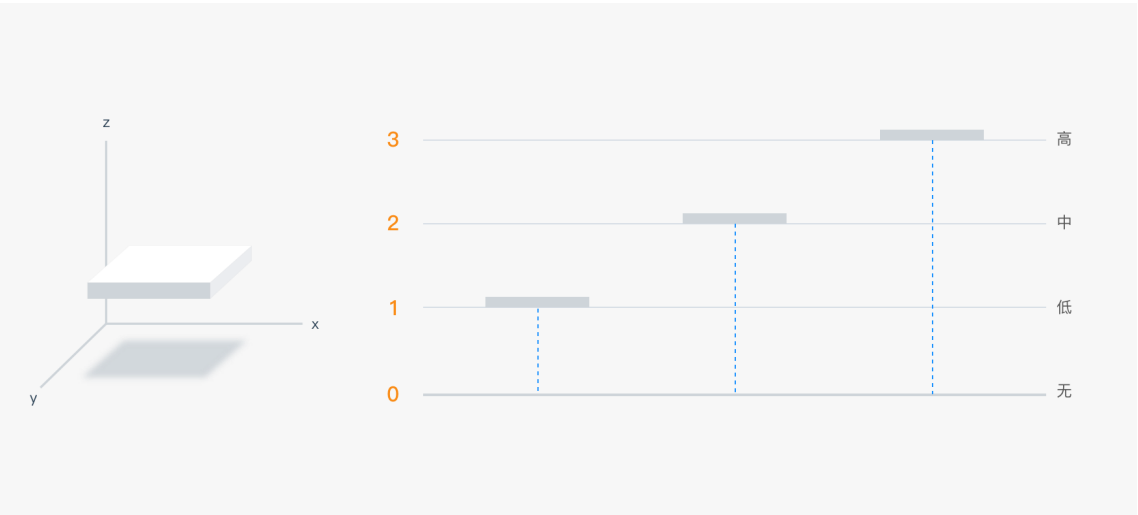


阴影来源于现实生活的反映物体与物体之间距离的物理现象。在界面中，我们往往通过模拟元素的投影直截了当的来告诉用户，元素之间的高度距离与层次关系。

高度

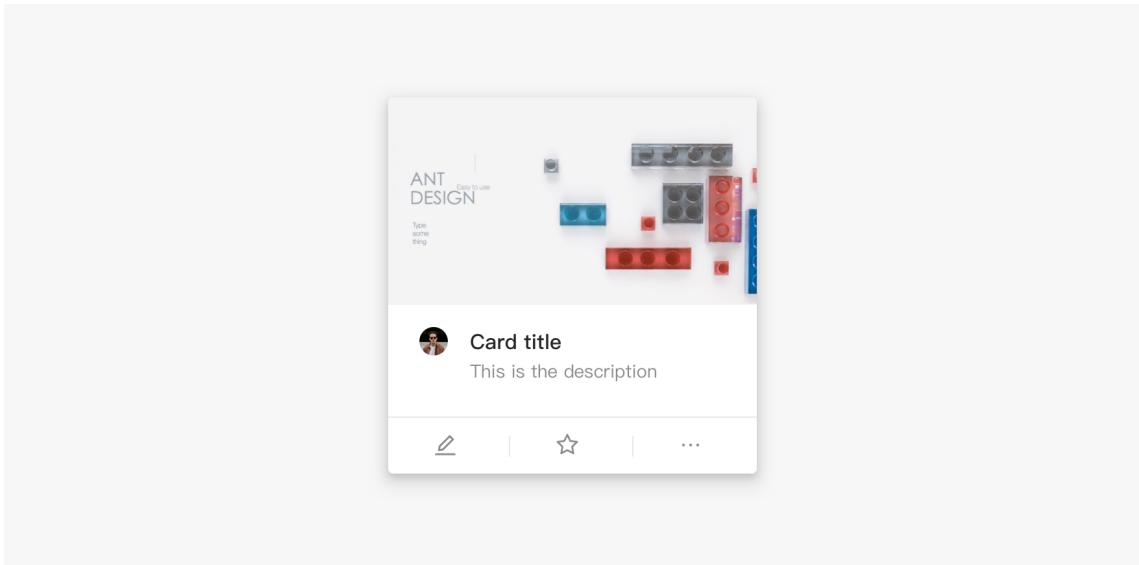
阴影是由两个不同阶层的平面产生，且强度由两者之间的距离决定。所以物体的高度直接影响物体的阴影，对象离地面越远阴影越大，模糊值越高。我们将系统分为无、低、中、高四个 UI 层级，各自分布在不同的高度层级，阴影属性也有所不同。



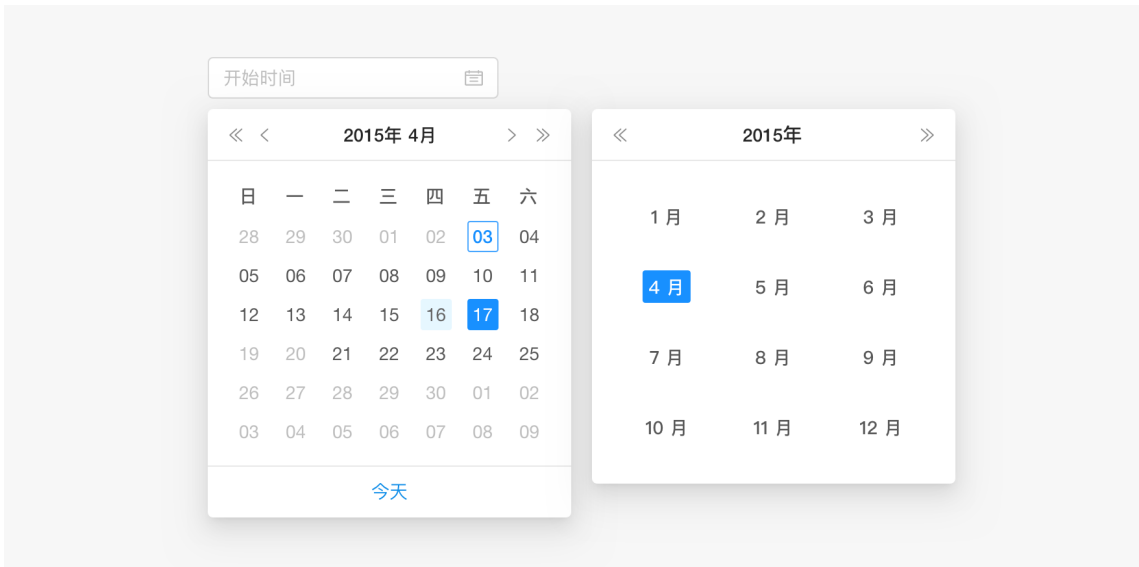
第 0 层：物体紧贴地面，投影与物体完全重叠，在界面中不对此层定义阴影值。如：输入框等；



第 1 层：物体位于低层级，此时物体被操作(悬停、点击等)触发为悬浮状态，当操作完成或取消时，悬停状态反馈也跟随消失，物体回归到原有的层级中，如：卡片 hover 等；



第 2 层：物体位于中层级，此时物体与基准面的关系是展开并跟随，物体由地面上的元素展开产生，会跟随元素所在层级的移动而移动，如：下拉面板等；

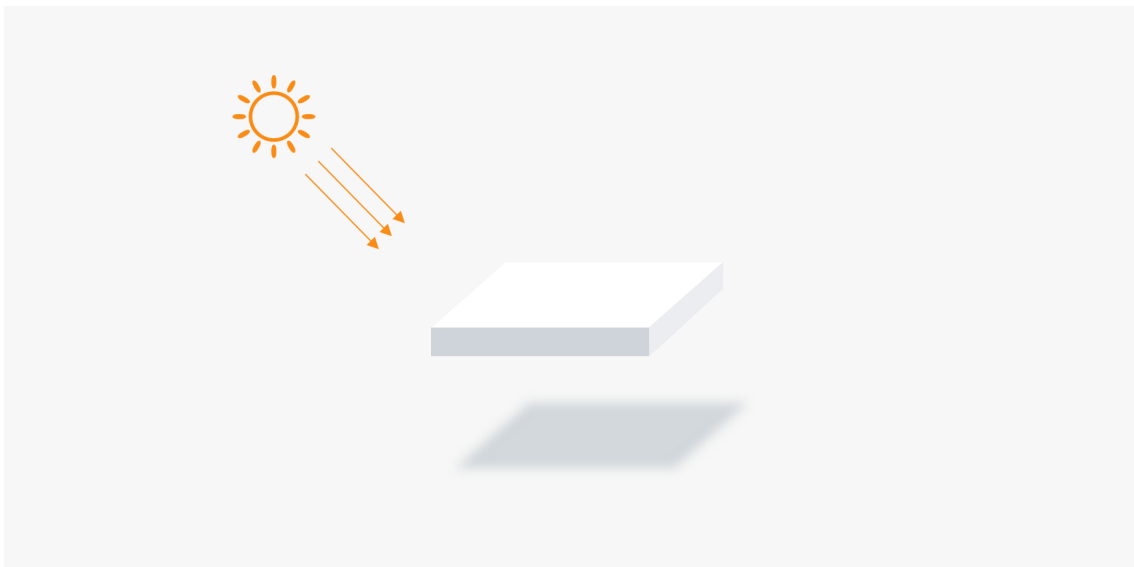


第 3 层：物体位于高层级，该物体的运动和其他层级没有关联，如：对话框等。



光源

阴影的方向是由光源与物体的相对位置所决定的。假定光源所处高度不变，光源与物体的距离和物体与阴影的距离成正比。光源越远，则阴影距离物体越远。阴影的方向在界面里通常使用 x , y 坐标轴来表示。



阴影值

综上可知。阴影由光照而产生。主要影响其值的是物体高度与光源位置：

1. 在不同高度上时，投射出的阴影颜色、模糊度、面积都有所区分。离地面越远的物体，产生的阴影颜色越淡、模糊度越高、面积越大；反之则颜色更深、模糊度越低、面积越小；
2. 而投影的方向主要由光源与物体的相对位置决定。

在 Ant Design 中不同的阴影方向使用在不同的地方：

- 阴影向下：主要应用于组件内部或组件本身，是比较常规场景的用法
- 阴影向上：主要应用于底部导航或工具栏等
- 阴影向左：主要应用于右边导航栏、抽屉组件或固定表格栏
- 阴影向右：主要应用于左边导航栏、抽屉组件或固定表格栏

阴影是模拟的真实世界的反馈，Ant Design 为了更符合真实阴影，在 4.0 中采用了三层阴影的表达方式，让阴影更柔和，更符合真实状态

一级阴影(默认向下)

@shadow-1-down:

0px 1px 2px -2px rgba(0,0,0,0.16),

0px 3px 6px 0px rgba(0,0,0,0.12),

0px 5px 12px 4px rgba(0,0,0,0.09);

二级阴影(默认向下)

@shadow-2-down:

0px 3px 6px -4px rgba(0,0,0,0.12),

0px 6px 16px 0px rgba(0,0,0,0.08),

0px 9px 28px 8px rgba(0,0,0,0.05);

三级阴影(默认向下)

@shadow-3-down:

0px 6px 16px -8px rgba(0,0,0,0.08),

0px 9px 28px 0px rgba(0,0,0,0.05),

0px 12px 48px 16px rgba(0,0,0,0.03);

常用阴影设计表

第一层：

阴影类型	阴影颜色 (rgba)	方向 (X, Y)	模糊度 (Blur)	扩展值 (Spread)
@shadow-1-up	rgba(0, 0, 0, 0.16)	0px, -1px	2px	-2px
	rgba(0, 0, 0, 0.12)	0px, -3px	6px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.09)	0px, -5px	12px	4px
@shadow-1-down	rgba(0, 0, 0, 0.16)	0px, 1px	2px	-2px
	rgba(0, 0, 0, 0.12)	0px, 3px	6px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.09)	0px, 5px	12px	4px
@shadow-1-left	rgba(0, 0, 0, 0.16)	-1px, 0px	2px	-2px
	rgba(0, 0, 0, 0.12)	-3px, 0px	6px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.09)	-5px, 0px	12px	4px
@shadow-1-right	rgba(0, 0, 0, 0.16)	1px, 0px	2px	-2px
	rgba(0, 0, 0, 0.12)	3px, 0px	6px	0px

	rgba(0, 0, 0, 0.09)	5px, 0px	12px	4px
--	---------------------	----------	------	-----

第二层：

阴影类型	阴影颜色 (rgba)	方向 (X, Y)	模糊度 (Blur)	扩展值 (Spread)
@shadow-2-up	rgba(0, 0, 0, 0.12)	0px, -3px	6px	-4px
	rgba(0, 0, 0, 0.08)	0px, -6px	16px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	0px, -9px	28px	8px
@shadow-2-down	rgba(0, 0, 0, 0.12)	0px, 3px	6px	-4px
	rgba(0, 0, 0, 0.08)	0px, 6px	16px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	0px, 9px	28px	8px
@shadow-2-left	rgba(0, 0, 0, 0.12)	-3px, 0px	6px	-4px
	rgba(0, 0, 0, 0.08)	-6px, 0px	16px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	-9px, 0px	28px	8px
@shadow-2-right	rgba(0, 0, 0, 0.12)	3px, 0px	6px	-4px
	rgba(0, 0, 0, 0.08)	6px, 0px	16px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	9px, 0px	28px	8px

第三层：

阴影类型	阴影颜色 (rgba)	方向 (X, Y)	模糊度 (Blur)	扩展值 (Spread)
@shadow-3-up	rgba(0, 0, 0, 0.08)	0px, -6px	16px	-8px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	0px, -9px	28px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.03)	0px, -12px	48px	16px
@shadow-3-down	rgba(0, 0, 0, 0.08)	0px, 6px	16px	-8px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	0px, 9px	28px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.03)	0px, 12px	48px	16px
@shadow-3-left	rgba(0, 0, 0, 0.08)	-6px, 0px	16px	-8px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	-9px, 0px	28px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.03)	-12px, 0px	48px	16px
@shadow-3-right	rgba(0, 0, 0, 0.08)	6px, 0px	16px	-8px
	rgba(0, 0, 0, 0.05)	9px, 0px	28px	0px
	rgba(0, 0, 0, 0.03)	12px, 0px	48px	16px