# 效果：

|  |
| --- |
|  |

# 素材：

|  |
| --- |
|  |

# 步骤：

## 1.新建一个文档，放入素材图片，按ctrl+j复制一份留底

|  |
| --- |
|  |

## 2.选中复制的图层，点击3D-从图层新建网格-深度映射到-平面

|  |
| --- |
|  |

## 3.在属性面板上面的预设一栏，选中“未照亮的纹理”

|  |
| --- |
|  |

## 4.可以适当移动一下位置，找到自己喜欢的角度

|  |
| --- |
|  |

## 5，点击图层在3d图层上面点击右键-》栅格化

|  |
| --- |
|  |

## 6，按ctrl+t打开变换工具，把图像放大，覆盖整个画布

|  |
| --- |
|  |

## 7.点击滤镜-液化，打开液化窗口，然后使用向前变形工具绘制出自己需要的形状。点击确定

## 8.打开camera raw 滤镜，根据需要调整参数

|  |
| --- |
|  |

## 9，然后把图片往上移动移动，在下面创建一个新填充，填充绿色，可以使用吸管工具在图像的绿色部分吸取一下

|  |
| --- |
|  |

## 10，觉得这个液化效果不太好，再来液化一次，然后添加文案

|  |
| --- |
|  |