效果：

素材：

|  |
| --- |
|  |

## 可选素材

|  |
| --- |
|  |

# 步骤：

## 1.新一个文档，放入素材，按ctrl+j复制一份

|  |
| --- |
|  |

## 2.选中复制的图层，点击滤镜-camera raw 滤镜，打开CMR窗口

|  |
| --- |
|  |

## 3.先调整基本选项卡，将色温调为-15左右，色调调为-25左右，曝光1.45左右，对比度+14，高光-13，白色11，自然饱和度+13，饱和度-11

|  |
| --- |
|  |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 4.保持该图层选中，按ctrl+l打开色阶，把亮的部分调亮一些，把灰场适当左移一点点，把输出色阶的黑场右移一点点，大概17左右

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 5.点击3D-从图层新建网格-深度映射到-平面

|  |
| --- |
|  |

### 就会变成下图

|  |
| --- |
|  |

## 6.点击3d选项卡的场景对象，在属性选项卡里面的预设选择“未照亮的纹理“

|  |
| --- |
|  |

## 7.点击图层选项卡，找到3D图层，把它转换为智能对象，然后适当调整大小

|  |
| --- |
|  |