# 效果

|  |
| --- |
|  |

# 素材

|  |
| --- |
|  |

# 步骤

## 0.备份图层

|  |
| --- |
|  |

## 1.选中上面的图层，按ctrl+l打开色阶，适当调整一点点

|  |
| --- |
|  |

## 2.点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 3.按ctrl+j复制一层

|  |
| --- |
|  |

## 4.选中新复制的图层，点击滤镜-扭曲-》旋转扭曲，打开扭曲对话框

|  |
| --- |
|  |

## 5.角度修改为999

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 6.点击3D-从图层新建网格-》深度映射到-》平面

|  |
| --- |
|  |

## 注意：ps2020报错，ps2018可以

## 7，会出现一个对话框，点击‘是’

|  |
| --- |
|  |

## 8.会出现3D界面

|  |
| --- |
|  |

## 9.在属性面板的预设一栏选择：未照亮的纹理

|  |
| --- |
|  |

### 效果如下：

|  |
| --- |
|  |

## 10.在选项栏的3d模式里面点击第一个按钮：环绕移动3D相机，然后移动一下

|  |
| --- |
|  |

## 11点击图层面板，在这个图层上面点击右键，-》转换为智能对象

|  |
| --- |
|  |

### 效果：

|  |
| --- |
|  |

## 12.按ctrl+t打开自由变换工具，把它放大（我没有素材，效果不好，可以去找点别的素材来试一试）

|  |  |
| --- | --- |
|  | 老师的： |