

# 专业动态网页设计大全

- Dreamweaver UltraDev
- Fireworks
- Flash
- Cool 3D
- GIF Animation
- Photoshop

陈绿春 等编著



机械工业出版社  
China Machine Press

网络实用技术丛书

# 专业动态网页设计大全

(Dreamweaver · UltraDev · Fireworks · Flash · Cool 3D · GIF Animation · Photoshop)

陈绿春 等编著



机械工业出版社  
China Machine Press

本书全面介绍各种网页制作的技巧和方法。通过大量实例提供了各种网页制作软件的综合应用方法。全书共分 14 章，分别介绍用 Dreamweaver、UltraDev、Flash 5、Fireworks 3、Cool 3D 3、GIF Animation 4 和 Photoshop 6 进行网页制作的步骤。语言简洁，层次清晰，是网页设计不可多得的参考书。

版权所有，侵权必究。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

专业动态网页设计大全 / 陈绿春等编著. —北京: 机械工业出版社, 2000.12  
(网络实用技术丛书)  
ISBN 7-111-08591-4

I. 专... II. 陈... III. 计算机网络—网页—设计, IV. TP.393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 59192 号

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 赵红燕

北京牛山世兴印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2000 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·33 印张

印数: 0 001—5000 册

定价: 49.00 元

凡购本书, 如有倒页、脱页、缺页, 由本社发行部调换

# 前 言

历史的脚步跨进了 21 世纪，随着计算机的普及和 WWW 技术的发展，网络已经向我们每一个人走来。

现在，很多人在工作时需要通过网络进行信息的传递，在家休闲时需要通过网络进行通信、娱乐和浏览信息。网络已经进入了我们的生活，并且正在成为生活中不可缺少的一部分。同时，网络也使很多人感觉到危机，感觉到挑战，感觉到机遇。

上网、浏览热门网页、制作和发布主页是很多赶上信息时代快车的时代骄子的热门话题，也是近来信息技术的一个焦点。

本人在多年从事网页设计和网站建设的工作中，看过许多有关的书籍，英文原版的、翻译成中文的、繁体版改写成简体中文的、国内人士编写的都有，但总的感觉是：书不少，好书不多；翻译过来的书内容实用，国内编写的书好书不多；入门的书太多，有实用内容和高级内容的少。所以我想自己编写一本内容实用、牵涉到网页设计和网站建设的、内容全面且涵盖一些高级内容的好书。

## 本书的特点

在网页制作过程中，要设计出一个质量高的网页，只使用一种软件通常是不够的，需要综合应用许多软件，分别利用其各自的特点。本书将目前网页制作最为流行及实用的软件集中在一起，进行整体的介绍，这些软件包括 Macromedia 公司的 Dreamweaver 3.0、Dreamweaver UltraDev 1.0、Fireworks 3.0 及 Flash 5.0 网页制作梦幻组合及 Ulead 公司的专业动画制作软件 Cool 3D 3.0 和 GIF Animation 4.0，还有 Adobe 公司的图像处理软件 Photoshop 6.0。

本书的有些章节相对独立，读者可以单独学习其中的 1 个软件，也可以整体学习所有的软件，在网页制作中灵活应用。

另外，本书在介绍各种网页制作的技巧和方法时，通过大量的实例提供了各种网页制作软件的综合应用方法，将作者常年积累的经验 and 技巧奉献给读者，以帮助读者在实践中灵活应用学习到的理论知识。

## 本书的内容

本书针对网页制作人员，共分 14 章进行介绍：

- 第 1 章介绍一个完整的“美食广场”网站的全部建立过程，通过本章的学习，读者可以对网站的建立过程有一个整体的了解。
- 第 2 章给出应用 Dreamweaver 3.0 建立网站的技巧。
- 第 3 章说明在 Dreamweaver 3.0 中应用文字及图像进行网页设定的方式。

- 第4章中是各种网页动态设定的方法。
- 第5章介绍了 Dreamweaver UltraDev 1.0 的应用。
- 第6章的内容是应用 Fireworks 制作网页的方式及技巧。
- 第7章提供了应用 Flash 进行网页动画设计的方法。
- 第8章和第9章介绍著名的图像软件 Photoshop 6.0 同网页相关的一些特效应用。
- 第10章专门介绍三维动画制作的软件 Cool 3D 3.0 如何进行文字的动画设定。
- 第11章的内容是 GIF Animation 4.0 进行各种图像动画效果制作的原理及方式。
- 第12章说明如何在网络中制作游戏动画。
- 第13章是网上书屋动画主页的制作过程。
- 第14章介绍了“绿色家园”网站的建立、链接到最后上传的全部过程，并综合介绍了一些网站设计技巧及注意事项。

本书由潇湘工作室策划，陈绿春主编，参加编写的人还有武国东、张桂芹、樊鹏、贺民等，另外，张琼、李志云、龚亚萍、贺军、王磊、付蓉、张定军、王小鹏、周伟松、李明、刘艳、滕杰、孙成、肖展业、李志伟、戴文军、陈安华、谢高联、陈德华、李和平、陈美云、乔丽、周茜、王红芹、孙燕等人也做了大量的工作。

希望本书能够为广大的网络爱好者提供一些帮助，由于时间有限，书中难免会有一些错误及不足之处，希望业内人士给予指正。

陈绿春  
2000年10月

# 目 录

前言

第 1 章 建立美食广场网站.....1

1.1 在 Dreamweaver 中建立网站.....2

1.1.1 建立本地站点.....2

1.1.2 建立新文档.....3

1.2 Photoshop 中的图像制作.....4

1.2.1 图像的拼合效果.....4

1.2.2 标题立体文字.....9

1.2.3 背景图案制作.....11

1.3 主页制作.....14

1.3.1 Dreamweaver 界面.....14

1.3.2 定义页面属性.....15

1.3.3 应用层加入图像.....17

1.3.4 导航栏的设定.....19

1.4 建立复杂的页面布局.....24

1.4.1 初始页面.....24

1.4.2 表格转换成图层.....25

1.4.3 应用草图.....26

1.4.4 图层的定位.....28

1.4.5 图层转换为表格.....31

1.5 应用表格.....32

1.5.1 位置移动.....33

1.5.2 表格排序.....34

1.5.3 表格内容对齐设定.....35

1.5.4 应用自定义样式.....36

1.6 使用模板.....37

1.6.1 预览页面.....37

1.6.2 模板的制作.....38

1.6.3 模板的应用.....41

1.6.4 模板的修改.....42

1.7 为页面元素加入行为.....46

1.7.1 图像的准备.....46

1.7.2 设定行为.....47

1.8 设定链接及站点地图.....49

1.8.1 链接的设定.....49

1.8.2 站点地图的设定.....50

第 2 章 Dreamweaver 建立网站技巧.....52

2.1 Dreamweaver 常用面板.....52

2.1.1 Objects 工具栏.....52

2.1.2 Properties 工具栏.....55

2.1.3 Launcher.....56

2.2 使用表格.....56

2.2.1 创建表格.....56

2.2.2 加入表格内容.....57

2.2.3 选中表格.....59

2.2.4 表格属性.....60

2.2.5 增删表格行与列.....62

2.2.6 设置表格格式.....63

2.3 使用层.....65

2.3.1 插入新层.....65

2.3.2 层的属性.....66

2.3.3 层的基本操作.....67

2.3.4 将层转换成表格.....71

2.4 使用框架.....72

2.4.1 创建框架.....73

2.4.2 框架属性.....75

2.4.3 框架应用实例.....77

2.5 使用表单.....83

2.5.1 创建表单.....84

2.5.2 表单属性的设定.....84

2.5.3 向表单中添加对象.....85

2.5.4 制作注册信息表.....85

第 3 章 网页文字及图像.....89

3.1 加入图像.....89

3.2 设定文字	92	Dreamweaver 3 比较	152
3.2.1 使用样式表	92	5.1.3 系统及配置	153
3.2.2 样式的定义	94	5.2 站点的设定及连接	154
3.2.3 样式的编辑	94	5.2.1 UltraDev 的启动	154
3.2.4 CSS 滤镜效果应用	101	5.2.2 定义站点	155
3.2.5 文字样式的应用	104	5.2.3 指定服务器技术及定义 远程站点	155
3.2.6 设定文字的格式	106	5.2.4 配置活动数据窗口	156
3.2.7 文字与图像的对齐设定	109	5.2.5 创建数据库连接	157
3.3 应用模板	111	5.2.6 建立一个运行时的连接	159
3.3.1 制作模板	111	5.2.7 窗口的介绍	161
3.3.2 使用模板	114	5.3 应用 Dreamweaver UltraDev	163
3.3.3 修改和更换模板	115	5.3.1 设定记录集	164
第 4 章 网页动态效果制作	118	5.3.2 制作动态页面	166
4.1 Dreamweaver 中的时间线	118	5.3.3 动态页面的应用	173
4.1.1 使用时间线创建动画	118	第 6 章 应用 Fireworks 制作网页	178
4.1.2 拖动路径设定动画	121	6.1 Fireworks 制作标题实例	178
4.1.3 应用时间线改变图像及层 的属性	121	6.2 工具箱的应用	184
4.1.4 为时间线加入行为	122	6.2.1 选择工具	184
4.2 Dreamweaver 中的行为和插件	123	6.2.2 选区工具	185
4.2.1 行为的基础	123	6.2.3 线段工具	187
4.2.2 行为的编辑	124	6.2.4 绘图工具	188
4.2.3 行为的具体应用	125	6.2.5 路径工具	189
4.3 Fireworks 中的 Web 设计功能	137	6.2.6 变换工具	191
4.3.1 创建 Web 对象	138	6.2.7 吸管工具	192
4.3.2 创建图像映射	139	6.2.8 油漆桶工具	192
4.3.3 图像的变换	142	6.2.9 橡皮擦工具	193
4.4 Flash 中声音的应用	144	6.2.10 图章工具	194
4.4.1 读入声音	144	6.2.11 切片工具	195
4.4.2 Flash 电影里音效	145	6.2.12 创建热点区域的工具	197
4.4.3 音效编辑	147	6.2.13 徒手工具和放大镜工具	198
4.5 设定跳转书签	148	6.3 应用面板进行网页制作	198
第 5 章 Dreamweaver UltraDev	152	6.3.1 对象面板	199
5.1 Dreamweaver UltraDev 基础	152	6.3.2 线段纹理面板	200
5.1.1 软件介绍	152	6.3.3 填充面板	200
5.1.2 Dreamweaver UltraDev 1.0 与 Dreamweaver 3 比较	152	6.3.4 效果面板	202

6.3.5 配色面板及颜色面板 .....	202	7.2.5 曲线的调整 .....	247
6.3.6 图层面板 .....	203	7.2.6 修改填充与线条 .....	251
6.3.7 帧面板 .....	205	7.2.7 设定应用图像 .....	254
6.3.8 信息面板 .....	205	7.3 图层效果的应用 .....	257
6.3.9 动作面板 .....	206	7.3.1 创建和编辑层 .....	257
6.3.10 URL 面板 .....	206	7.3.2 层的选定及编辑 .....	258
6.3.11 样式面板 .....	207	7.3.3 层的属性 .....	260
6.3.12 查找和替换面板 .....	208	7.3.4 应用遮盖层 .....	261
6.4 Fireworks 页面设定 .....	212	7.3.5 关键帧基础 .....	264
6.4.1 图像大小设定 .....	212	7.3.6 制作渐变动画 .....	265
6.4.2 主工具栏 .....	212	7.3.7 路径动画 .....	267
6.4.3 修改工具栏 .....	213	7.4 符号与实体 .....	269
6.4.4 设定视域的显示 .....	214	7.4.1 创建符号 .....	269
6.4.5 操作多个对象 .....	215	7.4.2 创建实体 .....	270
6.5 Fireworks 网页编辑应用 .....	217	7.4.3 应用按钮 .....	271
6.5.1 设定文本 .....	217	7.4.4 分离实体 .....	272
6.5.2 给文本附加路径 .....	218	7.4.5 设定实体的参数 .....	273
6.5.3 文件的导入 .....	220	第 8 章 Photoshop 特效应用之一 .....	274
6.5.4 文件的导出 .....	223	8.1 Photoshop 图层效果应用 .....	274
6.5.5 批处理 .....	227	8.1.1 建立图层 .....	276
第 7 章 Flash 动画设计 .....	229	8.1.2 图层效果编辑 .....	278
7.1 Flash 基础 .....	229	8.1.3 设定图层模式 .....	301
7.1.1 Flash 的界面状态 .....	229	8.1.4 层的成组 .....	306
7.1.2 创建新电影 .....	230	8.1.5 应用图层蒙版 .....	308
7.1.3 应用时间线 .....	231	8.1.6 调节层的使用 .....	313
7.1.4 应用库窗口 .....	232	8.1.7 图层内物体的变换 .....	314
7.1.5 矢量图形和位图图像 .....	234	8.1.8 图层的合并 .....	319
7.1.6 应用工具栏 .....	235	8.2 字体及特殊效果 .....	321
7.1.7 设定新场景 .....	236	8.2.1 Photoshop 中文字的创建 .....	321
7.1.8 场景的显示调整 .....	237	8.2.2 文字属性的设定 .....	322
7.1.9 设置参数及加速显示 .....	239	8.2.3 段落属性的设定 .....	326
7.2 图形及文本的创建 .....	240	8.2.4 沿线排字 .....	327
7.2.1 线条的绘制 .....	240	第 9 章 Photoshop 特效应用之二 .....	329
7.2.2 颜色的编辑及设定 .....	242	9.1 Photoshop 的自动化操作 .....	329
7.2.3 文字工具 .....	245	9.1.1 动作面板的使用 .....	329
7.2.4 基本形状的绘制 .....	246	9.1.2 创建和记录动作 .....	330



9.1.3 播放动作	334	第 10 章 Cool 3D 设定字体动画	392
9.1.4 编辑动作	334	10.1 Cool 3D 基础	392
9.1.5 组织动作序列	336	10.1.1 Cool 3D 文字的输入	393
9.1.6 自动化工具	338	10.1.2 动画文字的应用	395
9.2 Photoshop 渐变应用	341	10.2 应用 Cool 3D 制作特效文字	396
9.2.1 渐变工具	341	10.2.1 前景图案	396
9.2.2 制作立体按钮	344	10.2.2 镂空效果	397
9.2.3 闪动的渐变字	345	10.2.3 烙印效果	397
9.3 Photoshop 滤镜效果应用	348	10.2.4 框架效果	398
9.3.1 扩散亮光滤镜	348	10.2.5 霓虹灯效果	398
9.3.2 置换滤镜	349	10.2.6 材质效果	399
9.3.3 玻璃滤镜	350	10.2.7 运动效果	399
9.3.4 海洋波纹滤镜	350	10.2.8 对象效果	400
9.3.5 挤压滤镜	351	10.2.9 镜头变幻效果	400
9.3.6 极坐标滤镜	352	10.2.10 背景图案效果	401
9.3.7 波纹滤镜	352	10.2.11 物体变形效果	401
9.3.8 切变滤镜	352	10.2.12 过渡动画效果	403
9.3.9 球面化滤镜	353	10.2.13 整体动画效果	404
9.3.10 旋转扭曲滤镜	354	10.3 文字效果的输出	406
9.3.11 波浪滤镜	354	第 11 章 Ulead GIF Animation	
9.3.12 水波滤镜	355	制作动画页面	407
9.3.13 应用滤镜制作燃烧字	356	11.1 Ulead GIF Animation 基础	407
9.4 使用通道与蒙版	358	11.1.1 Ulead GIF Animation 的工作	
9.4.1 新建通道及通道面板	358	环境	407
9.4.2 通道与蒙版的特点	361	11.1.2 工作环境参数的设定	410
9.4.3 通道的复制与删除	364	11.1.3 优化 GIF 动画	413
9.4.4 分离与合并通道	364	11.1.4 常用的页面操作	415
9.4.5 专色通道	366	11.2 滚动文本动画效果	419
9.4.6 使用快速蒙版	368	11.3 三维翻转动画	425
9.4.7 通道运算的应用	370	11.4 设定简单转场效果	429
9.5 Photoshop 6.0 新功能概述	381	11.4.1 制作百叶窗效果	429
9.5.1 工具箱中的新工具	381	11.4.2 图像擦除效果	431
9.5.2 新图层的使用	388	11.4.3 图像的分裂动画	432
9.5.3 文字的新功能	389	11.4.4 螺旋形图像	434
9.5.4 Style 面板的应用	390	11.5 添加翻页效果	435
9.5.5 使用液化	390	11.5.1 页面翻动效果	435

11.5.2 滑杆效果	438	14.1 网页的基础知识	489
11.5.3 星形擦拭效果	440	14.1.1 网页的基本概念	489
11.6 变幻的火焰效果	443	14.1.2 企业建立网站的过程	490
11.7 清除时钟效果	447	14.1.3 个人建立网站的过程	490
11.8 炭笔效果	452	14.2 网站的整体预览	491
第 12 章 制作游戏动画	456	14.3 建立网站	492
12.1 龟兔赛跑	456	14.4 创建主页	493
12.1.1 进行层的设定	456	14.4.1 设置页面属性	493
12.1.2 设定时间线	459	14.4.2 应用层定位图像	494
12.1.3 为时间线加入行为	461	14.4.3 设定标题文字	495
12.2 图形游戏	464	14.4.4 加入层内图像	496
12.2.1 图形的分割	464	14.4.5 文字的设定	498
12.2.2 图像的重新拼合	465	14.4.6 层转换为表格	499
12.2.3 设定时间线	467	14.4.7 设定变换图像效果	501
12.2.4 加入按钮	469	14.4.8 制作跳转页面	503
12.2.5 加入行为	472	14.5 应用模板制作链接页面	505
12.2.6 设置可拖动图层	473	14.5.1 制作模板	505
第 13 章 跳动的网上书屋主页动画	475	14.5.2 应用模板	507
13.1 制作文字部分	475	14.5.3 制作站点地图	508
13.2 书写文字动画	477	14.5.4 浏览制作完成的页面	510
13.3 制作动态按钮	480	14.6 测试和发布网站	510
13.3.1 网上书屋主菜单按钮	480	14.6.1 测试和发布概述	510
13.3.2 设定书屋子菜单按钮	481	14.6.2 向服务器上传主页	511
13.3.3 制作网上书屋主菜单	482	14.6.3 文件上传	512
13.3.4 制作网上书屋子菜单	483	14.7 设计、推广和宣传网站	514
13.3.5 主菜单控制子菜单	485	14.7.1 网页设计原则	514
13.3.6 动画的测试	487	14.7.2 网站宣传	515
第 14 章 绿色家园网站制作	489		

# 第 1 章 建立美食广场网站

本章将以美食广场网站制作的过程介绍网站建立的方法，公司主页如图 1-1 所示，应用到的软件包括 Dreamweaver、Photoshop 和 Fireworks，网站的建立是通过 Dreamweaver 得到的，网站中的一些图像效果制作是通过 Photoshop 及 Fireworks 实现的。

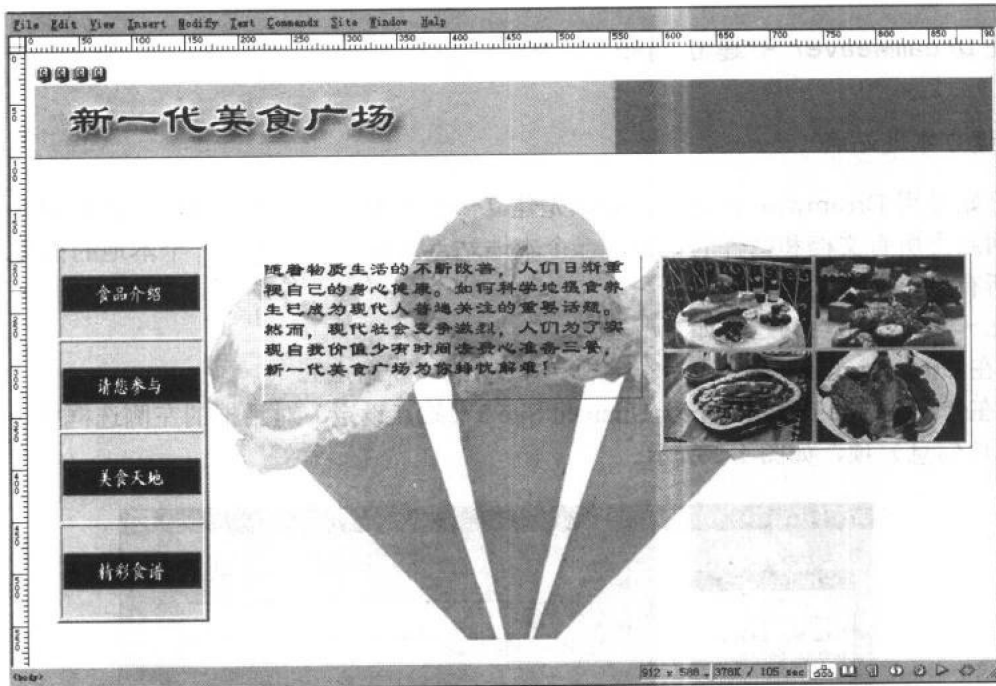


图 1-1 公司主页

将本实例练习完成后，读者会对制作网站的全部过程有一个比较清晰的了解，应该能够制作一个完整的站点。

本章主要内容包括：

- 用浏览器预览页面
- 定义本地站点
- 选择页面属性
- 设定图层
- 图层的定位
- Photoshop 中的文字效果制作
- Fireworks 中的导航栏制作

- 建立站点地图
- 建立链接
- 用图层建立布局并把层转换成表格
- 使用布局草图
- 编辑表格
- 使用样式表格式化文字
- 使用模板

## 1.1 在 Dreamweaver 中建立网站

### 1.1.1 建立本地站点

在开始使用 Dreamweaver 之前,必须先建立一个本地站点,才能够进行以后的操作。站点是存放网站上所有文档和文件的地方,一个本地站点需要一个名称和一个本地的根目录,以确定存放所有站点文件的位置。

建立一个本地站点的过程如下所述。

- 1) 在 Dreamweaver 选择 Site (站点) / New Site (新站点)。
- 2) 在弹出的 Site Definition for Unnamed Site 3 (站点设定) 对话框的左侧选框中选择 Local Info (本地信息) 项,如图 1-2 所示。

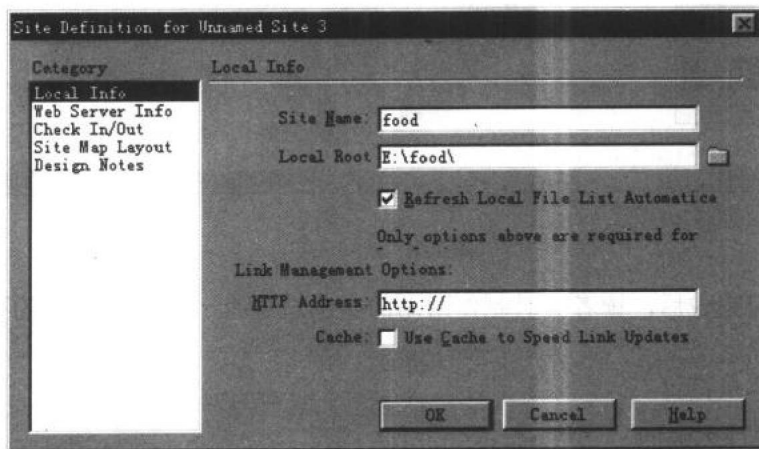


图 1-2 站点设定

3) 在 Site Name (站点名称) 中输入站点的名称 food, 此名称可以指引直接进入定义为本地站点的文件夹中, 建立好的站点名将会出现在 Site/Open Site 子目录下。

4) 单击 Local Root (本地根目录) 右侧的文件夹按钮, 指定硬盘上的某一个文件夹作为站点文件、模板和图像的存放位置。

5) 在 HTTP Address (HTTP 地址) 中输入标识站点 URL, 使 Dreamweaver 可以使用标识

站点进行超链接的验证。

6) 设定完成后单击 OK, 页面上会弹出一个如图 1-3 所示的对话框, 询问是否为站点建立一个缓存文件, 单击 Create 按钮确认。

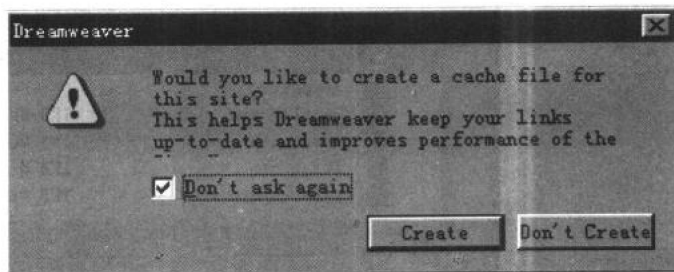


图 1-3 确认设定缓存文件

7) 一个本地站点就建立完成了。

**注意** 缓存文件可以帮助 Dreamweaver 在移动、更名和删除文件的时候, 快速更新链接。站点管理窗口显示本地站点 food 包含的文件和目录, 这个列表像一个文件管理器, 允许新建、复制、粘贴、删除、移动和打开文件。

### 1.1.2 建立新文档

站点建立完成后, 在页面上就会出现如图 1-4 所示的站点结构图。

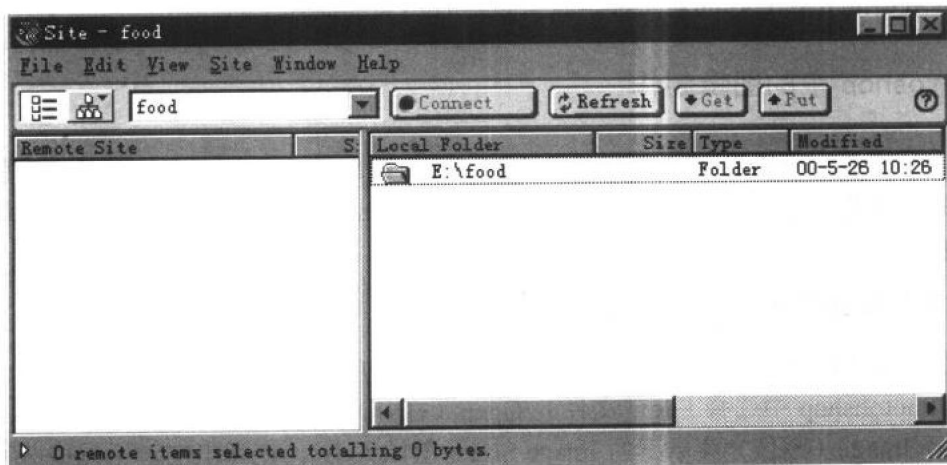


图 1-4 站点结构图

选择 File/New Folder 或者单击鼠标右键选择 New Folder, 在结构图内的右侧框内就会出现新的文件夹, 选择 File/New File 或者单击鼠标右键选择 New File, 在结构图内的右侧框内就会出现新的文档, 根据站点的需要对文档进行重新命名, 其中有一个必须命名为 Index.htm 作为站点的主页, 如图 1-5 所示。

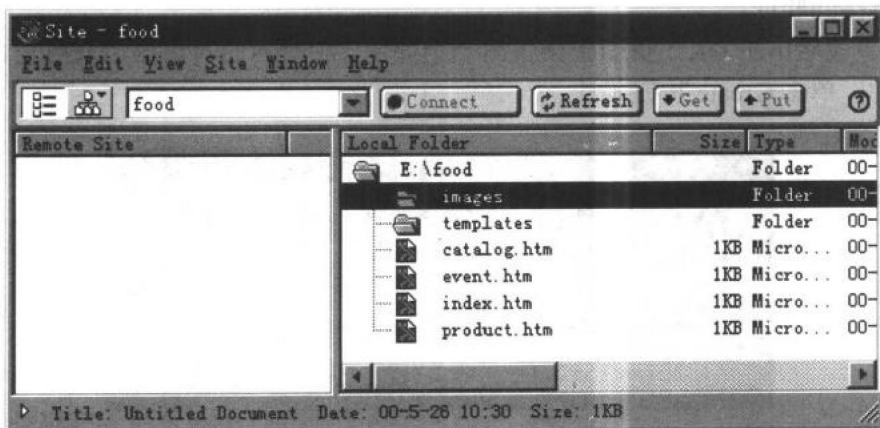


图 1-5 建立新文件

**注意** 如果没有建立一个站点就开始进行页面的设定,许多效果是无法在浏览器中实现的,而我们在 Dreamweaver 中所有的操作都是为了在浏览器中最终进行显示,这样做的结果同什么都没有制作并没有太大的差别。所以一定要先建立站点,然后再在站点中建立文件。一般的站点都需要设定一个名称为 Images 的文件夹进行图像的放置,设定一个名称为 Templates 的文件夹进行模板文件的放置,另外的文件就需要根据链接页面的多少及内容进行灵活掌握了。

用鼠标双击此处建立好的新文件,就可以进行网页的制作了。

## 1.2 Photoshop 中的图像制作

由图 1-1 的显示可以看到,在美食广场的主页内顶部有一个站点名称图像,右侧有一个 4 张图像的拼合效果,还有一张背景图像,这些都是在 Photoshop 中制作完成的,我们在本节对其进行详细的介绍。

### 1.2.1 图像的拼合效果

首先介绍 4 张图像拼合效果的制作步骤,过程如下所述。

1) 在 Photohshop 中选择 File (文件)/Open (打开),打开 4 张图像,如图 1-6 所示。

2) 选择 Image (图像) 菜单下的 Image Size (图像大小),在弹出的对话框中分别将 4 张图像的 Width (宽度) 都设定为 6cm, Height (高度) 都设定为 4cm,如图 1-7 所示。通过此步骤将 4 张图像的大小设定为完全相同。

3) 选择其中的一个图像,选择 Image (图像) 菜单下的 Canvas Size (画布大小),在弹出的对话框中将 Width 设定为 12cm, Height 设定为 8cm,并将定位点选择到左上角,如图 1-8 所示将图像的大小在高度与宽度方向都增加一倍。



图 1-6 打开 4 张图像

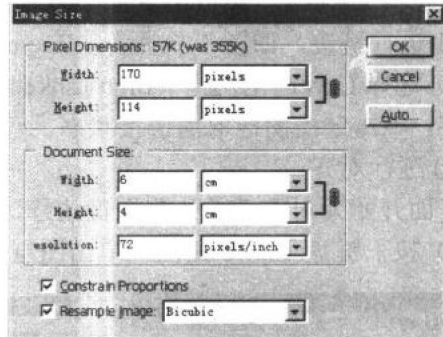


图 1-7 Image Size 的设置

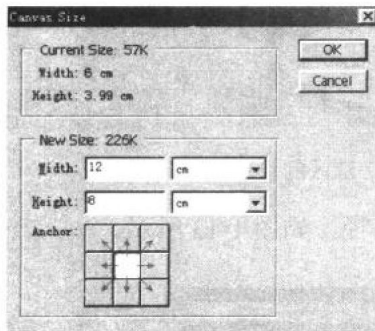



图 1-8 Canvas Size 的设置



图 1-9 画布大小加大后的显示

4) 此时得到如图 1-9 所示的图像显示状态。

5) 在工具箱中选择移动工具, 将另外 3 张图像拖动到加大的图像中, 得到如图 1-10 所示的图像显示效果, 可以看到 Layers 面板内加入了 3 个新的图层 (图层面板可以通过选择 Window (窗口) / Show Layers (显示图层) 显示出来)。

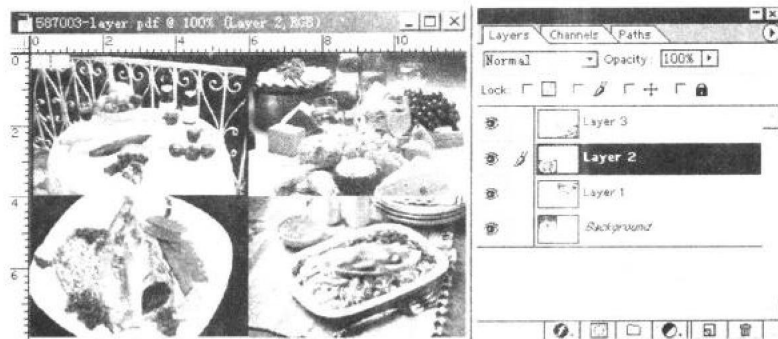


图 1-10 加入新图层后的显示

6) 双击移动工具, 在弹出的对话框中将 Auto Select Layer (自动选择图层) 选中, 在图层

面板中选择 Layer 1, 然后用鼠标单击 Layer 3 的编辑图标位置 (眼睛图标右侧), 将 Layer 3 与 Layer 1 进行链接, 如图 1-11 所示, Layer 3 内出现了一个链接标记。

7) 选择 Layer (图层) /Align Linked (对齐链接图层) /Left Edges (左对齐) 将链接图层进行对齐, 单击链接图标取消链接状态。双击 Background 将其转换为 Layer 0, 同理将 Layer 2 与 Layer 0 进行对齐。

下面开始为对齐后的 4 张图像边缘进行边线的加入, 过程如下所述。

1) 按下键盘上的 Ctrl 键, 单击图层, 如图 1-12 所示, 图像的周围加入了选区。

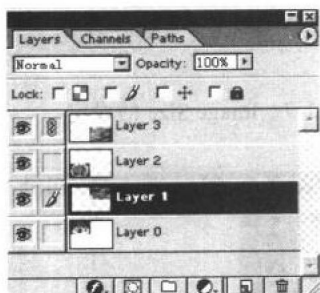


图 1-11 进行图层的链接

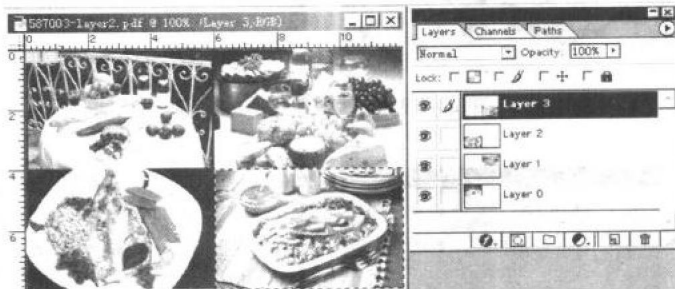


图 1-12 选区的设定

2) 切换到路径面板, 单击图标, 将选区转换为路径, 如图 1-13 所示。



图 1-13 转换选区为路径

3) 将工具箱中的前景色设定为灰色 (见图 1-14), 在工具箱中选择铅笔工具, 双击后在弹出的面板中将 Brush (画笔) 大小设定为比较小的笔触, 如图 1-15 所示。

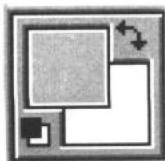


图 1-14 设定前景色

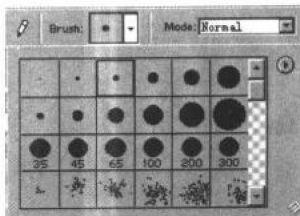


图 1-15 设定画笔大小



4) 选择路径面板中的 **Stroke Path** (描边路径) (见图 1-16), 在弹出的对话框中将 **Tool** (工具) 选择为 **Pencil** (铅笔) (见图 1-17), 对设定好的工作路径根据前景色的颜色、画笔的大小进行描边。

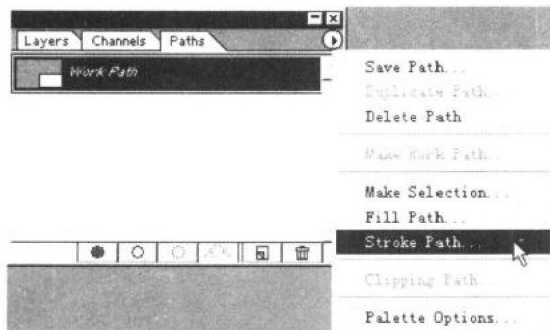


图 1-16 选择 Stroke Path

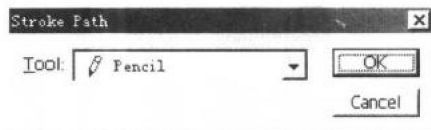


图 1-17 Stroke Path 对话框

5) 选择路径面板中的 **Save Path** (存储路径), 将 **Layer 3** 中的 **Work Path** (工作路径) 进行存储, 得到 **Path 1**。然后按照同样的原理将 **Layer 2** 的选区设定为工作路径, 如图 1-18 所示, 如果不存储路径直接进行工作路径的制作, 新的工作路径会将原来的替换掉。

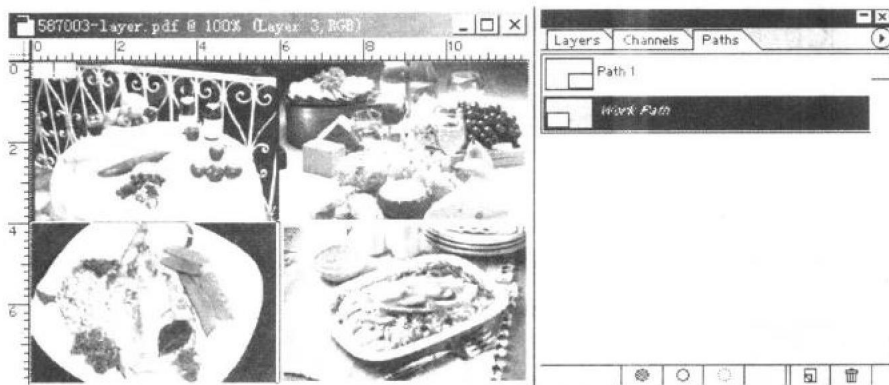




图 1-18 设定新的工作路径

6) 在 **Layer 2** 的状态下将新设定好的工作路径拖动到路径面板的第 2 个图标之上, 如图 1-19 所示, 可以直接进行描边, 描边时的工具选择、前景色及画笔的大小将与上一次的设定保持一致。

7) 同理对 **Layer 1** 内的图像进行描边的制作。Layer 0 有一个白色的底, 所以按下 **Ctrl** 键单击图层将选中整个区域, 需要进行单独的选定, 在工具箱中选择魔棒工具, 单击区域内的空白位置, **Layer 0** 图像之外的部分被选中了, 如图 1-20 所示。

8) 选择 **Select (选择) / Inverse (反选)**, 将选区反选后选中 **Layer 0** 内的图像, 然后按照前面的步骤进行选区的路径转换及路径的描边, 得到如图 1-21 所示的最终图像效果。