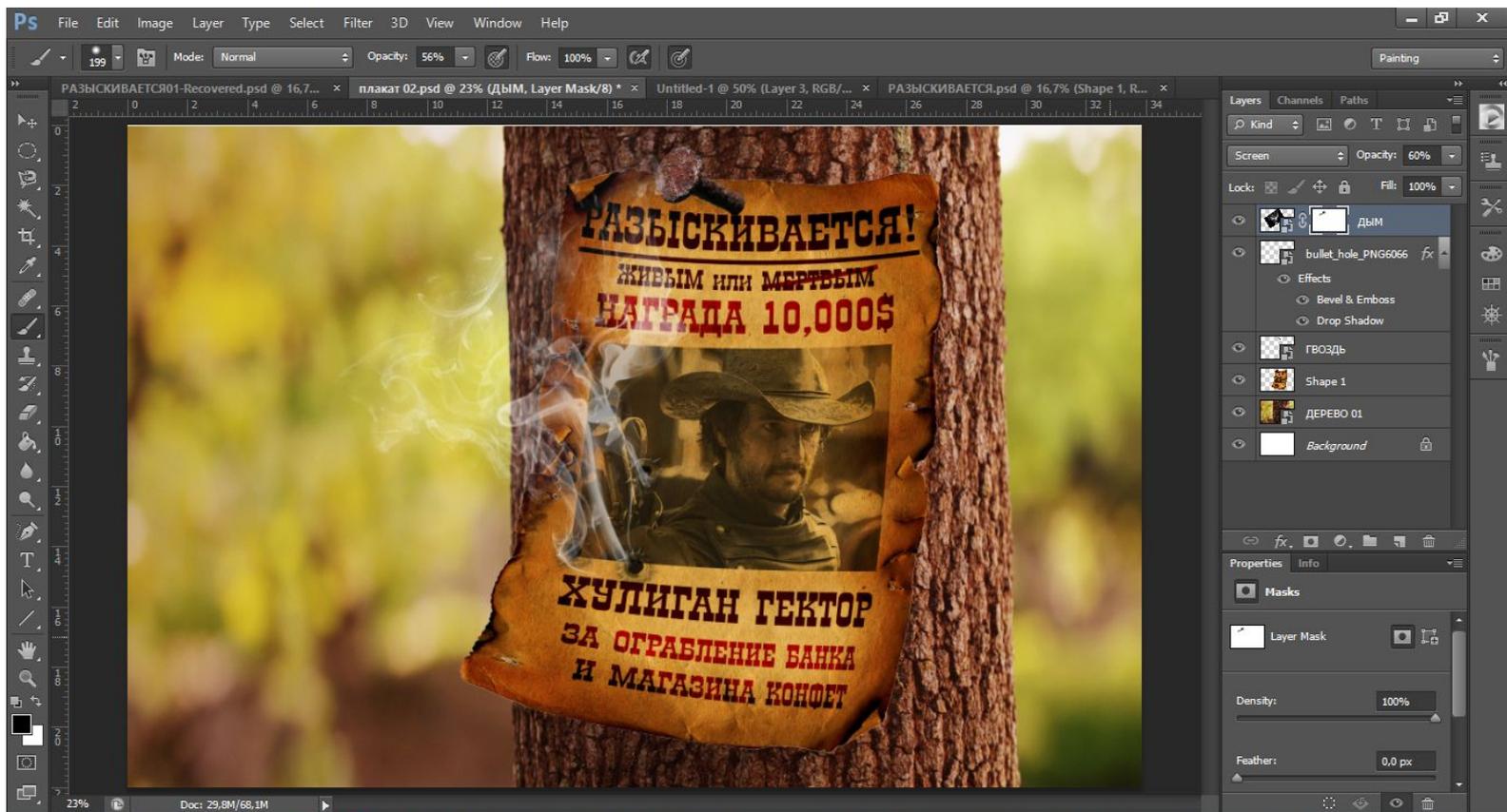
Distance (Смещение): **0** пикс.

Spread (Размах): **0%**

Size(Размер): **32** пикс.

*Не забудь, нажать на ОК,
когда закончишь менять
параметры*

Почти закончили!

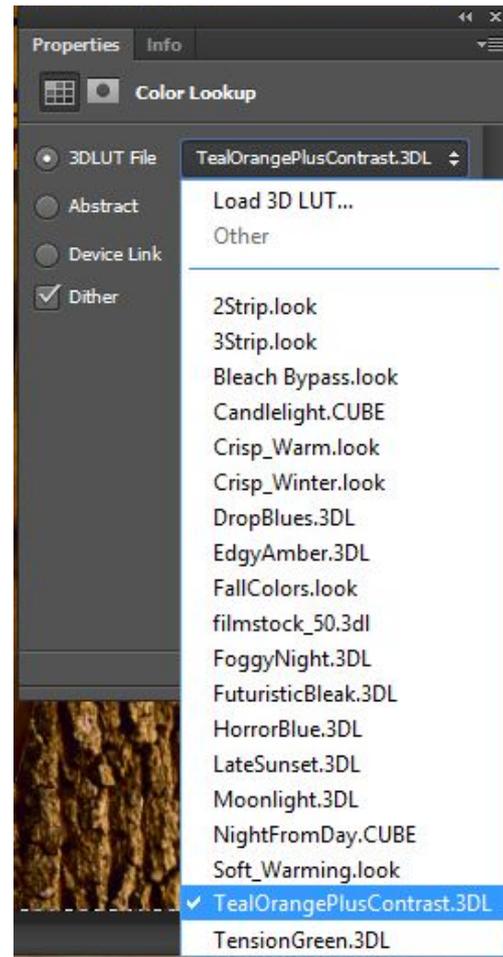


Осталось немного подкорректировать цвета

- Создать корректирующий слой-маску
Color lookup (Поиск цвета)
- Выбираем **3DLUT File**
- В выпадающем меню выбираем
TealOrangePlusContrast.3DL
- Ставим **Opacity** (Непрозрачность) **40%**

*Если забыл, как сделать
корректирующий слой, то
вернись на 5 слайд*

- Создать корректирующий слой-маску
Color lookup (Поиск цвета)
- Выбираем **3DLUT File**
- В выпадающем меню выбираем
LateSunset.3DL
- Ставим **Opacity** (Непрозрачность) **50%**



ГОТОВО!



*Не забудь сохранить
результат!*