

课时内容	Ps 基础-进阶-Ps 特色功能	授课时间	90 分钟	课时	2
教学目标	☒ 能使用内容识别填充功能修补图片。 ☒ 能使用操控变形工具，调整图像。 ☒ 能使用镜头矫正功能矫正图片 ☒ 会使用混合器画笔工具 ☒ 能使用调整边缘命令调整选区				
教学重点	☒ 掌握内容填充识别工具的使用方法 ☒ 掌握操控变形工具使用方法				
教学难点	能够正确的使用 PS 的特色功能，制作合适特效。				
教学设计	1. 教学思路：（1）通过对案例的讲解掌握制内容识别填充、操控变形工具、镜头校正功能的使用方法（2）学习基础知识的使用方法以及在不同设计领域的制作技巧。 2. 教学手段：（1）通过案例熟悉设计理念和软件功能；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。（3）通过课堂练习和课后习题提高学生的实际应用能力。 3. 教学资料及要求：在网上中找一些不同领域的作品案例进行制作，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。				
教学内容					
讨论问题：1、在 Photoshop CS6 中如何保存文件？ 2、在 Photoshop CS6 中设置工作区域颜色？ 内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。 1.2.1 内容识别填充 这个功能让我们能够快速的填充一个选区，用来填充这个选区的像素是通过感知该选区周围的内容得到的，使填充结果看上去像是真的一样 1. 建立选区 2. 编辑-填充-内容识别   1.2.2 操控变形 1. 首先用 PS 打开一张图片。					



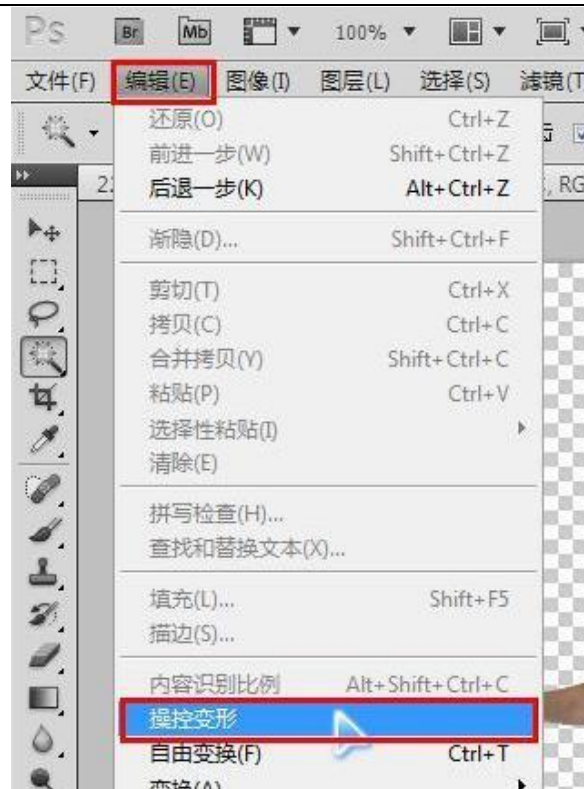
2. 新建一个副本图层，并抠去背景色，如图所示。



3. 在副本图层单击 右键-----转换为智能对象



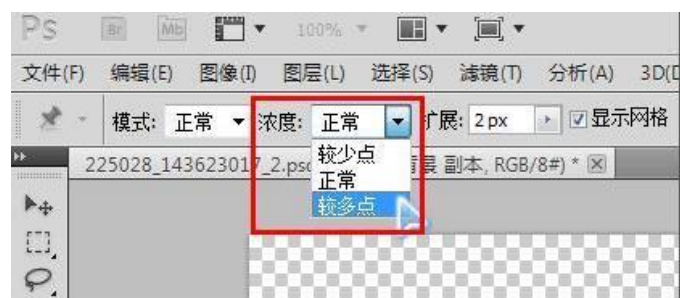
4. 菜单栏 “编辑” ----- “操控变形”



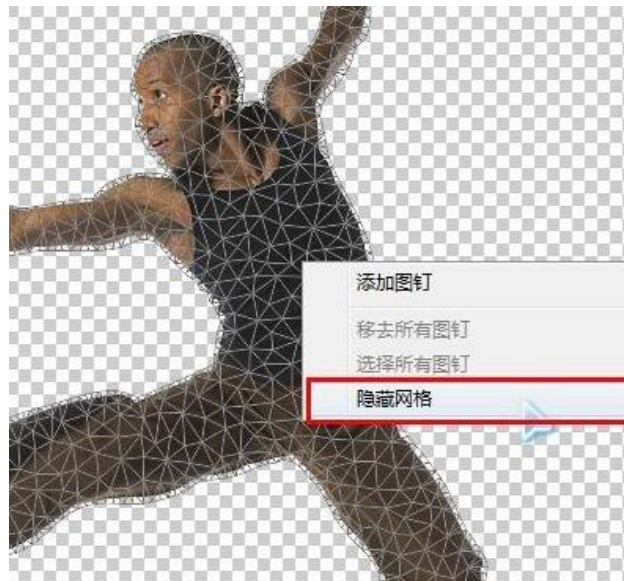
5. 人物图像的身体就会有网格出现。



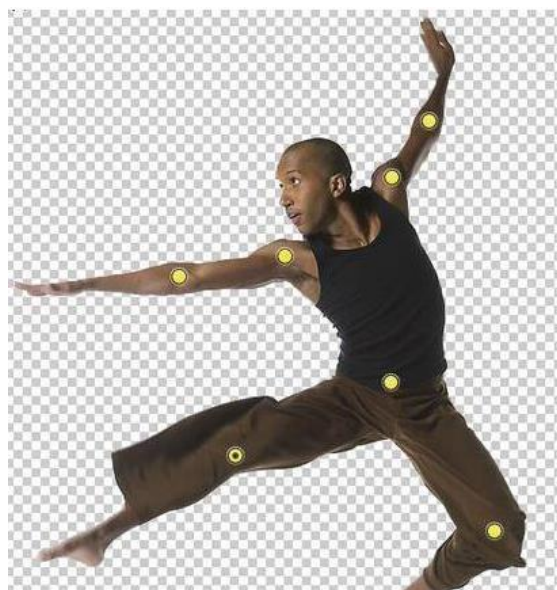
6. 工具看上面可以通过选项改变网格的浓度程度，点越多，细节可以调整的更好。



7. 调整好以后可以在网格上点右键-----然后隐藏网格



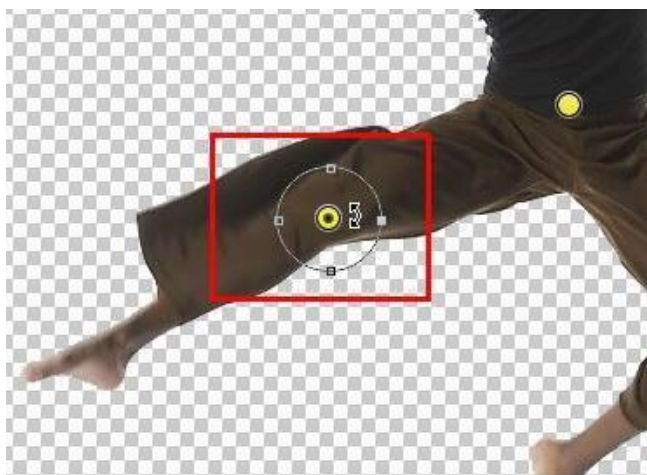
8. 然后在人物主要关节处单击鼠标左键添加图钉（就是一个黄色的圆点）通过这些圆点，就能够改变人物肢体的位置了。



9. 按住 alt 键，当图形形状变化成剪刀样子的时候就可以删除该点。
（黄色圆点中有黑色的小点的是表示该点为当前选中的点）



10. 按住 alt 键，鼠标稍微远离一点黄色的圆点，就会出现一个圆，就可以旋转来控制关节。



11. 转动要细致耐心一点，一次不到位可以多次，还可以通过改变图钉的文字来进行调整。
这是转动过后的图其他的四肢都可以通过这样的方法来变形。



12. 看看原图和变形后的对比图。这个变形的功能，还有其他的功用，比如做艺术字体的时候可以改变比划的弯曲等等。



1.2.3 镜头校正

[Photoshop CS6](#) “镜头校正”滤镜根据各种相机与镜头的测量自动校正，可以轻易消除桶状和枕状变形、相片周边暗角，以及造成边缘出现彩色光晕的色相差。



1. 按【Shift+Ctrl+R】快捷键，打开“镜头校正”对话框，（或在 Photoshop CS6 菜单栏选择“滤镜”-“镜头校正”命令）。



2. 在 Photoshop CS6 “自动校正”选项卡中的“搜索条件”选项区域中，可以选择设置相机的品牌、型号和镜头型号。

搜索条件

相机制造商 (K):

SONY

相机型号 (R):

DSLR-A700

镜头型号 (L):

180mm F3.5 Macro

镜头配置文件

3. 在左侧选择__“拉直工具”，在 [Photoshop CS6](#) 图像中绘制一条线以将图像拉直到新的横轴或纵轴。



4. 拉直后得到 Photoshop CS6 效果如图所示。



5. 单击“自定”切换到“自定”选项卡，设置参数值，如设置垂直透视与水平透视参数。

自动校正 自定

设置 (S):

自定

几何扭曲

移去扭曲 (Q)

0.00

色差

修复红/青边 (C)

0.00

修复绿/洋红边 (M)

0.00

修复蓝/黄边 (B)

0.00

晕影

数量 (Q)

0

变暗

变亮

中点 (M)

+50

变换

垂直透视 (R)

-65

水平透视 (Q)

-18

角度 (A):

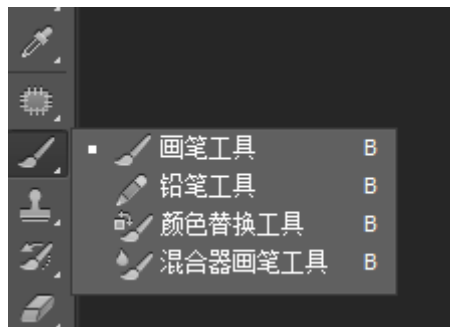
4 5.4 °

6. 设置完毕后，单击“确定”按钮，得到 [Photoshop CS6](#) 镜头校正滤镜后最终效果图。



1.2.4 混合器画笔工具

画笔工具栏的第四个工具，混合器画笔工具。混合器画笔工具和画笔工具在同一个工具栏，右击也可以看到。



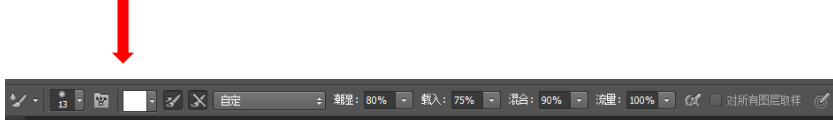
颜色载入板则是帮助我们找到想要与图中颜色混合的颜色。下拉菜单中有三个选项，载入笔是载入一个画笔工具，清理画笔是清除当前的颜色载入板，第三项载入纯色，则是选区纯色进行混合。



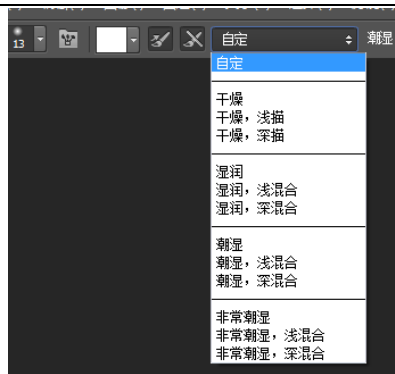
每次描边后载入画笔，是指我们每次混合完毕后，都会自动载入刚刚用过的画笔。



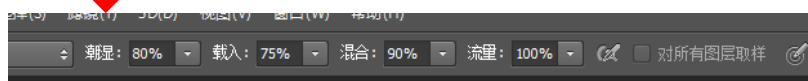
每次描边后清理画笔，就是指每次描边后都可以保证我们画笔不会改变，也不会因为以后的操作而变成其他的画笔样式



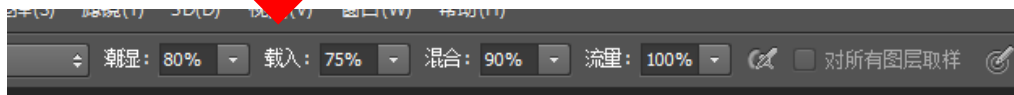
自定，是指我们混合画笔工具时用到的一些特殊的效果，并不用经过处理就可以达到比较好的效果，比如干燥等。



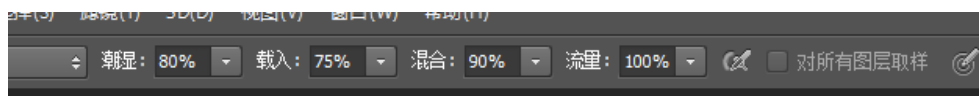
潮湿是选择画布的油彩量。



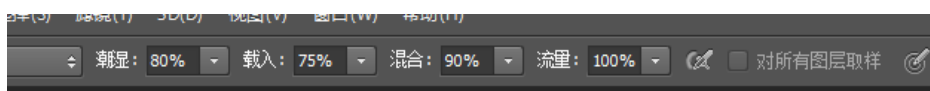
后边的载入则刚好相反，它是指混合器画笔所载入的油彩量。



流量设置描边的流动速度

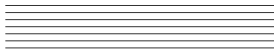
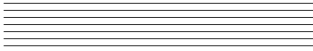


如果启用喷枪模式，当把鼠标停留在一个固定位置，并按住鼠标左键不断进行描绘时，画笔会像喷枪一样喷出颜色。若没有按住鼠标，画笔只描绘一下就停止继续绘制。



1.2.5 调整边缘



老师演示、学生操作、教师指导	
小结	1、内容填充工具使用。 2、操控变形工具的使用。
作业	1.6 课堂练习 1——设计西餐厅代金券  【项目背景及要求】 1. 客户名称 六月西兰牛扒西餐厅。 2. 客户需求 六月西兰牛扒西餐厅以牛扒为餐厅的招牌菜，要求为该店设计牛扒代金券，作为本店优惠活动及招揽顾客所用，餐厅的定位是时尚、优雅、高端，所以代金券的设计要与餐厅的定位吻合，体现餐厅的特色与品位。 3. 设计要求 (1) 代金券设计要将牛扒作为画面主体，表明主题。 (2) 设计风格时尚大方，画面内容要将代金券的要素全面地体现出来。 (3) 色彩搭配合理舒适，以体现餐厅品位。 (4) 设计规格均为 190mm（宽）×60mm（高）分辨率 300 dpi。 【项目创意及制作】 1. 素材资源 图片素材所在位置：光盘中的“Ch15/素材/设计西餐厅代金券/01~06”。 文字素材所在位置：光盘中的“Ch15/素材/设计西餐厅代金券/文字文档”。 2. 制作提示 首先导入代金券的背景素材，并制作背景图案效果，其次制作代金券的图片效果，然后制作标题文字以及其他需要的文字，最后导入装饰图形并进行调整。 3. 知识提示 使用文本工具和钢笔工具制作标题文字，使用投影命令制作图片的投影效果，使用羽化命令制作高光效果，使用剪切蒙版命令制作装饰图片。 1.7 课堂练习 2——设计房地产广告  【项目背景及要求】 1. 客户名称 福尔房地产开发有限公司。 2. 客户需求 福尔房地产开发有限公司是一家经营房地产开发、物业管理、城市商品住宅等业务的全方位房地产公司，其麦菲尔庄园即将开盘，要求设计制作宣传单，适合用于展会、巡展、街头派发。宣传单要将最大的卖点有效地表达出来，在第一时间吸引客户的注意。 3. 设计要求 (1) 设计风格独特，形式新颖，具有创新意识。 (2) 突出对住宅的宣传，并传达出公司的理念。

- (3) 设计要求华丽大气，图文编排合理并且具有特色。
- (4) 使用黄色作为画面的主色调，体现住宅的品质。
- (5) 设计规格均为 160mm（宽）×105mm（高）分辨率 300 dpi。

【项目创意及制作】

1. 素材资源

图片素材所在位置：光盘中的“Ch15/素材/设计房地产广告/01~05”。

文字素材所在位置：光盘中的“Ch15/素材/设计房地产广告/文字文档”。

2. 制作提示

首先将背景素材导入，其次将需要的其他背景素材导入画面中，并将其放置在适当位置，最后将标志导入并制作广告文字。

3. 知识提示

使用投影命令制作卷轴的投影效果，使用图层蒙版工具制作楼房的书中投影，使用文本工具制作广告内文。