# 关于产品修图

|  |
| --- |
|  |
| 注意：没有好的图，你不能修，因为图不好，修了效果也不好 |

# 服装修图

## 服装修图主要修什么？

### 1.抠图，必须使用钢笔工具，抠图需要流畅

### 2.调整版型（边缘褶皱-🡪流畅版型，打光）

### 3.了解摄影时，打光的方式

|  |
| --- |
| 注意，虽然有两盏灯，但是他们的强度不能一样，一个在主灯另外一个是副灯，一个强一点，一个弱一点，否则图片很丑 |

### 4.服装修图需要使用编辑-操控变形功能

#### 1）在弹出在绘制中心参考线，使图片的版型两边基本对称

#### 2）在中心参考线上面绘制几个图钉把衣服固定

#### 3）在合适的位置放置图钉并且使得拖拽，尽量使得图片左右两边基本相同

#### 4.）操控变形可以重复使用，直到得到你需要的结果

### 5.需要把不平滑的地方弄平滑，使用钢笔工具

# 设计师岗位说明

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

# 修改案例

## 1.新建一个文档，放入素材（需要抠图）

|  |
| --- |
|  |

## 2.这件衣服最明显的缺点的歪了，左右不对称，肩膀又不一样高，袖口不一样长，先调整对称版型，点击背景图层，按CTRL+a全选，打开变换工具，在中间绘制一条参考线取消变换，取消选区

|  |
| --- |
|  |

## 3.选中衣服图层，把它左移一点，看上去大致在中间，点击编辑-操控变形

|  |
| --- |
|  |

## 4.先在参考线上打两个图钉把衣服固定

|  |
| --- |
|  |

## 5.在衣服的肩膀区域绘制一根参考线

|  |
| --- |
|  |

## 6.在中线上面再增加一根图钉

|  |
| --- |
|  |

## 7.在左边衣领下面添加一根图钉然后往里拽一下

|  |
| --- |
|  |

## 8.把这个图钉继续慢慢拖拽，此时发现好像帽子正了

|  |
| --- |
|  |

## 9.在适当的位置再添加3个图钉，如图

|  |
| --- |
|  |

## 10.在左边的袖口附近打一根图钉，然后把它往右拽一下

|  |
| --- |
|  |

## 11.绘制一根参考线到袖子上

|  |
| --- |
|  |

## 12.在右边袖子上面添加一根图钉，然后慢慢往左拽一下，然后在右边袖子上面再添加一根图钉慢慢拽一下

|  |
| --- |
|  |

## 13.把参考线左边的图钉拖拽调整一下

|  |
| --- |
|  |

## 14.先点击确定

|  |
| --- |
|  |

## 15.使用钢笔工具在衣服的肩膀上绘制一个锚点，然后在袖口附件绘制另外一个锚点并且拖出一条平滑的大圆弧，然后网外面任意绘制锚点直到路径闭合

|  |
| --- |
|  |

## 16.按ctrl+enter调出选区，然后把多余的部分删除，取消选区

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 17.用同样的方法把右边的袖子修平滑一下

|  |
| --- |
|  |

## 18.把帽子也平滑一下

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

## 19.同理所有不平滑的都得修

|  |
| --- |
|  |
|  |

# 版型没有问题，但是衣服看上去有点朦胧，我们处理一下

## 20.把衣服图层复制一份，选中副本图层，点击滤镜-其他-高反差保留。参数如下，点击确定

### 注意：半径1.0就行了不要太大

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 21.把副本图层的混合模式改为：叠加

|  |
| --- |
|  |

## 22.把副本图层多复制2个

|  |
| --- |
|  |

## 23.按ctrl+alt+shift+e盖印一个图层

|  |
| --- |
|  |