

## 教学目的：

- 1、根据昨天作业的完成情况，讲解修片的技巧与要注意的事项
- 2、通过讲授具体的案例，提高学生在修片上的技艺，对人体比例结构的了解，使液化在修片中更好的应用

## 难点重点：

- 1、讲解昨天作业的完成情况，需要改进的地方
- 2、修片中的一些实战技巧
- 3、人体形态的比例，头部，胳膊，躯干，腿部
- 4、液化命令在修饰人物胖瘦体形的应用；

**教学方法：**

案例教学、讲授法、讨论总结法。

**教学手段：**

为了更好的完成教学目标，采用现代教学媒体，网络查找资料，激发学习兴趣；主动探索，强化独立思考意识；点拨导思，激发学生自学能力。

**教学过程：**

一、组织教学：

利用引导语句，将学生们的注意力集中，安定课堂秩序。

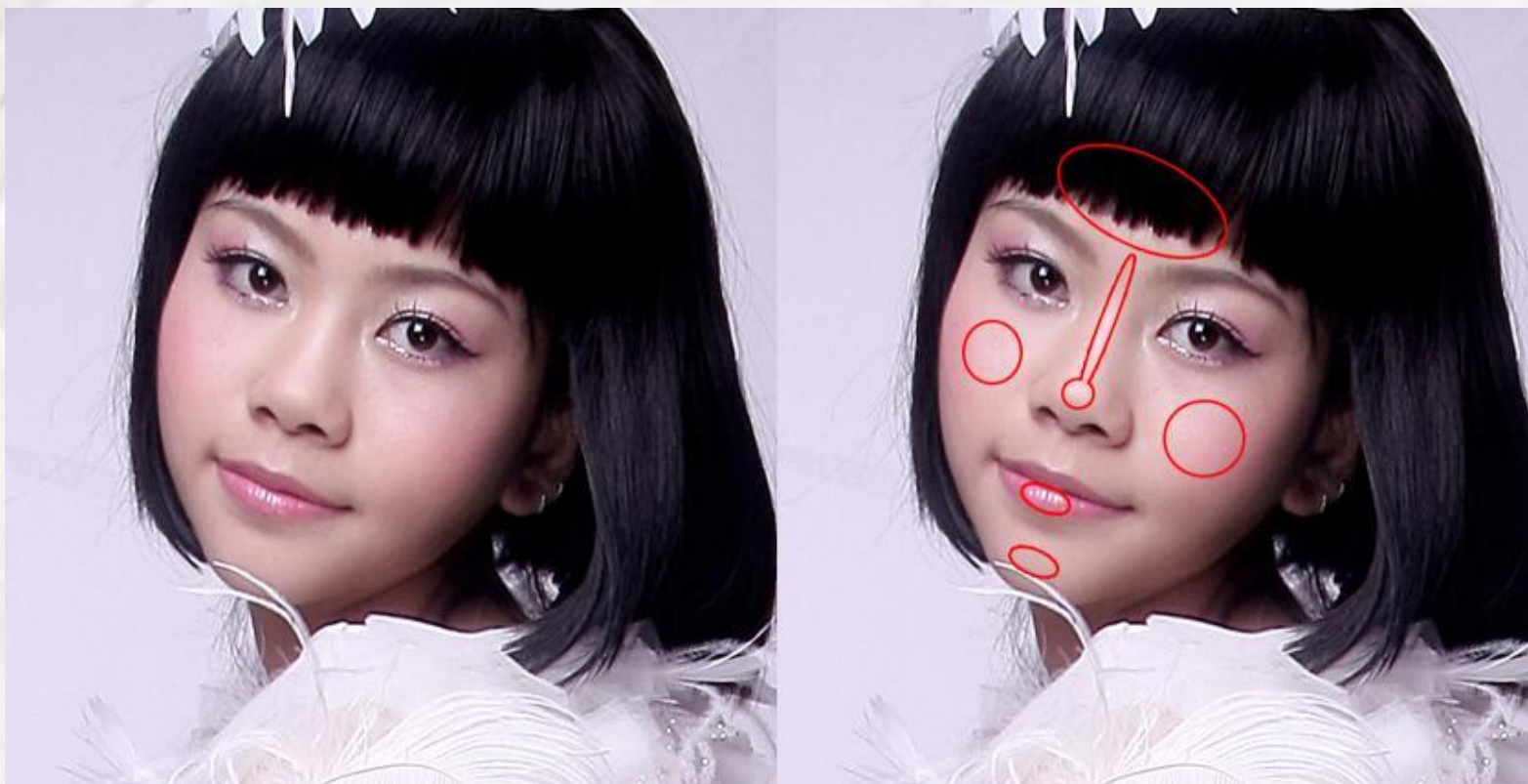
二、讲授新课：

- 1、修片的实战技巧（各个部位修片技巧）
- 2、通过照片了解人体形态的比例
- 3、液化命令重点工具和选项的讲解；
- 4、通过大量案例，讲解局部形体修饰，如眼睛、嘴唇、胳膊、身体等

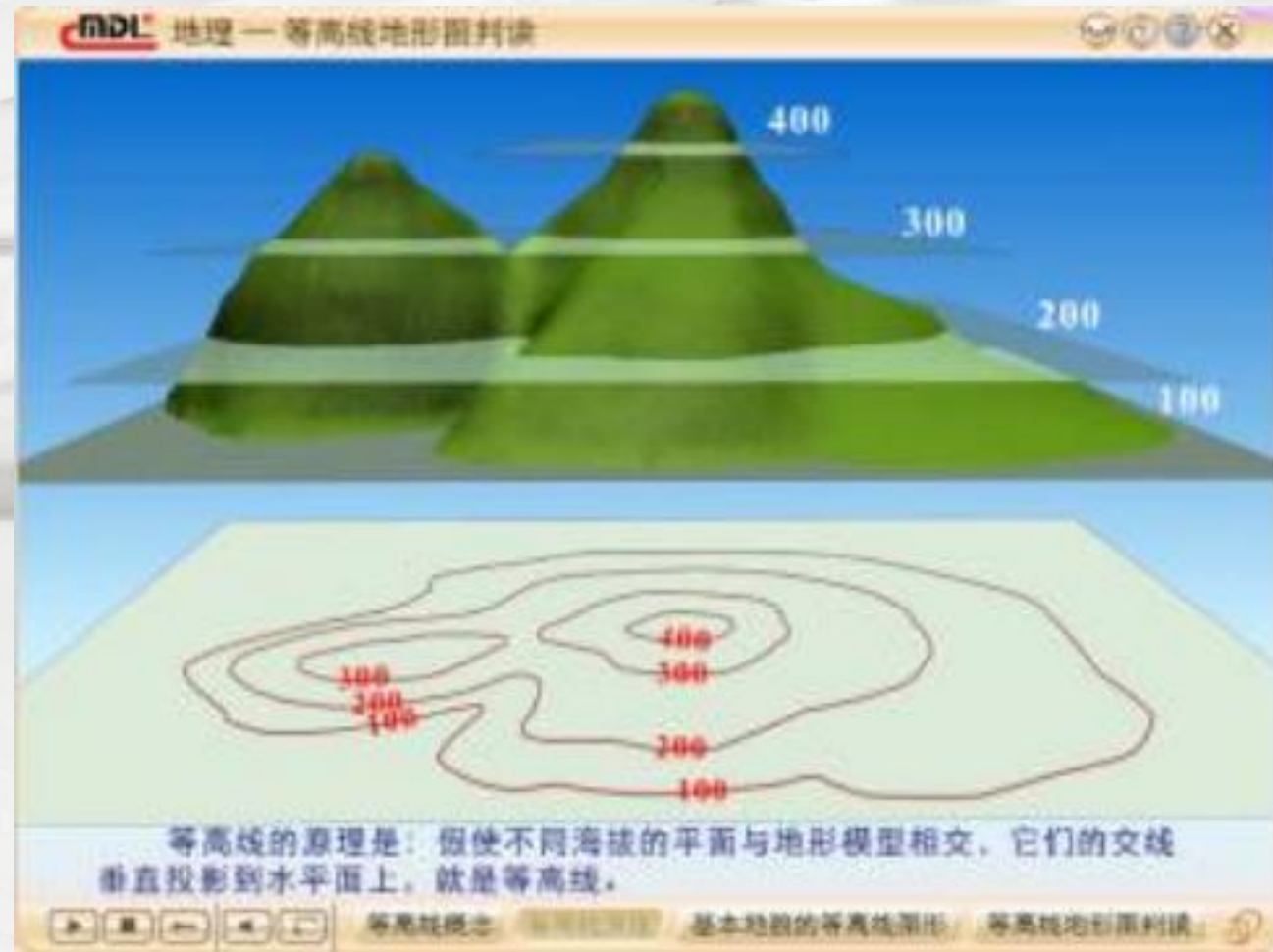
# 1、修片的实战技巧（各个部位修片技巧）、

通过昨天的修片联系大家基本上了解了修片的操作方法，但什么是修片？修片，就是在不改变人物的前提下修饰人物的瑕疵、穿帮与不足的地方。但人的器官与皮肤随着美姿与灯光的变化会发生转变，我们在修片的过程中要注意保留人物在照片中的受光和质感

下面说下怎么保留和不改变人物的受光：

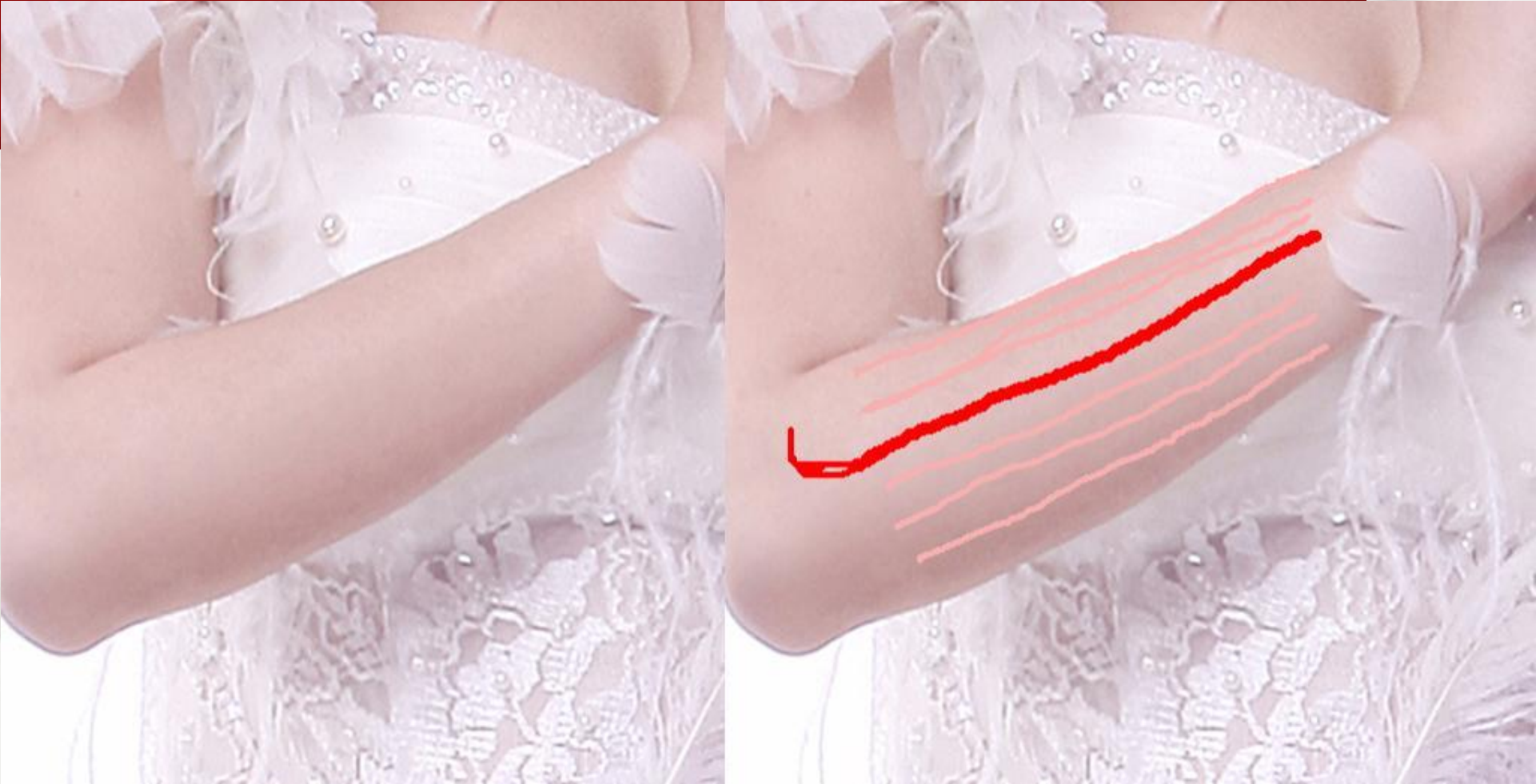


如图所示：被画起来的地方为受光最强的地方，越向外就越暗，  
所以我们在修片的时候，图章要沿着受光相同的等高线进行  
“取源（按Alt键）”，等高线就是围着最强受光点向外逐渐的  
降低受光的区域沿线，就像梯田一样。









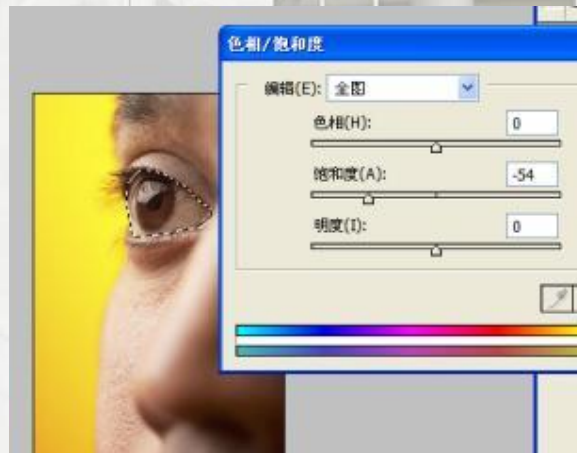
按照等高线进行修片，人物就会很自然，光线保存良好，至于皮肤质感的保留，要多多使用修补工具和修复画笔，但人物有些地方过度不是很好，有些纹理不太自然，这时候再用仿制图章进行轻微的淡化，笔刷透明度在30%左右即可



## 眼睛

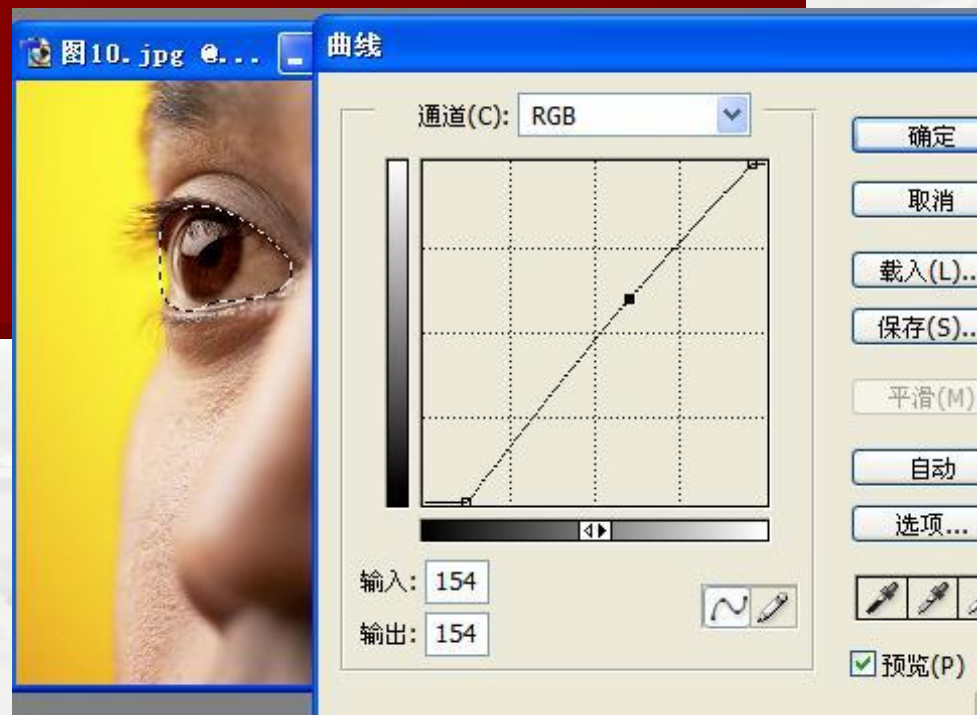
有些顾客拍照前一天喝酒或休息不到位，眼睛会有些红肿这样我们要进行修饰：（如图）

操作：打开图像，按Q进入快速蒙版，用画笔涂抹眼神部位，（前景色为黑，涂抹要精细）如图  
按Q退出快速蒙版，涂抹的地方变成选区，Ctrl+U色相饱和度，降低选区内的饱和度，如图



调节到合适色彩，点击确定，

再Ctrl+M，利用曲线调节日部的反差，使眼睛更加明亮，透彻



牙黄的修法同红眼睛是同样的，稍微有些不同，如图例说明





色相/饱和度

编辑(E): 全图

色相(H): -5

饱和度(A): -29

明度(I): 0

The dialog box features three sliders for color adjustment. The '色相(H)' slider is set to -5, the '饱和度(A)' slider is set to -29, and the '明度(I)' slider is set to 0. Below the sliders are two horizontal color calibration bars: the top one is a rainbow spectrum, and the bottom one is a grayscale gradient.



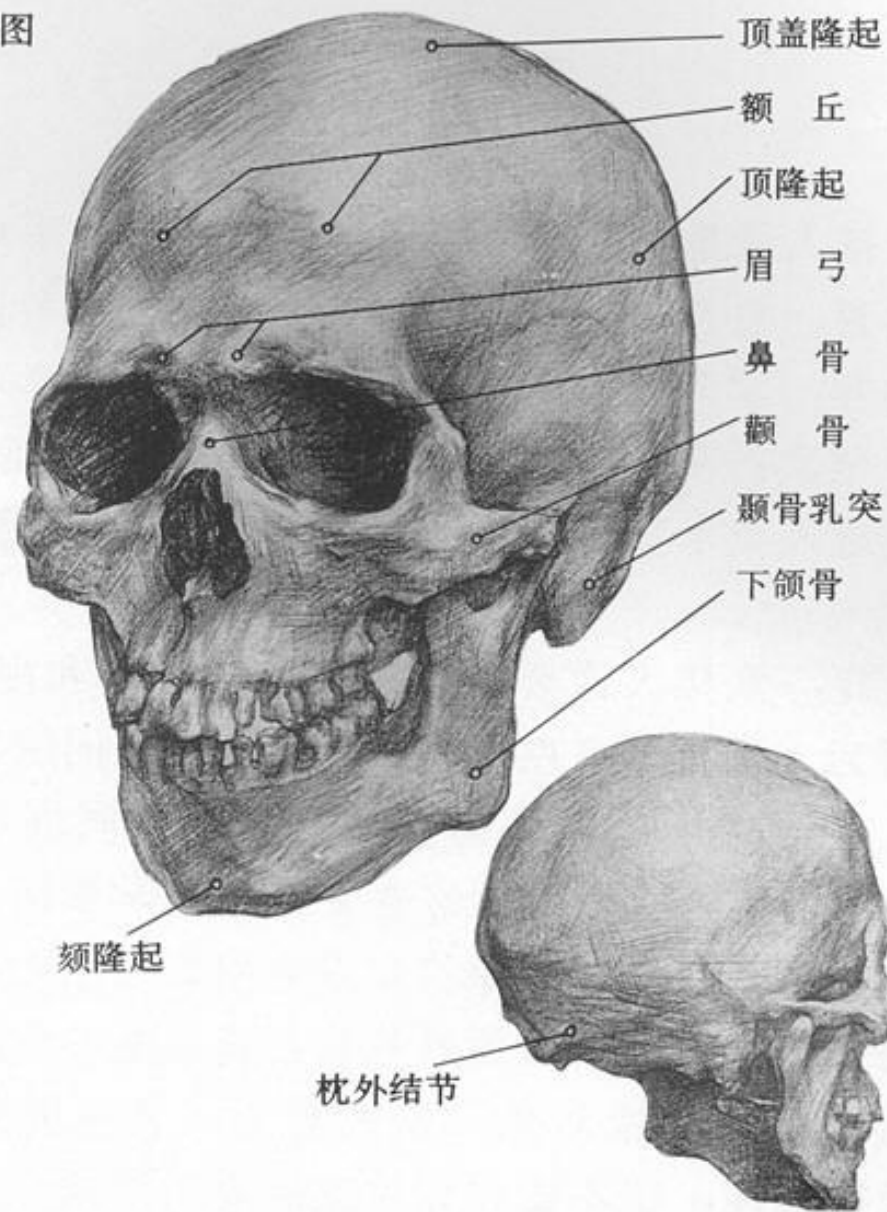
## 2、人体形态的比例，头部，胳膊，躯干，腿部

石膏像，素描人物图例  
详解目的是了解人物头部，  
脸部结构及其体积感，  
光线对体积的影响。

在修饰人物脸部时要注意其  
脸部骨骼结构，  
不要将人物修平

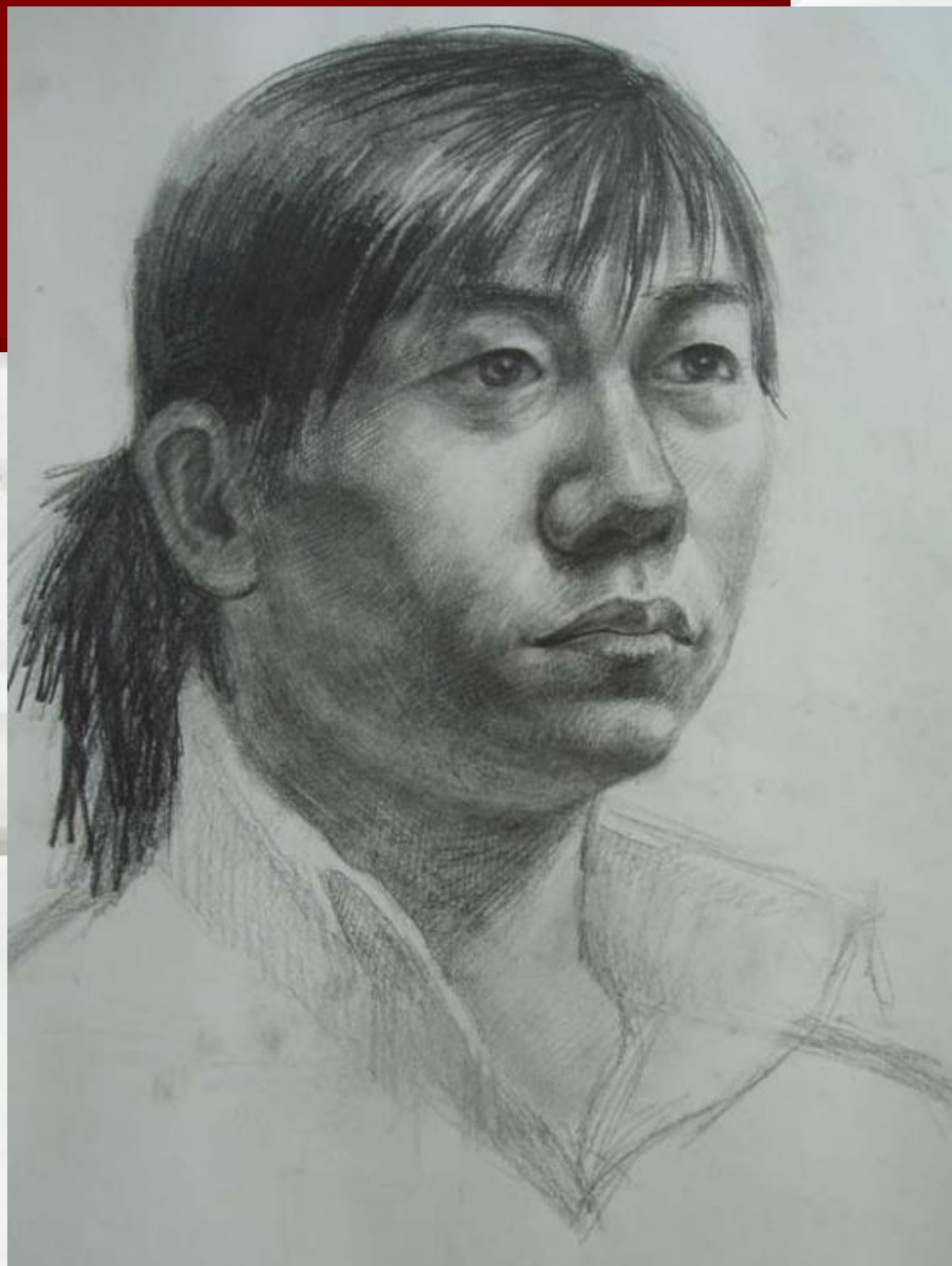
掌握光线对人物脸部的  
影响。

头骨骨点图



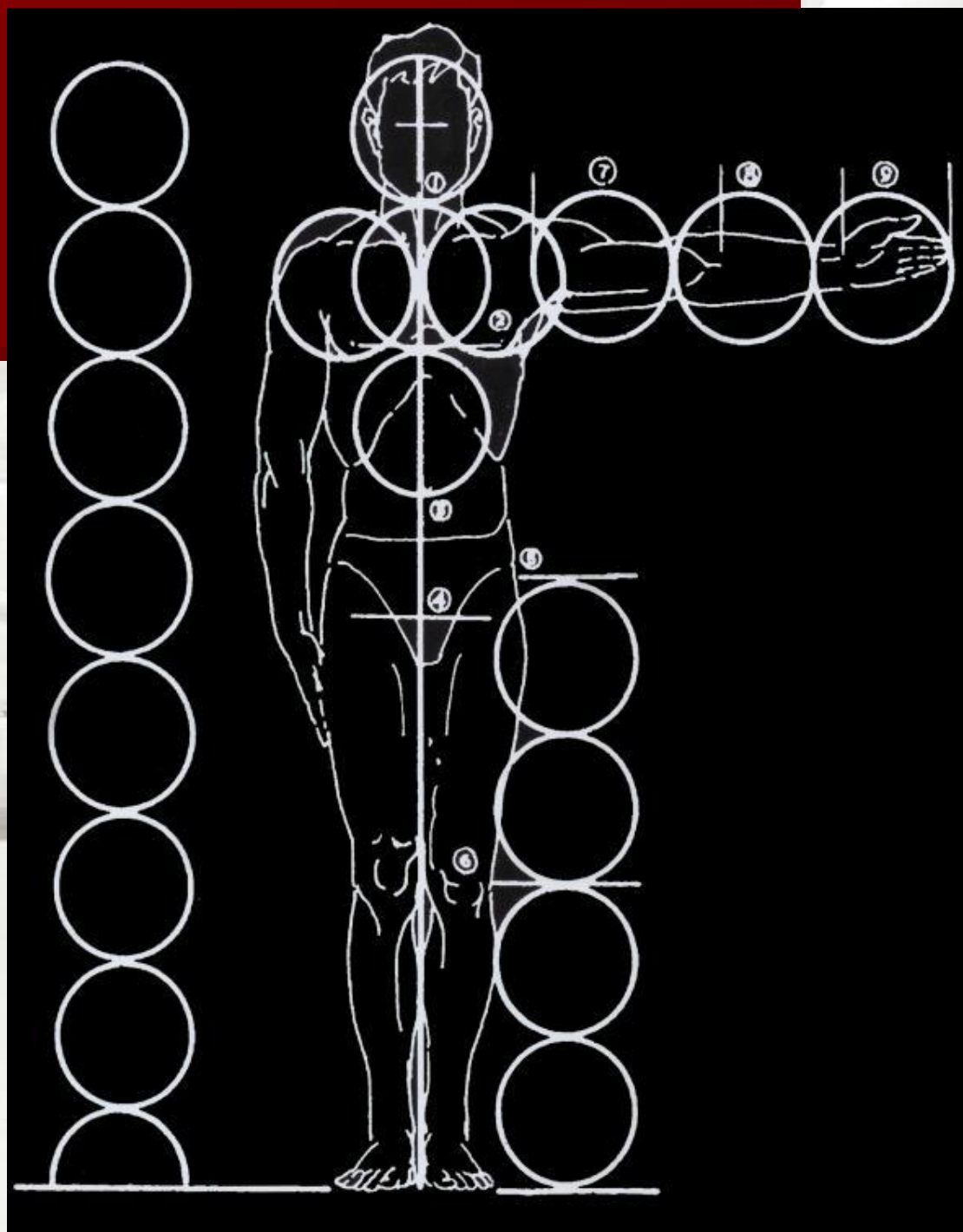
了解人体面部的分布，位置，比例，这些很重要，还有要注意面部的对称，所谓对称是指：两面的眼睛要一样大，耳朵和嘴角，等等，遇到眼睛不一样大的就需要我们去加以修改，两只眼睛的比例要掌握好，

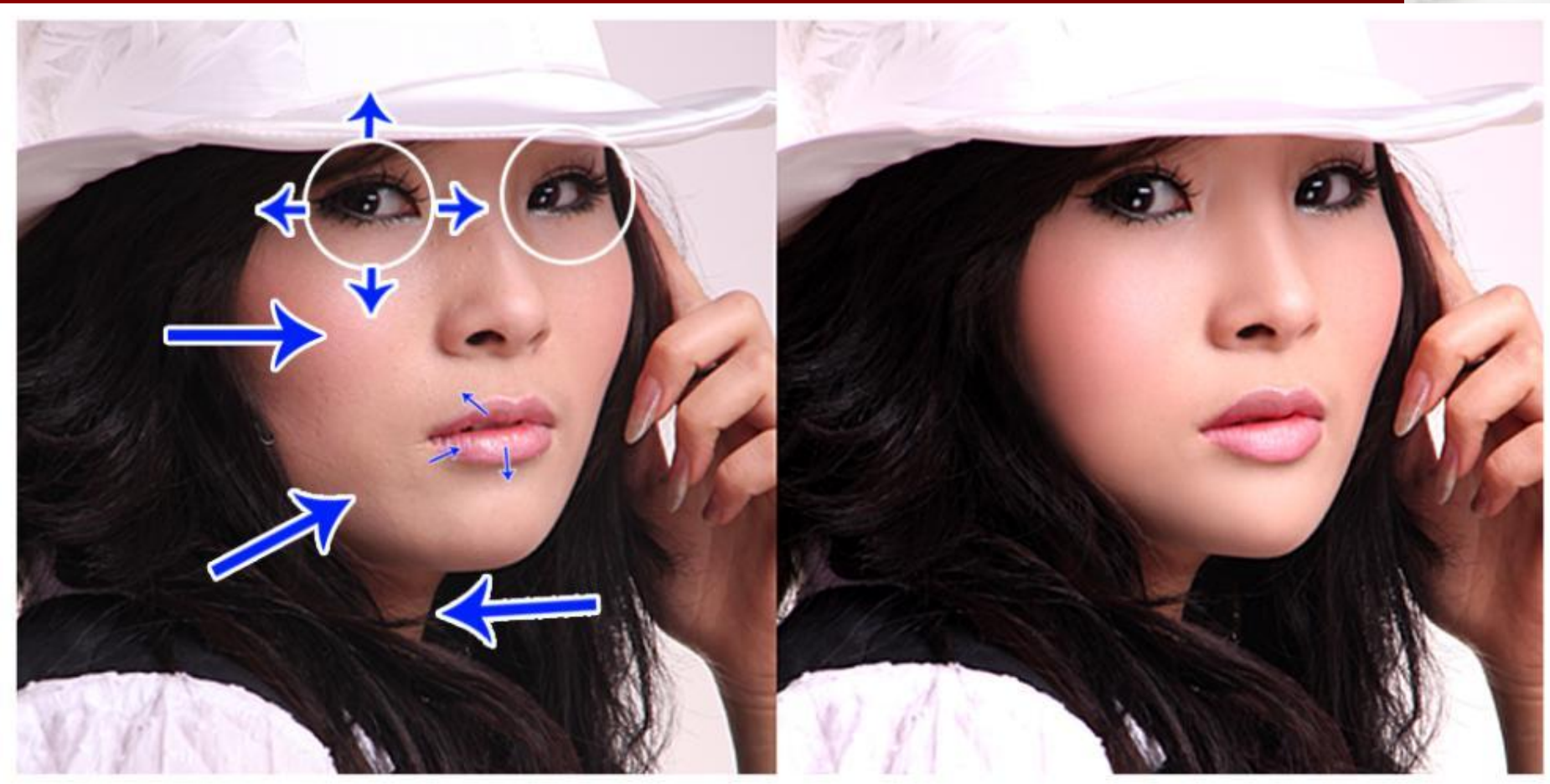
再修瘦的过程中，遇到脸部特胖的人，液化的时候，人的脸部一定要掌握好他的比例，具体要怎么掌握。在液化的具体操作中再进行讲解



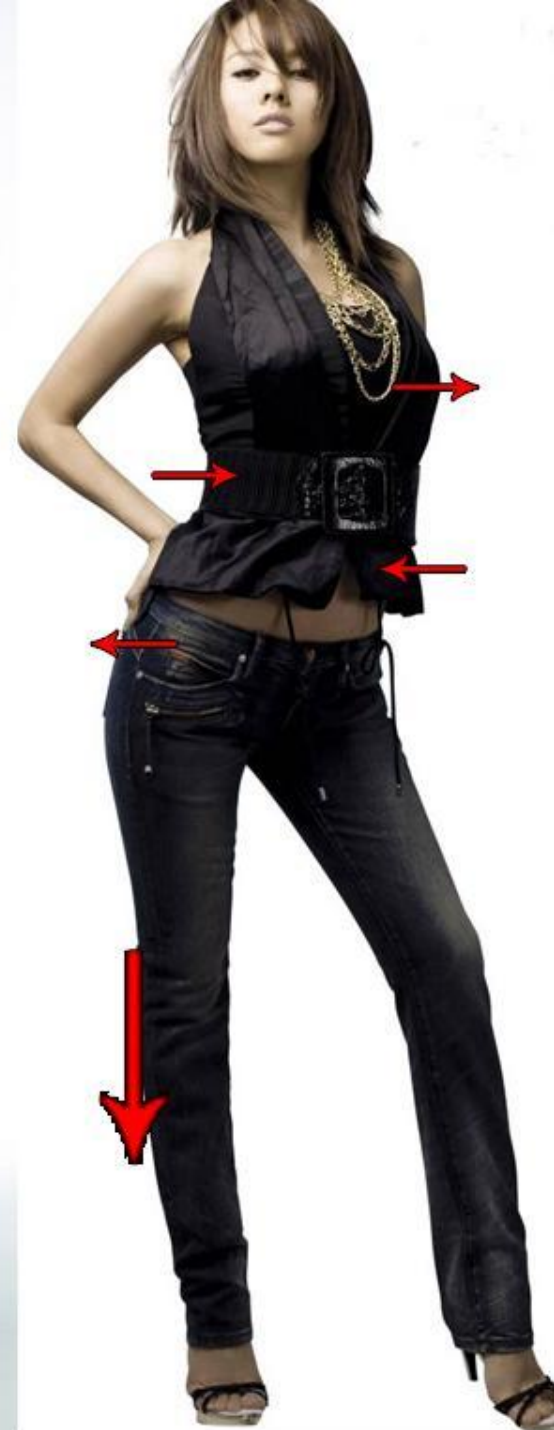
被摄者的身高是七个至八个头高的总和，也就是说（1：7或1：7.5）是人体形体美的基本标准。这个形体比例的标准，决定了人物不同肢体体快的分布。在运动中，体块与体块之间产生不同角度的变化或收缩或舒展咱们中国人的腿普遍比较短，所以下肢也就是腿可以相应拉长一些（但要注意比例）更显身材高挑（尤其女孩子，爱美嘛）

在修瘦的过程中也同样要注意：你当前修的部位要和整个身体的胖瘦比例相协调，所以在肢体强行修瘦的过程中要量力而行（瘦的比例要以最难修瘦的部位为标准），整套片子也要统一，让别人一看就知道是一个人









液化



50%

好

取消

载入网格...

存储网格...

工具选项

画笔大小(S): 340

画笔压力(P): 50

湍流抖动: 70

光笔压力

重新构建

模式: 僵硬的

重建

恢复

冻结区域

通道: 无

反相

全部解冻

视图选项

冻结区域

网格

图像

网格大小: 中

网格颜色: 灰色

冻结颜色: 红色

背景幕布: 所有图层

不透明度: 60

## 注意事项：

以上操作在力度一定在适当和小心操作，否则，会造成严重的变形这就失去的原形的意义，正所谓要合适的夸张，有一个度，比如细胳膊、束腰的处理，用力过大，给人感觉偏瘦，从而被人误解是一种不健康的表现。

## 本课总结：

本章主要通过案例讲解了数码中人像照片修饰实战与形体的液化。

本课程除了在课堂教学中采用讲授法与启发式教学，提高学生的学习兴趣外，要着重强调整验环节，要求学生多动手、多上机练习，熟才能生巧。

## 作业：

- 1、运用本节知识点10张精修照片。