M4 · 职业版 电商视觉 · 第 4 讲

第 4 讲：场景合成与模特

像在同一张照片里

阅读约 25 分钟

练习约 30 分钟

产出：场景图 + 模特图

本节目录

客户会怎么提

本讲目标

一、合成三件事

二、两种工作流

三、模特图的四个比例

四、五类穿帮

五、模特与授权

六、30 分钟练习

七、验收清单

八、延伸阅读

客户会怎么提

> “产品要放在厨房台面上，还要有一张模特拿着的图。看起来要真，别像贴上去的。”

场景合成最容易穿帮：透视不对、影子方向错、产品像悬浮。判断标准只有一句：**像在同一张照片里。**

本讲目标

- 用透视、光影、接触阴影三件事做合成；
- 让模特与产品比例正确；
- 选对“先场景”还是“先产品”；
- 处理五类常见穿帮。

一、合成三件事

项	检查	失败表现
透视	视平线与消失点一致	产品像贴纸
光影	主光方向、色温一致	两个太阳
接触阴影	产品与台面有接触暗部	悬浮

三件事里，接触阴影最容易被忽略，也最影响真实感。

二、两种工作流

- **先场景后产品**：适合场景复杂、产品简单；先定环境，再把产品放进正确位置；
- **先产品后场景**：适合产品细节多；先保住产品准确，再生成匹配的环境。

无论哪种，产品图层都要单独保留，方便替换与返工。

三、模特图的四个比例

1. 产品与手的比例；
2. 产品与身体的比例；
3. 手指数与握持姿势；
4. 视线与产品的位置关系。

比例错了，客户一眼就能看出“这不是我们的杯子”。

四、五类穿帮

穿帮	原因	处理
悬浮	缺接触阴影	加暗部与投影
光影冲突	场景与产品光位不同	统一主光方向
透视错	视平线不一致	重定机位
手指畸形	手部特写	换姿势、避开特写
反射错	金属映出不存在的东西	简化环境反射

五、模特与授权

- 用真人模特需肖像授权；
- 用生成模特需确认平台商用条款；
- 交付清单里写明授权范围与期限；
- 不把客户 logo 生成在模特皮肤或衣物上。

六、30 分钟练习

1. 选一个产品与一个场景（5 分钟）；
2. 做一张先场景后产品的合成（10 分钟）；
3. 检查透视、光影、接触阴影（5 分钟）；
4. 做一张模特手持图，检查四个比例（10 分钟）。

七、验收清单

- [ ] 透视一致，产品不 floating；
- [ ] 主光方向与色温统一；
- [ ] 有接触阴影；
- [ ] 模特比例与握持自然；
- [ ] 授权范围已确认。

八、延伸阅读

- 知识库 `1.4 AI 绘画`
- 知识库 `2.7 精选：网站和企业专栏`

> 下一讲：详情页长图。单图都过关后，把它们组织成一条转化路径。