# 效果

|  |
| --- |
|  |

# 素材

|  |
| --- |
|  |

# 步骤

## 1.新建一个文档，放入素材

|  |
| --- |
|  |

## 2.用套索工具把需要制作光源的地方抠出来

|  |
| --- |
|  |

## 3、按ctrl+j把选区复制出来

|  |
| --- |
|  |

## 4.把这个新图层调整一下

|  |
| --- |
|  |

## 5.按ctrl+i把新图层反向

|  |
| --- |
|  |

## 6、把这个图层在调整一下

|  |
| --- |
|  |

## 7、按ctrl+l打开色阶，调整如下，点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 8.按ctrl+u打开色相/饱和度窗口，调整如下，点击确定

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 9.新建一个图层，把前景色改为发光的颜色，把不透明度和流量降低为24%，把笔触放大，在发光的地方涂抹

|  |
| --- |
|  |

## 10.再新建一个图层，把画笔的不透明度和流量调整为18%,绘制光发射出来的感觉

|  |
| --- |
|  |

## 11.把这3个光效图层打一个组

|  |
| --- |
|  |

## 12.在组里面新建一个图层，把画笔的不透明度和流量稍微调高一点点，把笔触缩小，然后有高光的地方涂抹

|  |
| --- |
|  |

## 13.可以把图层1复制一份，然后把副本的混合模式改为：亮光

|  |
| --- |
|  |

### 光效合成小技巧：一般选择比较暗的素材方便制作光效，如果不够暗可以想办法把它压暗一点

# 完成