# 项目开发说明

## PS实现：

1.先复制一下图层，打开通道，选择蓝色通道并复制，然后隐藏图层

2.调蓝色通道的色阶，调到黑白分明，把灰色部分全部涂黑避免被抠掉

3.得到想要的部分之后，按住ctrl点击蓝色通道副本，自动选择白色部分再反选，选中人物，用调整边缘抠出图像剩下的灰白边缘，最后抠出人物

4.设置画布大小，拖动背景，自由变换，选择合适的大小将人物拖到合适的位置，调整色相和对比度

## Au实现：

1.效果里面的立体声选择提取中置通道，设置频率范围

2.用AntaresAuto-Tune效果器

3.Scale选择Minor效果，调整RETUNE和TRACKING选项值

4.干湿声调整为100%

5.试听调整

## CSS实现：

移动元素：translate

缩放元素：scale

旋转操作：rotate

倾斜操作：skew

变形基点：transform-origin

透视景深：perspective

3D透视：transform-style

观看视角：perspective-origin

定义关键帧：@keyframes

规定需要绑定到选择器的 keyframe 名称：animation-name

规定完成动画所花费的时间，以秒或毫秒计：animation-duration

规定动画的速度曲线：animation-timing-function

规定在动画开始之前的延迟：animation-delay

规定动画应该播放的次数：animation-iteration-count

规定是否应该轮流反向播放动画：animation-direction