0.效果

|  |
| --- |
|  |

# 1.素材

|  |
| --- |
|  |

# 2，步骤

## 0）备份图层

|  |
| --- |
|  |

## 1）用钢笔工具把人物的头抠出来，载入选区，注意需要留多一点空间

|  |
| --- |
|  |

## 2）按ctrl+j，把头部通过复制新建一个图层

|  |
| --- |
|  |

## 3）选中头部图层，按ctrl+T，然后把它放大，并且适当移动使得大头的下巴和原图的下巴重合

|  |
| --- |
|  |

### 提交变换

|  |
| --- |
|  |

## 4）点击滤镜液化

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 5）使用向前变形工具调整一下头发，把它往里推

|  |
| --- |
|  |

## 6）点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 7）给大头添加一个图层蒙版

|  |
| --- |
|  |

## 8）先隐藏大头图层，选中人物图层，用快速选择工具把胳膊选出来，然后把大头图层打开

|  |
| --- |
|  |

## 9）点击大头图层的蒙版，用黑色画笔把肩膀部分的头发擦除

|  |
| --- |
|  |

## 取消选区

|  |
| --- |
|  |

## 10）头发不自然，需要再使用一次液化，把刷回来

|  |
| --- |
|  |

## 11）把头发适当修修

|  |
| --- |
|  |

## 12）按ctrl+shift+alt+e盖印一个图层

|  |
| --- |
|  |

## 13）选中盖印的图层，用魔棒工具点一下背景，然后按shift+f6弹出羽化对话框

|  |
| --- |
|  |

## 14）将羽化半径改为2px

|  |
| --- |
|  |

## 15）然后把它抠出来

|  |
| --- |
|  |

## 16）选中抠出来的背景图层，点击滤镜-》模糊-》高斯模糊

|  |
| --- |
|  |

## 17）将模糊半径修改为64左右，点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 18）给这个图层添加蒙版，用白色柔边圆画笔把人物的轮廓画恢复回来

|  |
| --- |
|  |

## 其实也可以把人物抠出来放置在最上面