

证 明

2017年6月23日开展的本学年中小学教师信息技术应用能力提升工程区级分学科培训，邀请了重庆市工艺美术学校魏红老师为参培教师（55人）现场展示一节以电子白板、液晶一体机等交互式多媒体研究课，并围绕这节课进行说课及议课。

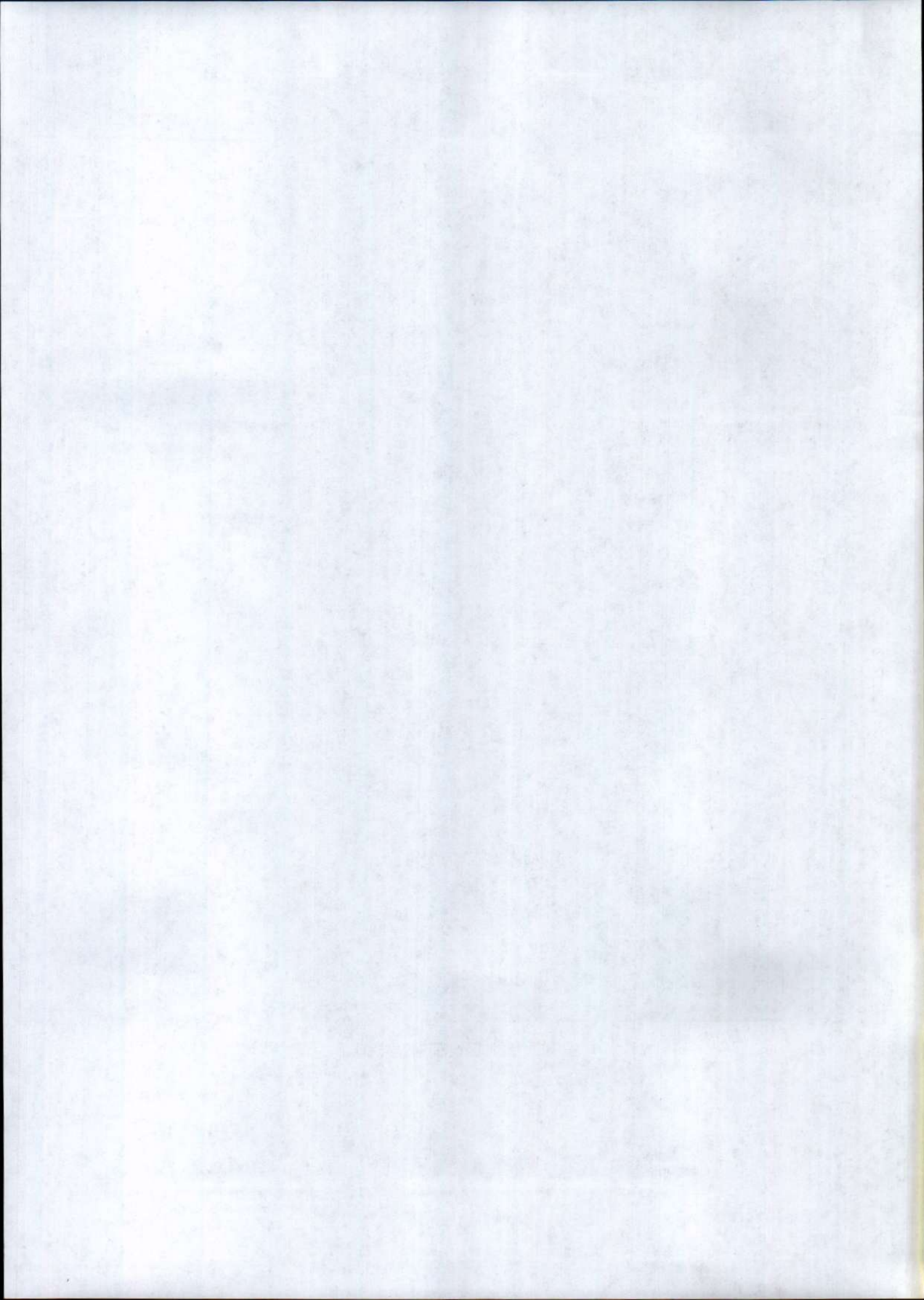
特此证明。

重庆市九龙坡区教师进修学院

2017年7月1日



※ 重庆市九龙坡区教师进修学院证明





※计算机动漫与游戏制作项目组姚红老师为区中小学教师信息技术应用能力工程区级学科培训

视口画布中眼睛的制作

重庆市工艺美术学校 姚红



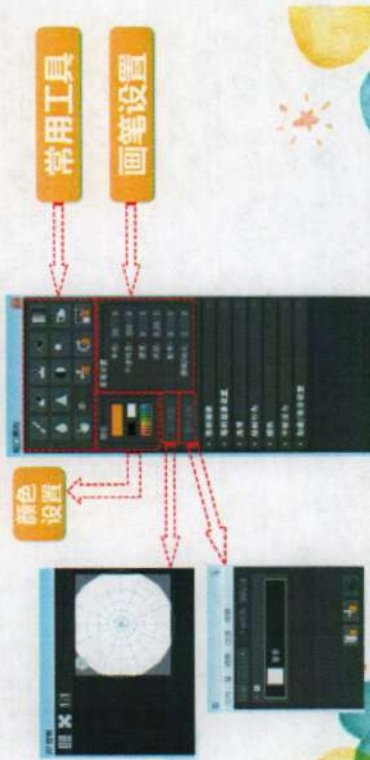
※计算机动漫与游戏制作项目组姚红老师上课课件

眼珠的贴图组成与图层分解

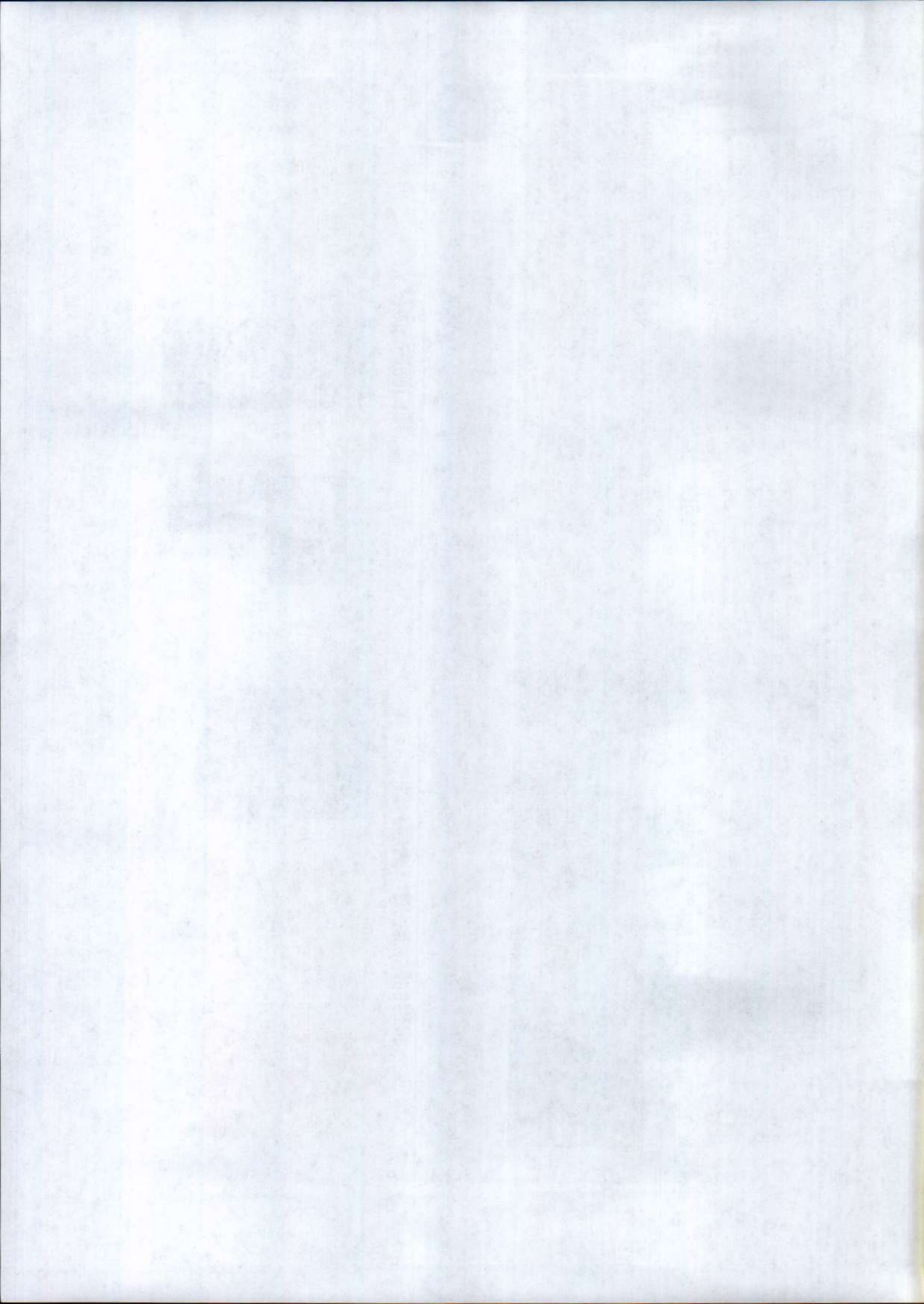


※计算机动漫与游戏制作项目组姚红老师上课课件

视口画布面板



※计算机动漫与游戏制作项目组姚红老师上课课件



步骤演示：视口画布中眼睛的绘制

（一）演示

- 1.从3DsMax中打开我们事先准备好的角色模型；
- 2.点选眼睛，从菜单点击【工具】>【视口画布】启动视口画布面板；
- 3.点选画笔工具>漫反射颜色，临时保存贴图到桌面并命名；
- 4.打开图层对话框>新建一个图层1，打开2D视图>单击油漆桶工具填充该图层为白色作眼白部分；
5.因为我们新建了一个图层信息，为了避免出错，一定要先保存好贴图。在三维视图右键鼠标退出眼睛的绘制>保存PsD格式并替换材质中的纹理>命名为“小神龙眼睛贴图”>确定；
- 6.新建图层2>点击画笔工具>在颜色选择器中用吸管选择一个深紫色>缩放鼠标调整画笔在2D视图的大小>对准UV线中心单击鼠标左键画出一个圆做瞳孔边缘的深色；
- 7.在层对话框中复制图层2，选择新生成的图层3，在层菜单的【调整】下拉菜单选择【色相饱和度】，使它与参考图瞳孔的颜色接近；
- 8.用图层缩放工具缩小图层3作瞳孔。
- 9.复制图层2，选择新生成的图层4并移动到顶层，用图层缩放工具缩小图层4作眼仁；
- 10.新建图层5>选择白色>缩放2D视图画>画出较大的高光，点击层菜单的【过滤】在下拉菜单选择【模糊】，设置眼睛高光模糊值为2；
- 11.新建图层6>用白色画笔画出较小的高光，改变图层透明度为70%；
- 12.选择图层2>调大画笔>用加深工具将图层2上半部分处理为深色，用减淡工具轻轻涂抹下半部分，提亮下半部分的颜色；
- 13.如需细致的修改，直接打开视口画布，按照以上方法进行绘制，也可以新建图层直接绘制。

