# 效果：

|  |
| --- |
|  |

# 素材：

|  |
| --- |
|  |
|  |

# 步骤：

## 1.新建一个文档，放入上面的素材，玻璃在下面

|  |
| --- |
|  |

## 2.选中上面的图层，将它的混合模式改为叠加

|  |
| --- |
|  |

## 3.将上面图层的不透明度调到50%或者以下，可以根据需要调整

|  |
| --- |
|  |

## 4.点击滤镜-模糊-高斯模糊，打开对话框，将半径设置为7.8左右，点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 5，选择下面的图层，为他添加一个色阶或者曲线调整图层，适当调节对比度

|  |
| --- |
|  |

## 6.点击文本工具输入一些黑色文本

|  |
| --- |
|  |

## 7.按CTRL+t，打开自由变换工具 ，将文字图层放大，如果文本太密集了，可以双击文本的[T]图标，

## 然后按住alt键+→方向键可以加大文本间距（按←键可以缩小文本间距，↑或者↓键可以修改行间距）

|  |
| --- |
|  |

## 8.字体太呆板，我们改一个字体

|  |
| --- |
|  |

## 9.将文本图层移动到最上面

|  |
| --- |
|  |

## 10.选中文本图层和文字图层，适当对齐（水平或者垂直居中对齐）

|  |
| --- |
|  |

## 11，选中文本图层，右键-》栅格化文字

|  |
| --- |
|  |

## 12.点击滤镜-液化，打开液化页面

|  |
| --- |
|  |

## 13，适当调整一下画笔大小，然后使用向前变形工具模拟出水流下了的效果

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 14.选中文字图层，点击滤镜-扭曲-波纹，弹出波纹对话框，把数量调到60%左右

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 15.把文字图层的混合模式改为：柔光

|  |
| --- |
|  |

## 16，现在需要处理一下写文字的地方的水珠，按住ctrl点击文字图层载入选区

|  |
| --- |
|  |

## 17，选择水珠图层，点击编辑填充，打开填充对话框，在内容一栏选择：内容识别

|  |
| --- |
|  |

### 点击确定，取消选区

|  |
| --- |
|  |

## 18.使用污点修复画笔把一些没有处理好的水珠处理一下

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

## 19.适当降低一下文字图层的不透明度

|  |
| --- |
|  |

## 20 把城市图层复制一份，选择这个复制的图层，按住ctrl点击文字图层载入选区，为复制的图层添加蒙版

|  |
| --- |
|  |

### 最终效果

|  |
| --- |
|  |