# 效果：

|  |
| --- |
|  |

# 素材：素材要求，太空不能太亮，星星也不能全部都亮，有些亮有些暗

# 层次需要比较明显的

|  |
| --- |
|  |

# 步骤：

## 1.新建一个文档，放入素材，可以把素材填充复制一份备用

|  |
| --- |
|  |

## 2.使用快速选择工具把太空抠出来

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 3.选中新图层，把他的混合模式改为：变亮

|  |
| --- |
|  |

## 4.保持这个图层选中，暗ctrl+t打开自由变换，在选项栏中就H的角度改为0.1，插值改为2次立方（较平滑）

### 注意：如果0.1太小，可以改为0.2

|  |
| --- |
|  |

## 5.添加变换，重复按ctrl+shift+alt+t再次变换，直到出现下面的效果

|  |
| --- |
|  |

## 6.选中所有的变换图层，把他们合并

|  |
| --- |
|  |

## 7.按ctrl+t把合并的图层稍微放大，把不好看的地方拉走

### 我的素材不好，所以效果不太好

|  |
| --- |
|  |

## 8.给这个图层添加一个蒙版，点击面板，用黑色画笔把遮挡房子的部分隐藏

|  |
| --- |
|  |

## 当然，还可以把房子单独扣出来，放在效果图层的上面