

## 第9章 使用滤镜

评价一个软件是否优秀，良好的扩展性是一个重要的参考因素。对于图像处理程序来说，使用滤镜是扩展图像处理能力的主要手段。Fireworks同样支持对滤镜的使用，利用Fireworks的内置滤镜，可以完成许多专业图像处理程序所能完成的工作。同时，由于Fireworks还可以使用Photoshop等其他应用程序的滤镜，或是直接安装第三方厂商生产的滤镜，因此它的图像处理能力几乎是无限的。

这一章主要介绍如何在Fireworks中使用滤镜。

### 9.1 概述

熟悉Photoshop之类传统图像处理程序的人一定了解“滤镜”(Filter)这个词，所谓滤镜，顾名思义，就是具有图像处理能力的过滤器。通过滤镜对图像进行处理，可以生成新的图像。

滤镜其实也是程序，它们以各种各样的形态存在。大多数的滤镜实际上就是动态链接库，其中包含处理图像的二进制代码，但是必须在图像处理程序中调用它，才能实现对图像的处理，图像处理程序提供编程接口，以便链接外部的程序，达到扩充本身图像处理能力的作用。当然，也有少数滤镜是可以直接执行的程序。

老实说，“滤镜”这个词并不直观，不能很好地表达它的功用。用滤镜处理图像可不仅仅是删除内容这么简单，因此，在Fireworks中，已经逐渐使用“Xtras”这个词来替代它。请读者记住，Fireworks中的“Xtras”和“滤镜”是等同的说法。所以在本书中，我们将“Xtras”和“滤镜”这两个词混用。

### 9.2 滤镜的基本使用方法

一般来说，要使用滤镜来处理图像，可以直接从Fireworks的“Xtras”菜单中选择需要的滤镜。其基本步骤如下：

- 1) 选中要应用滤镜的对象，可以是路径对象，也可以是位图对象；可以是一个对象，也可以是多个对象；可以是整幅位图图像，也可以是选中的局部位图像素区域。
- 2) 打开“Xtras”菜单，选中需要的滤镜，即可对图像应用滤镜，经过一定的处理，即可在文档窗口中显示图像应用滤镜后的结果。
- 3) 在应用某些滤镜时，可能会先显示一个对话框，提示您进行相应的设置。设置完毕，按下“OK”按钮，确定操作，即可应用滤镜。

**注意** 一旦在图像上应用滤镜，除非使用“Undo”命令，否则无法恢复应用滤镜之前的图像。滤镜操作真正修改了文档中的像素信息，这种修改是不可逆的。因此，只有在确信需要保存修改后的结果时，才可以对图像应用滤镜。必要时，应该首先制作图像的备份。

一般来说，滤镜主要应用在位图类型的图像上。对于路径对象来说，如果在其上应用滤

镜，会首先将路径对象变为位图对象，然后再进行处理。这意味着应用滤镜的操作会将矢量对象转换为位图对象，并丢失其中的路径和点信息，所以，除非必要，应该避免对路径对象应用滤镜。

如果在完整的位图对象上应用滤镜，大多数情况下可以得到满意的结果，但要注意的是有些滤镜不是对位图对象的整体进行处理，而仅仅是处理选中像素区域的边缘部分，因此，在应用了滤镜之后，产生的效果会超出文档的边缘，无法看到。

对选中的像素区域应用滤镜是最常使用的方法。有时候，表面上是选中了一块局部的像素区域并应用了滤镜，但实际上滤镜仍然对整幅图像产生作用，而不管用户是否选中了局部区域。在这种情况下，如果希望滤镜仅仅处理选中的区域，可以首先将该选中区域复制到剪贴板中，再粘贴为一个新文档，然后对新文档进行处理。在处理完毕后，可以将之重新粘贴回原有的文档，达到局部处理的效果。

如果对多个对象应用滤镜，其结果同这多个对象是否组合有关。如果多个对象未组合，在应用滤镜时会分别对各个单独的图像进行处理；如果多个对象已经组合，则滤镜操作会将它们作为一个整体加以处理。在应用了滤镜之后，所有被组合的图像将合并成为一个图像，无法再进行拆分。要注意的是，有些滤镜不遵循这种规律，它们在实际应用到多个对象上时，无论对象是否组合，都将它们作为一个整体来看待。

滤镜的应用是无法恢复的。在 Fireworks 中，几乎所有的滤镜都可以作为活动特效来使用，在学习了第 10 章有关活动特效的知识之后，我们将会知道，利用活动特效可以更方便地实现对图像的处理，活动特效最大的优势在于它可以随时更改应用到图像的特效，或是从图像上删除应用的特效，回复原先的状态。因此建议用户在实际应用滤镜之前，可以首先利用活动特效来进行测试，满意后再应用滤镜，

### 9.3 使用 Fireworks 的内置滤镜

前面介绍了滤镜的相关概念及基本的使用方法，这一节，我们将介绍 Fireworks 内置滤镜的功能和使用方法。利用 Fireworks 的内置滤镜，您可以完成很多常见的图像处理工作。

#### 9.3.1 调整亮度和对比度

亮度 (Brightness) 指的是在给定方向上表面每单位投射面积的发光强度，亮度越小，表示光源所发出的光越小；亮度越大，表示光源所发出的光越强。

对比度 (Contrast) 指的是图像中各部分之间的明暗对比程度。对于像素颜色来说，它表现为色相性质相反、光度明暗差别大的颜色 (如红与绿、黄与紫、橙与青等) 之间的落差程度。对比度越强，颜色之间的落差越大；对比度越小，颜色落差越小。

利用 Fireworks 中的 “Brightness/Contrast” (亮度/对比度) 滤镜，可以修改选中区域中所有像素的亮度和对比度。通过这种特性，可以生成诸如高亮、阴影或中间色调的图像。您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 在图像中选中要处理的像素区域，如果希望对整幅图像进行处理，可以不选中任何区域。

- 2) 打开 “Xtras” 菜单，选择 “Adjust Color” (调整颜色)，再选择 “Brightness/Contrast” 命令，这时会出现如图 9-1 所示的对话框。

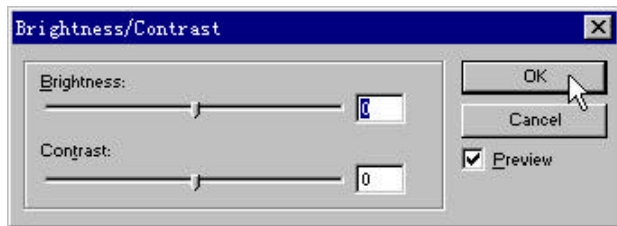


图9-1 调整亮度和对比度

3) 拖动“Brightness”区域标尺上的滑块，可以改变图像的亮度。其有效的范围是-100~100。亮度值会显示在标尺右端的文本框中，您也可以在文本框中直接输入亮度值。一般来说，亮度值越大，图像越亮；亮度值越小，图像越暗。图 9-2显示了不同亮度下的图像差别。



图9-2 不同亮度下的图像

4) 拖动“Contrast”区域标尺上的滑块，可以改变图像的对比度。其有效的范围是-100~100。对比度值会显示在标尺右端的文本框中，您也可以在文本框中直接输入对比度值。一般来说，对比度值越大，图像中的颜色反差就越大；对比度值越小，图像中的颜色反差就越小。图 9-3显示了不同对比度下的图像差别。

5) 如果选中“Preview”（预览）复选框，则在对话框上进行调节时，可以在文档窗口中预览调节后的效果。

6) 调节完毕，按下“OK”按钮，可以确定操作；按下“Cancel”按钮，则取消操作。

**注意** 一旦按下“OK”按钮确定操作，图像中的像素就被永久改变。除了可以利用“Undo”操作之外，没有其他的方法可以恢复原先的状态。请您牢记这一点，在后面的介绍中，我们不再重复声明。

每次打开图9-1所示的对话框时，都会自动显示上次调整的数值，这种特性可以帮助您很容易地为多个图像设置相同的亮度和对比度值。在 Fireworks中，每个滤镜对话框都会保留上次设置的数值。



图9-3 不同对比度下的图像

### 9.3.2 调整色调或饱和度

所谓色调 (Hue), 主要指图像中颜色的纯净程度; 所谓饱和度 (Saturation), 主要指图像中颜色的饱满程度; 而所谓光照度 (Lightness), 主要指图像中颜色的明亮程度。在有些书籍上, 也把“色调”称作“色相”。

利用Fireworks中的“Hue/Saturation”(色调/饱和度)滤镜, 可以对选中区域中所有像素的色调、饱和度和光照度进行修改。您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 在图像中选中要处理的像素区域, 如果希望对整幅图像进行处理, 可以不选中任何区域。
- 2) 打开“Xtras”菜单, 选择“Adjust Color”, 再选择“Hue/Saturation”命令, 这时会出现如图9-4所示的对话框。

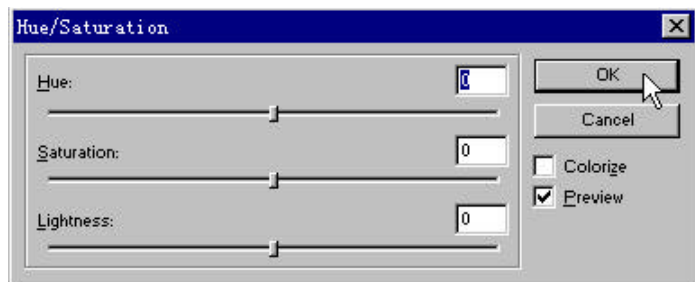


图9-4 调整色调、饱和度和光照度

3) 拖动“Hue”区域标尺上的滑块, 可以改变图像的色调。其有效的范围是-180~180。色调值会显示在标尺右端的文本框中, 您也可以在文本框中直接输入色调值。图9-5显示了不同色调下图像的差别。

4) 拖动“Saturation”区域标尺上的滑块, 可以改变图像的饱和度。其有效的范围是-100~100。饱和度值会显示在标尺右端的文本框中, 您也可以在文本框中直接输入饱和度值。图9-6显示



了在不同饱和度下的图像差别。



图9-5 不同色调下的图像



图9-6 不同饱和度下的图像

5) 拖动“Lightness”区域标尺上的滑块，可以改变图像的光照度。其有效的范围是-100~100。光照度值会显示在标尺右端的文本框中，您也可以在文本框中直接输入光照度值。图 9-7显示了不同光照度下的图像差别。

6) 如果选中“Colorize”(着色)复选框，则会将RGB颜色模型的图像改变为两色(two-tone)图像，如果图像是灰度图像，则会往其中添加颜色。在选中“Colorize”复选框后，“Hue”和“Saturation”滑块的调节范围会发生改变，“Hue”的调节范围变为0~360；“Saturation”的调节范围变为0~100。图9-8显示了采用默认设置对一幅图像进行着色的情形，可以看到，原先的真彩色图像变为两色图像。

7) 如果选中“Preview”复选框，则在对话框上进行调节时，可以在文档窗口中预览调节

后的效果。

8) 调节完毕，按下“OK”按钮，可以确定操作；按下“Cancel”按钮，则取消操作。



图9-7 不同光照度下的图像

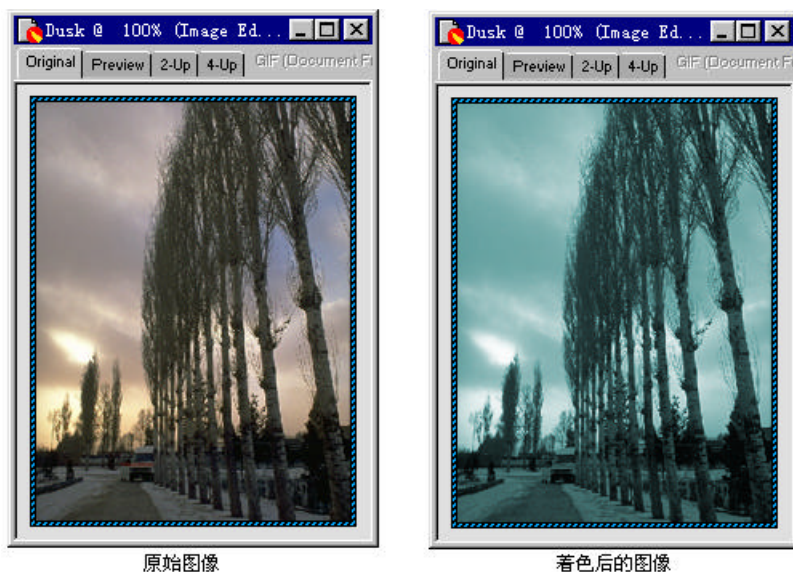


图9-8 被着色的图像

### 9.3.3 调整色阶

通过调整色阶 (Level)，可以修正图像中的亮区和暗区分布。一个包含完整色阶的图像通常包含很多像素，这些像素可以分为高光像素、暗调像素以及位于两者之间的中间色调像素。利用“Level”滤镜，可以将图像中的高光映射为白色，将暗调映射为黑色，然后将中间色调按照比例重新分布。您可以按照如下方法进行操作：

1) 在图像中选中要处理的像素区域，如果希望对整幅图像进行处理，可以不选中任何区域。

2) 打开“Xtras”菜单,选择“Adjust Color”,再选择“Level”(色阶)命令,这时会出现如图9-9所示的对话框。

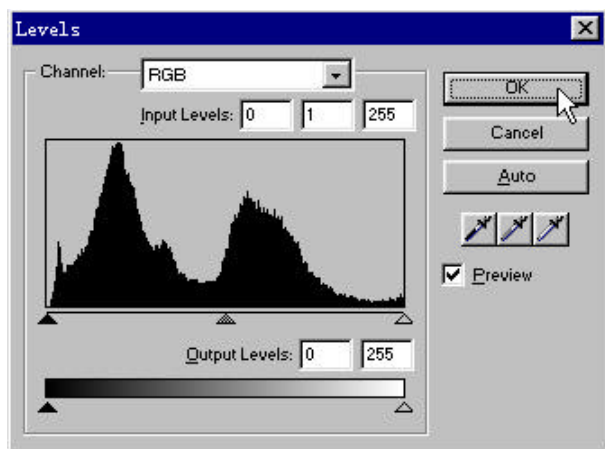


图9-9 调整色阶

3) 如果图像有不止一个的颜色通道,可以从“Channel”(通道)菜单中选择要调整的通道,例如,要调整红色,可以选择“Red”;要调整蓝色,可以选择“Blue”;要调整绿色,可以选择“Green”;要调整所有颜色,可以选择“RGB”。

4) 在“Input Levels”(输入色阶)的三个文本框中可以直接输入各个色阶值(实际上就是亮度值)。这三个文本框,从左至右分别表示暗色调、中间色调和高光色调的亮度值,如图9-10所示。

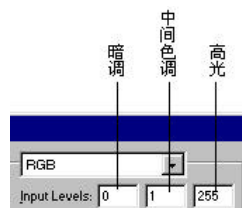


图9-10 在文本框中直接设置输入色阶

5) 除了可以直接在文本框中输入色阶之外,还可以通过拖动直方图下方三角形的色阶滑块来调整色阶,如图9-11所示。利用直方图可以很好地了解当前图像中像素的色调分布,其x轴表示颜色的亮度值,从左至右表示从最暗(0)到最亮(255);其y轴表示在每个亮度上像素的数目,直方图越高(也即y值越大),表明像素越多。在拖动色阶滑块时可以看到,在拖动高光滑块或暗调滑块时,中间色调滑块会自动变化位置,同时在上方的文本框中会显示拖动滑块时对应的色阶值。您也可以拖动中间色调滑块,调整中间色调像素的分布。

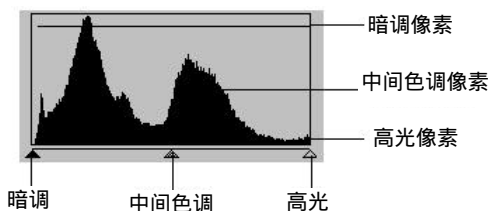


图9-11 利用直方图控制色阶

6) 在对话框下方的“Output Levels”(输出色阶)文本框中,可以设置输出图像的对比度。左边的文本框表明暗调像素的亮度值,右方的文本框表明高光像素的亮度值,您也可以通过拖动相应的滑块来改变对比度,如图9-12所示。

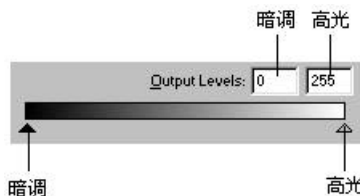


图9-12 调整输出色阶

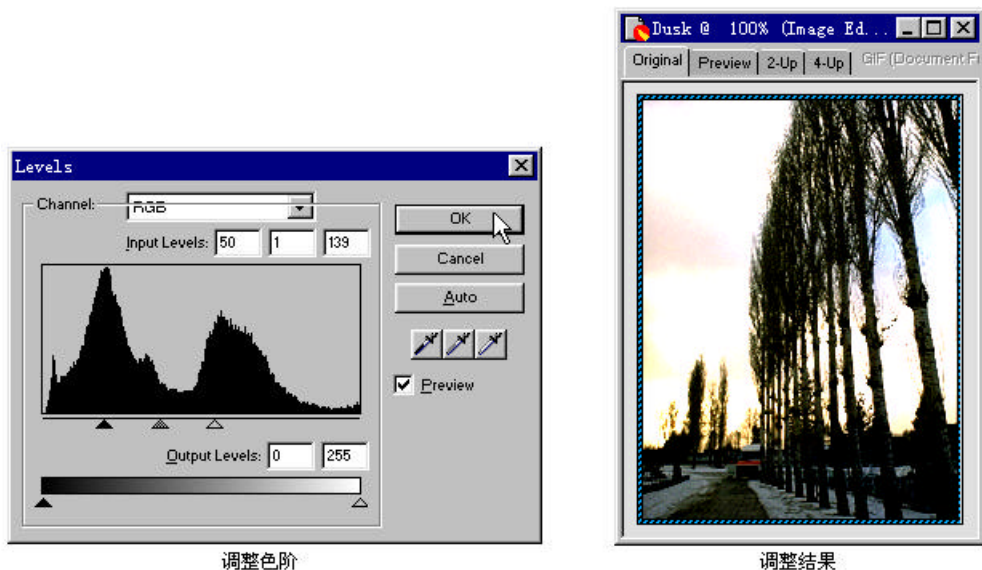


7) 如果选中“ Preview ”( 预览 ) 复选框, 则在对话框上进行调节时, 可以在文档窗口中预览调节后的效果。

8) 调节完毕, 按下“ OK ”按钮, 可以确定操作; 按下“ Cancel ”按钮, 则取消操作。

上述的介绍可能比较繁杂, 不容易看懂。下面我们以一个实例来介绍如何调整色阶。

假设我们希望能提高图像中 50 ~ 140 亮度范围像素的对比度, 可以将暗调滑块拖动到 50 的位置, 将高光滑块拖动到 140 的位置, 这时原先为 50 或更低的亮度值会变为 0, 原先的 140 或更高的亮度值会变为 255, 而在中间的色调值会被重新映射。在经过这种处理之后, 图像的对比度会显然增强, 图 9-13 显示了这个例子的调整操作和结果, 您可以将生成的图像同图 9-8 中的原始图像参照对比, 体会这种操作的功能。



调整色阶

调整结果

图9-13 调整色阶的示例

**注意** 如果再次打开图9-9所示的对话框, 可以看到上面的直方图出现间断, 这时系统调整的结果, 并不表示图像本身出现问题。

在图9-9所示的对话框上, 可以通过单击“ Auto ”( 自动 ) 按钮自动调整色阶, 或是利用各个滴管按钮调整色阶, 我们会在本章后面详细介绍。

### 9.3.4 使用曲线图调整色阶

我们已经介绍了如何利用直方图调整色阶, 实际上, Fireworks还允许您利用曲线图调整色阶, 这种操作主要可以通过 Fireworks的“ Curves ”( 曲线 ) 滤镜来实现。您可以按照如下方法进行的操作:

- 1) 在图像中选中要处理的像素区域, 如果希望对整幅图像进行处理, 可以不选中任何区域。
- 2) 打开“ Xtras ”菜单, 选择“ Adjust Color ”, 再选择“ Curves ”命令, 这时会出现如图9-14所示的对话框。
- 3) 如果图像有不止一个的颜色通道, 可以从“ Channel ”菜单中选择要调整的通道, 例如,



要调整红色，可以选择“Red”，要调整蓝色，可以选择“Blue”，要调整绿色，可以选择“Green”，要调整所有颜色，可以选择“RGB”。

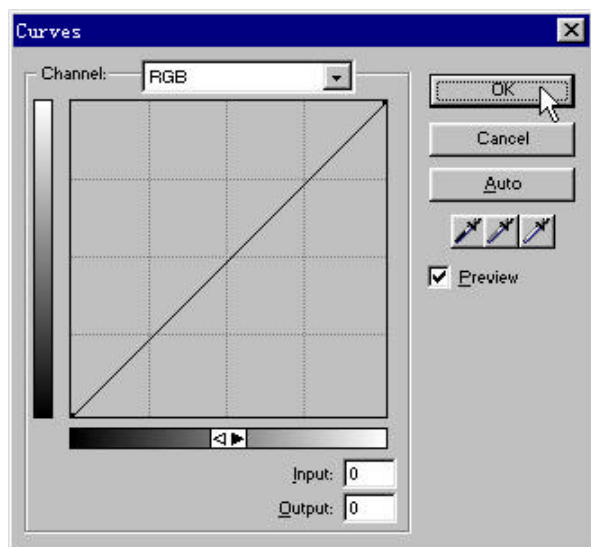


图9-14 曲线图

4) 在对话框上的曲线图上，显示当前的色阶分布。其中，x轴表示像素的原始亮度，其数值会显示在“Input”（输入）文本框中；y轴表示调整后的新的亮度值，其数值显示在“Output”（输出）文本框中。值的范围是 0 ~ 255，0表示最暗，255表示最亮。也可以在“Input”和“Output”文本框中直接输入需要的数值。

5) 在曲线上单击一点，然后将之拖动的新的位置上，即可改变曲线的形状，达到调整色阶的目的。单击水平轴上任意位置，可以切换高光和暗调的表示方向，如图 9-15所示。重复这个步骤，可以在曲线上创建多个点。如果希望删除某个点，可以将之拖离曲线图区域（有网格的区域）。

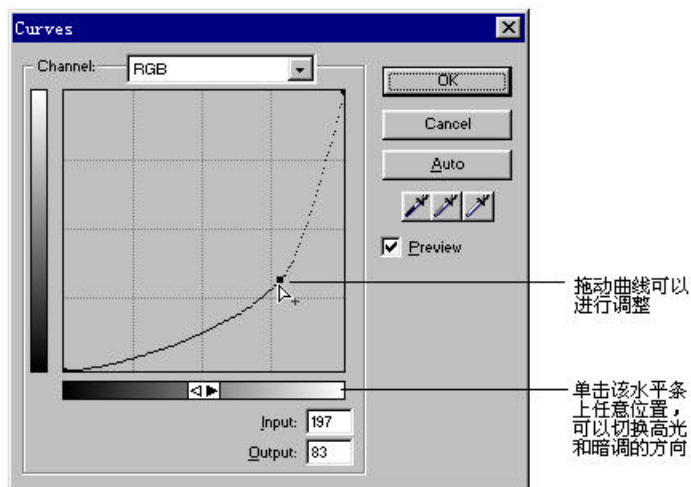


图9-15 利用曲线图调整色阶

6) 如果选中“ Preview ”( 预览 ) 复选框, 则在对话框上进行调节时, 可以在文档窗口中预览调节后的效果。

7) 调节完毕, 按下“ OK ”按钮, 可以确定操作; 按下“ Cancel ”按钮, 则取消操作。

注意 在第一次打开该对话框时, 曲线图上会显示直线, 同时在“ Input ”和“ Output ”文本框中的数值也相同, 表明当前的像素分布没有被改变。

### 9.3.5 使用滴管调整色阶

在图9-9和图9-14中, 我们都看到一些滴管按钮, 利用这些滴管按钮, 可以很方便地实现色阶的调整。阅读过本书前面有关章节的人应该知道, 滴管的作用主要是用于从图像中提取颜色, 这里它的作用仍然不出这个范围, 利用这里的滴管, 可以直接从图像中提取某个颜色, 并将该颜色设置为相应的亮度值来改变色阶。您可以按照如下方法进行操作:

1) 打开在图像中选中要处理的像素区域, 如果希望对整幅图像进行处理, 可以不选中任何区域。

2) 打开图9-9所示的“ Levels ”对话框或图9-14所示的“ Curves ”对话框, 可以看到在对话框中包含三个滴管按钮, 其含义如图9-16所示。

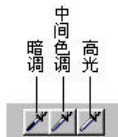


图9-16 用于调整色阶的滴管按钮

3) 从“ Channel ”下拉列表中选择需要操作的颜色通道。

4) 单击合适的滴管按钮。

如果希望调整高光区域的亮度值, 可以单击“ 高光 ”滴管按钮。

如果希望调整中间色调区域的亮度值, 可以单击“ 中间色调 ”滴管按钮。

如果希望调整暗调区域的亮度值, 可以单击“ 暗调 ”滴管按钮。

5) 在文档窗口中的图像上, 单击相应的像素, 表明将高光区域的亮度值设置为该像素的亮度值, 即可实现对色阶的调整。

6) 如果选中“ Preview ”复选框, 则在对话框上进行调节时, 可以在文档窗口中预览调节后的效果。

7) 调节完毕, 按下“ OK ”按钮, 可以确定操作; 按下“ Cancel ”按钮, 则取消操作。

### 9.3.6 自动调整色阶

手工调整色阶虽然带有较大的自由度, 但是未免麻烦, 实际上, 利用 Fireworks 的自动调整色调功能, 在很多时候已经可以满足需要。Fireworks 提供了“ Auto Levels ”( 自动调整色阶 ) 滤镜, 可以为图像中最亮和最暗的像素进行自动定义, 达到和谐的图像效果。您可以按照如下方法进行操作:

方法一: 在图9-9或图9-14所示的对话框中, 直接单击“ Auto ”按钮。

方法二:

1) 在图像中选中要处理的像素区域, 如果希望对整幅图像进行处理, 可以不选中任何区域。

2) 打开“ Xtras ”菜单, 选择“ Adjust Color ”, 再选择“ Auto Level ”命令。这时系统自动为图像设置色阶, 并将直接将结果显示在文档窗口中。

### 9.3.7 反转图像的颜色值

所谓图像的反转,指的是对图像中选取像素区域里每个像素的颜色进行反转,例如,对于红色,其RGB值为(255,0,0),将之反转后,可以得到RGB值为(0,255,255)的颜色,也即亮蓝色。

对于熟悉二进制的用户来说,反转操作很容易理解,它实际上就是将颜色RGB值中的每一个二进制位从1变为0,或从0变为1。例如,对于十进制的255,其二进制数值为11111111,反转之后变为00000000,也即十进制的0。

要反转图像,您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 在图像中选中要处理的像素区域,如果希望对整幅图像进行处理,可以不选中任何区域。
- 2) 打开“Xtras”菜单,选择“Adjust Color”,在选择“Invert”(反转)命令,这时在文档窗口中的图像就被反转了。

图9-17显示了图像反转前后的差别。

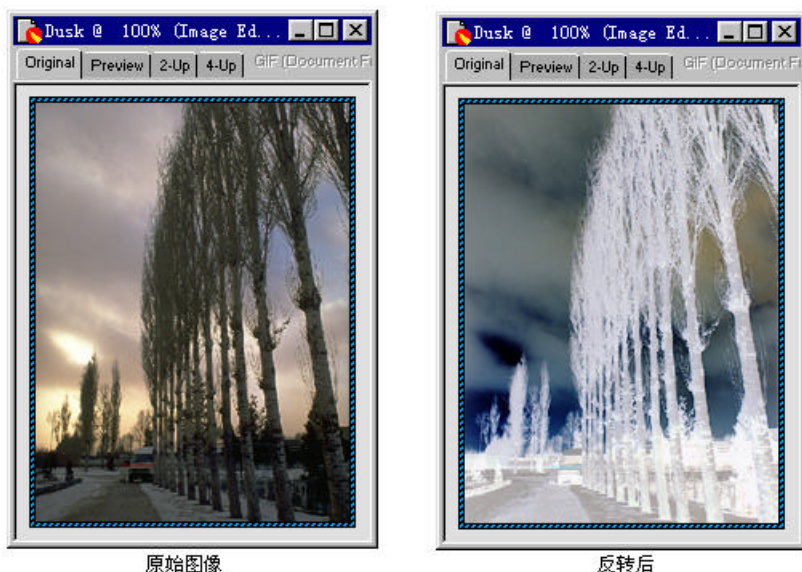


图9-17 反转图像

### 9.3.8 模糊图像

模糊操作也叫软化操作,它主要用于将图像中的选中区域模糊化,生成朦胧的效果。这种操作的原理是对图像中线条和阴影区域硬边上的邻近像素进行平均,以产生平滑的过渡效果。Fireworks提供了“Blur”(模糊)滤镜,可以实现对图像选中区域的模糊。您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 在图像中选中要处理的像素区域。
- 2) 打开“Xtras”菜单,选择“Blur”,再选择“Blur”命令,即可实现对图像的模糊。
- 3) 如果希望对图像进一步模糊,可以继续打开“Xtras”菜单,选择“Blur”,再选择

“Blur More”(模糊更多)命令。

4) 如果希望自行设置模糊的程度,可以打开“Xtras”菜单,选择“Blur”,再选择“Gaussian Blur”(高斯模糊)命令,这时会打开如图9-18所示的对话框。

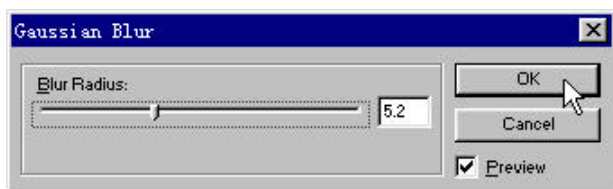


图9-18 设置模糊程度

5) 拖动对话框上的“Blue Radius”(模糊半径)滑块,可以改变模糊的程度,有效值的范围是0.1~250,数值越大,模糊的程度越大。

6) 如果选中“Preview”(预览)复选框,则在对话框上进行调节时,可以在文档窗口中预览调节后的效果。

7) 调节完毕,按下“OK”按钮,可以确定操作;按下“Cancel”按钮,则取消操作。

模糊操作在很多时候非常有用。例如,如果希望突出显示图像中的某些中心内容,但是这些内容同其他的图像内容之间反差不大,不够突出,这时就可以将这些内容的背景进行模糊,从而达到突出中心内容的目的。

例如,我们将一幅“玫瑰”位图放置到一个“名车美人”的位图上后,希望使用“玫瑰”来体现感情的温馨,并利用“名车美人”的背景来表示生活的美好。显然,玫瑰应该是突出的主体,但是在图9-19所示的图像中,“玫瑰”和背景混杂,不能获得需要的效果。

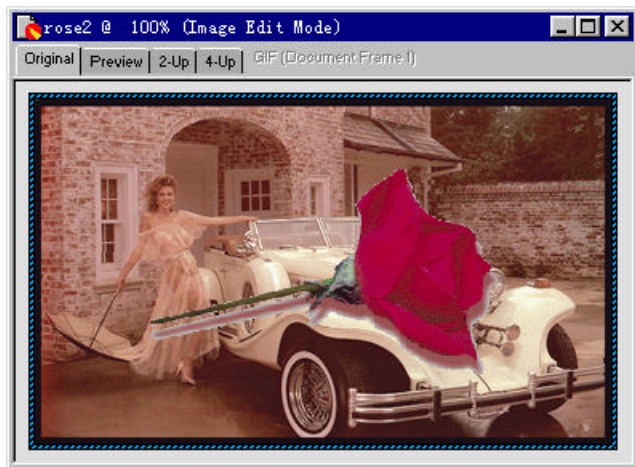


图9-19 在这幅图像中“玫瑰”并不突出

如果选中背景图像,然后在其上应用模糊滤镜,则最终可以获得如图9-20所示的情形。作为图像的主体,“玫瑰”很明显地吸引着人的注意力;而作为图像的背景,“名车美人”只是显示大致形象,能够被人识别就可以了。

在这个例子里,“名车美人”的背景图像和“玫瑰”的前景图像实际上是两个不同的位图对象,因此我们在对象模式中选中背景位图对象,然后应用模糊滤镜即可。但是在很多时候,



可能希望在一个位图对象中模糊背景区域,这时可以首先选中希望突出显示的前景区域,并利用Fireworks“Edit”菜单中的“Select Inverse”(选中反转)命令,反转选择区域,然后再应用模糊滤镜。

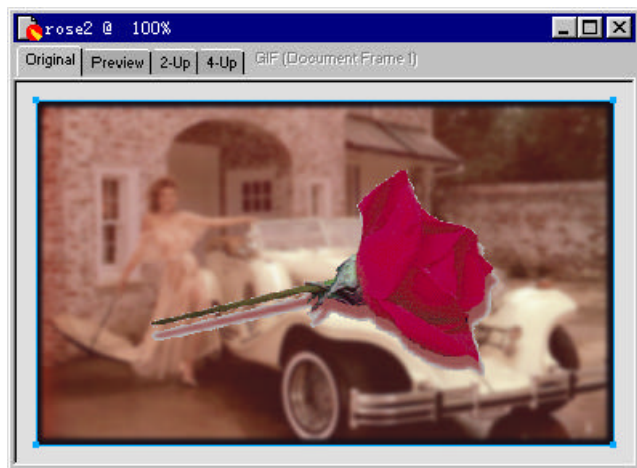


图9-20 模糊了背景的图像

### 9.3.9 锐化图像

有模糊,当然就有锐化。在Fireworks中,可以将不重要的内容通过模糊操作减少其整体影响力,也可以利用锐化操作,突出局部细节达到吸引观众注意的作用。

利用Fireworks的“Sharpen”(锐化)滤镜,可以实现对文档局部的细化。这种操作的原理是增大对象边缘两侧像素之间的对比度,从而达到增强局部细节的效果。您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 在图像中选中要处理的像素区域。
- 2) 打开“Xtras”菜单,选择“Sharpen”,再选择“Sharpen”命令,即可实现对图像的锐化。
- 3) 如果希望对图像进一步锐化,可以继续打开“Xtras”菜单,选择“Sharpen”,再选择“Sharpen More”(锐化更多)命令,
- 4) 如果希望自行设置锐化的程度,可以打开“Xtras”菜单,选择“Sharpen”,再选择“Unsharp Mask”(模糊蒙板)命令,这时会打开如图9-21所示的对话框。

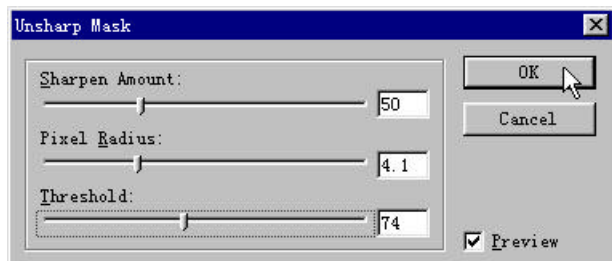


图9-21 设置锐化程度

5) 拖动“Sharpen Amount”(锐化量)标尺上的滑块,可以改变锐化效果的强度,其有效值的范围是1~500。也可以直接在右方的文本框中输入锐化量值。在大多数情况下,可以暂时先将它调节到标尺中部,等设置完其他两个选项后再进行调节。

6) 拖动“Pixel Radius”(像素半径)标尺上的滑块,可以设置在锐化过程中对多大区域范围中的像素进行计算。其有效的范围是0.1~250。也可以直接在右方的文本框中输入需要的数值。一般来说,半径值越大,效果应用的程度就越深;半径越小,效果应用的程度就越小。

7) 在“Threshold”(阈值)标尺上的滑块,可以设置对哪些对比度之上的像素进行锐化。阈值就像一个分水岭,超过阈值对比度的像素被锐化,未超过阈值对比度的像素不被锐化。其有效的范围是0~255,也可以直接在右方的文本框中输入需要的值。一般来说,2~25之间的数值最适合作为锐化操作的阈值。如果设置为0,则所有的像素都被锐化。

8) 如果选中“Preview”(预览)复选框,则在对话框上进行调节时,可以在文档窗口中预览调节后的效果。

9) 调节完毕,按下“OK”按钮,可以确定操作;按下“Cancel”按钮,则取消操作。

锐化操作通常用于处理细节不清楚的图片,或是在一幅图片中精细显示局部的内容。在图9-22中,原始的“天使”图像模糊不清,经过锐化后,图像变得清晰可见。

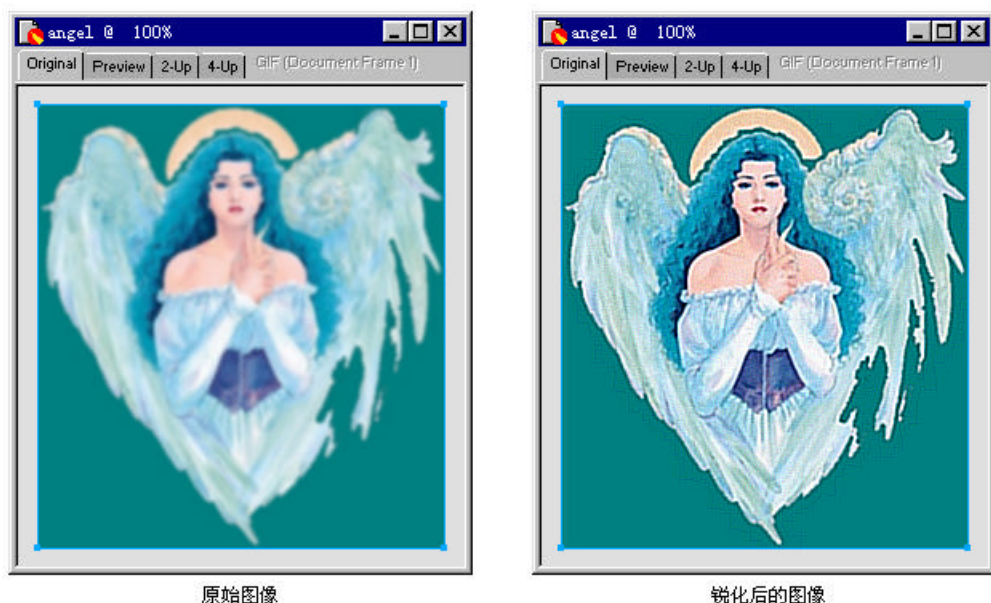


图9-22 锐化图像

### 9.3.10 转换到Alpha

在Fireworks中,用所谓的“通道”来存放图像的颜色信息。例如,对于RGB图像,R通道中保存红色信息,G通道中保存绿色信息,而B通道中保存蓝色信息。

Alpha通道是一种特殊的通道,它将图像中选区作为8位灰度的图像存放,并将之加入到图像的颜色通道中。一般来说,可以使用Alpha通道创建和存放蒙版。利用蒙版操纵、隔离和保护图像特定部分的内容,我们会在有关章节介绍。

利用Fireworks的“Convert to Alpha”(转换到Alpha)滤镜,可以实现对图像的透明化。它根据图像中的信息和背景上的信息,将对象或文本转换为透明。您可以按照如下方法进行操作:

- 1) 在对象模式下选中一个对象,可以是路径对象、位图对象或文本对象。
- 2) 打开“Xtras”菜单,选择“Other”(其他),再选择“Convert to Alpha”命令。

图9-23显示了将文字对象转换为Alpha的情形。左方的图是我们制作的原始图,它在一个椭圆的梯度填充背景上放置了一个文字对象,其中也采用了一种梯度填充。对文本应用“Convert to Alpha”滤镜后,可以看到,文本变为透明,其中的透明信息根据文本中原先的填充信息不同而有所差异。

注意,在对文字对象应用滤镜之后,文字对象会变为位图对象。

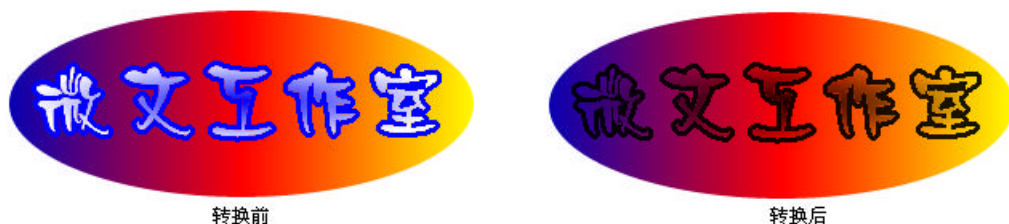


图9-23 将文字转换为Alpha

### 9.3.11 提取对象边界

一些图像带有鲜明的颜色反差,例如,在暗夜中的一盏亮灯,或是蓝天下的一座钟楼。



图9-24 提取边界

利用Fireworks的“Find Edge”(找到边界)滤镜,可以很容易地提取这类图像中的图像边界,方法如下:

- 1) 在对象模式下选中一个对象,可以是位图对象、文字对象或路径对象。
- 2) 打开“Xtras”菜单,选择“Other”,再选择“Find Edge”命令,即可提取对象边界。

图9-24显示了提取对象边界的过程。可以看到,在左方原始的图像中,颜色的对比非常鲜明,对于这类图像,通常可以提取出非常清晰的边界。

## 9.4 使用Eye Candy滤镜

Eye Candy是一套流行的滤镜组合,它是第三方厂商开发的滤镜。在Fireworks中内置了两种Eye Candy滤镜,允许您一览它的风采。如果您觉得它很好,可以向有关厂商购买,并直接在Fireworks中进行安装。

大多数的Eye Candy滤镜都有一个非常明显的共同点,就是各种滤镜的操作界面风格类似,用户在熟悉一种滤镜的使用之后,不用过多学习,即可掌握另一种滤镜的使用。在这一节里我们不打算详细介绍这两种Eye Candy滤镜的原理和使用,毕竟它不是Fireworks内置的功能,而仅仅是第三方外挂的程序。所以这里只简要介绍一下这些滤镜界面上各个选项元素的含义。您可以采用如下方法进行操作:

- 1) 在图像中选中要处理的像素区域。
- 2) 打开“Xtras”菜单,选择“Eye Candy 3.1 LE”,然后选择需要的滤镜命令。目前在Fireworks 3中有两种可选:“Cutout”(挖剪)和“Motion Trail”(运动轨迹)。

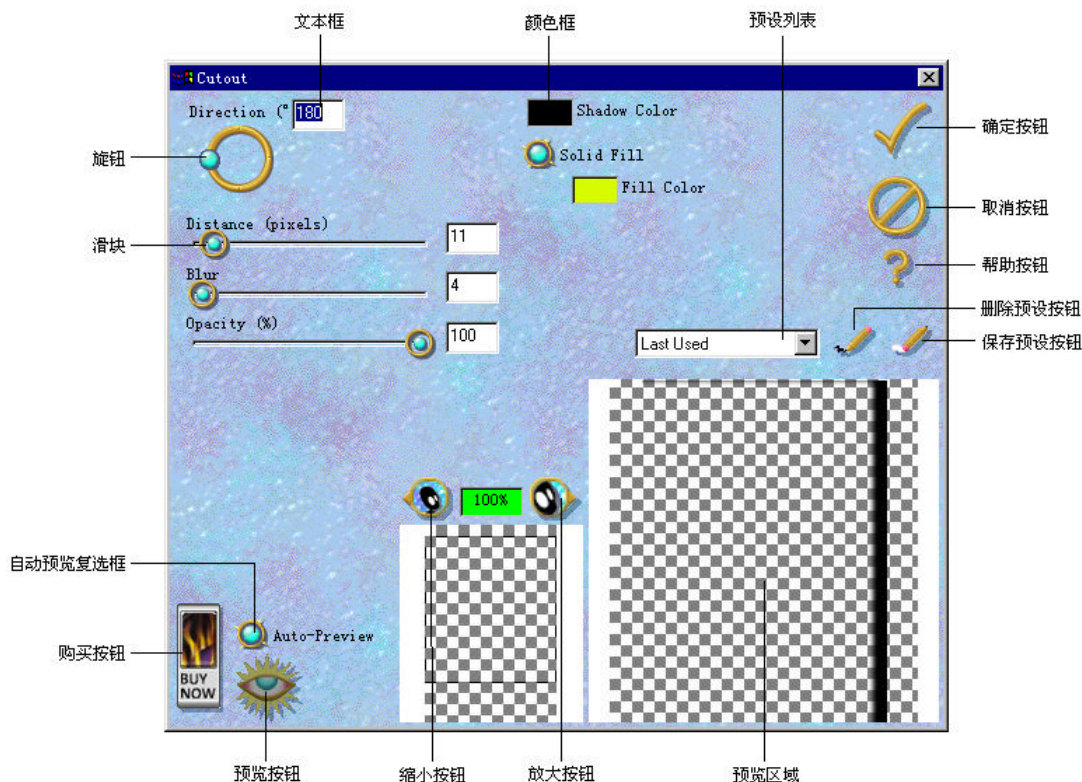


图9-25 Eye Candy滤镜组合中的“Cutout”滤镜操作界面



3) 在选择某种滤镜之后,会出现类似图 9-25所示的对话框,图中显示了其上各个选项元素的含义。它同普通的对话框结构没有什么太大的区别,只是采用了图像化的控件作为对话框元素,因此显得比较复杂。

4) 设置完毕,确定操作,即可在选中的像素区域中应用滤镜。

“Cutout”滤镜主要用于在图像区域中生成挖剪效果,图 9-26显示了在图像像素区域中应用“Cutout”滤镜的情形。

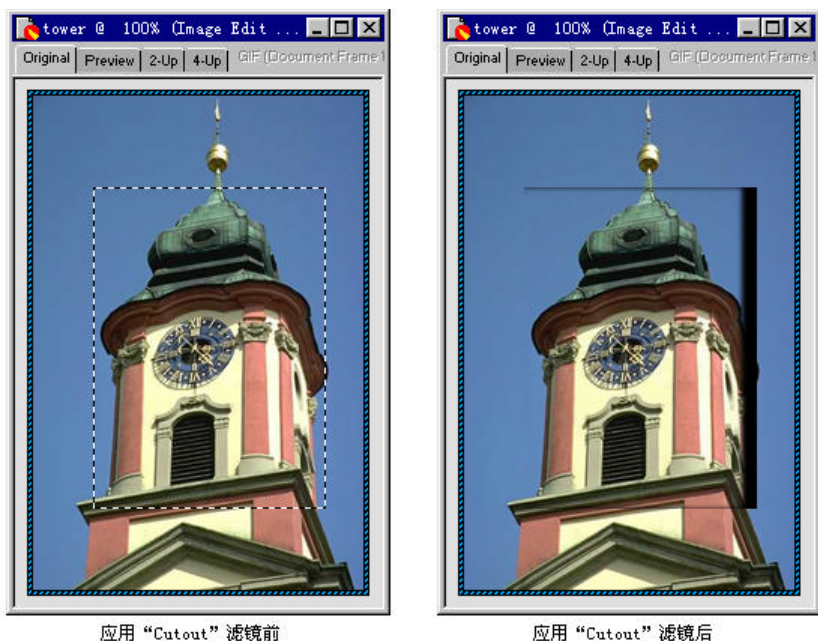


图9-26 应用“Cutout”滤镜

“Motion Trail”滤镜主要用于为对象生成运动轨迹,在应用这种滤镜时,最好选中不规则的像素区域,然后应用滤镜,图 9-27显示了选中玫瑰图像,然后应用这种滤镜的情形。

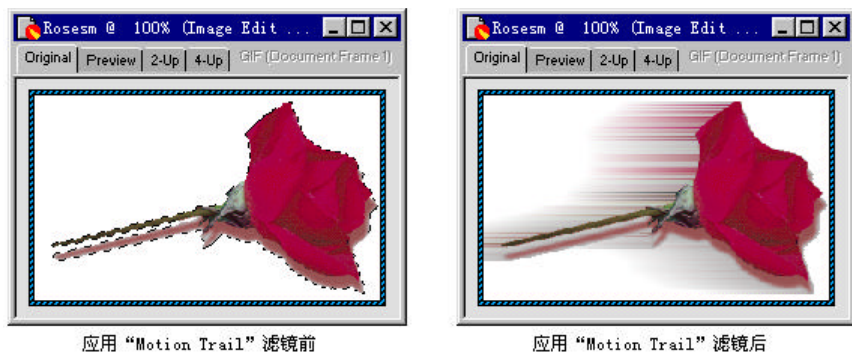


图9-27 应用“Motion Trail”滤镜

## 9.5 安装Photoshop滤镜

如果觉得Fireworks中的滤镜不够用,没有关系,您可以在 Fireworks中直接使用Photoshop

的滤镜。无论笔者如何喜欢 Fireworks，也不得不承认，目前 Photoshop市场占有率实在是太大了，它已经成为图像处理程序事实上的标准。好在我们可以 Fireworks 中采取“拿来主义”，近乎无限地利用这些现有资源，从而增强 Fireworks 的图像处理能力。您可以按照如下方法安装 Photoshop 的滤镜。

1) 打开“File”菜单，选择“Preferences”命令，打开 Fireworks 的参数选择对话框。进入“Folders”选项卡，如图 9-28 所示。

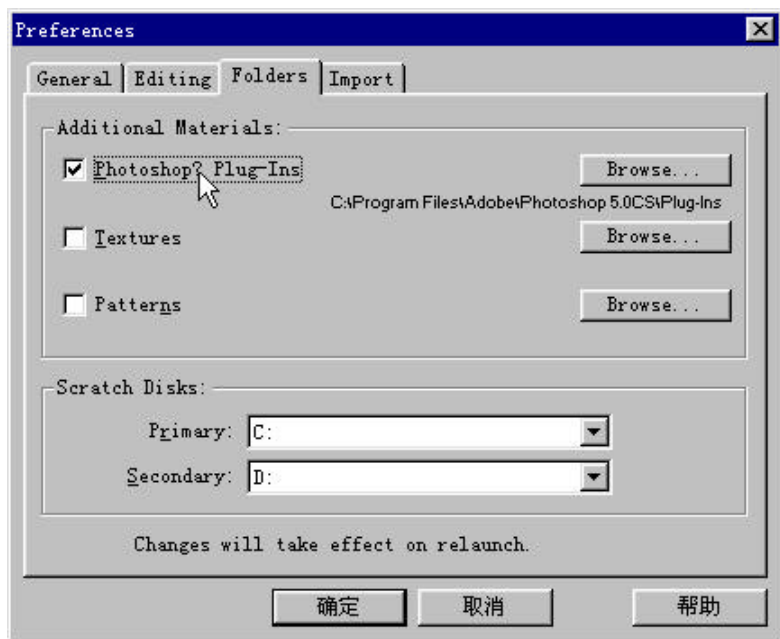


图9-28 安装Photoshop滤镜

- 2) 选中“Photoshop plug-ins”(Photoshop 插件)复选框。
- 3) 再单击“Browse”按钮，这时会打开一个对话框，允许您选择 Photoshop 插件所在的目录。
- 4) 选择插件目录，按下“打开”按钮，即可完成 Photoshop 插件的安装。
- 5) 重新启动 Fireworks，使设置生效。这时，打开“Xtras”菜单，您就可以看到安装的 Photoshop 滤镜了。

**注意** 在 Fireworks 中，一旦 Photoshop 滤镜被安装，它就可以作为活动特效来使用，从特效面板上的下拉菜单中，也可以看到这些滤镜。实际上不必通过参数选择对话框，直接从特效面板上也可以安装 Photoshop 滤镜，在下一章我们会介绍如何进行活动特效的相关操作。

如果将 Photoshop 的插件移动到其他的目录，必须重复上面的步骤再次定位插件目录，否则 Fireworks 无法找到 Photoshop 的插件，也就无法应用插件。

如果不希望使用 Photoshop 插件和滤镜，希望将它们从“Xtras”菜单和特效面板上的下拉菜单中删除，可以在图 9-28 所示的对话框中，清除“Photoshop plug-ins”复选框，并确认操作，然后再重新启动 Fireworks。