

## 第10章 在图像上应用特效

在Fireworks中，笔画、填充和特效是设计图像的三大“利器”，当然大多数人可能更常使用笔画和填充，但是特效的重要性仍然不容忽视。对于专业的图像设计来说，很多特效，例如斜面边或投影等，在改图形图像显示效果方面起着至关重要的作用。这一章介绍如何在Fireworks中为对象应用特效，以丰富图像的显示效果。

### 10.1 概述

所谓特效，实际上是一些小的预设工具集，在将特效应用到对象上时，程序会根据特效中的设置对对象进行处理，使对象按照某种需求显示。

例如，对一个矩形对象应用内部斜面边（Inner Bevel）特效，就可以将它显示为立体的按钮形状，对该矩形对象应用投影（Drop Shadow）特效，则可以生成浮于纸张之上的投影效果，如图10-1所示。如果希望仅仅通过路径、笔画和填充来实现这些效果是非常麻烦和困难的。



图10-1 对矩形对象应用特效

Fireworks内置了多种特效，在对象上应用特效的操作也非常简单。仅仅使用一个特效面板，就可以实现对特效的应用，也可以实现对特效的管理。在Fireworks中，甚至允许用户按照需要对特效进行编辑，或是删除不需要的特效，以便节省屏幕和磁盘空间。其中最值得称道的是其特效是“活动”（Live）的，也就是说当用户修改已经应用了特效的对象时，这些应用到对象上的特效会自动重新绘制。这种特性在Fireworks中被形象地称作“活动特效”（Live Effect）。

例如，在图10-2中，左方的图是原始的应用了内部斜面边特效的矩形；中间的图显示了对矩形填充效果进行修改后的情形；右方的图显示了改变矩形路径形状后的情形。可以看到，在对对象进行修改后，特效会根据修改后的结果重新进行绘制，以确保图形图像的显示正确。

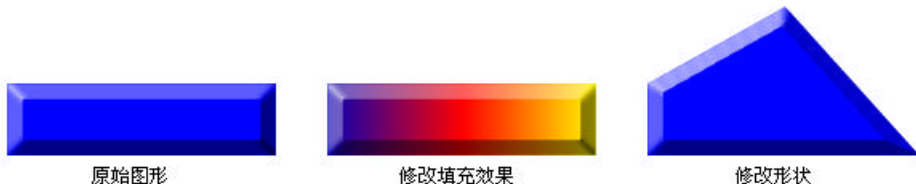


图10-2 活动特效

特效的数目和种类的多少，决定了图像处理程序对图像效果控制能力的大小。Fireworks不仅内置了多种特效，还允许用户将现有的很多滤镜（Filters），如高斯模糊（Gaussian Blur）

和锐化（Sharpen）等，作为活动特效来应用。大多数的 Photoshop 滤镜和插件都可以在 Fireworks 中使用，用户在使用 Photoshop 时所积累的经验可以在 Fireworks 中得到实现，这就保护了用户的投资，简化了用户的学习过程，使用户的操作更加得心应手。

在 Fireworks 中，原先的这些特效都会具有“活动”特性，可以动态显示图像设计后的最新状态。

## 10.2 应用活动特效

Fireworks 内置了多种活动特效，基本可以满足通常的 Web 设计。这一节，我们介绍如何应用现有的特效。

### 10.2.1 认识特效面板

在 Fireworks 中对对象应用特效主要通过特效面板来进行，要打开特效面板，您可以按照如下方法进行操作：

打开“Window”菜单，选中“Effect”（特效）命令，或是按下 Ctrl+Alt+E 组合键，即可显示特效面板，一般来说，特效面板带有如图 10-3 所示的结构。

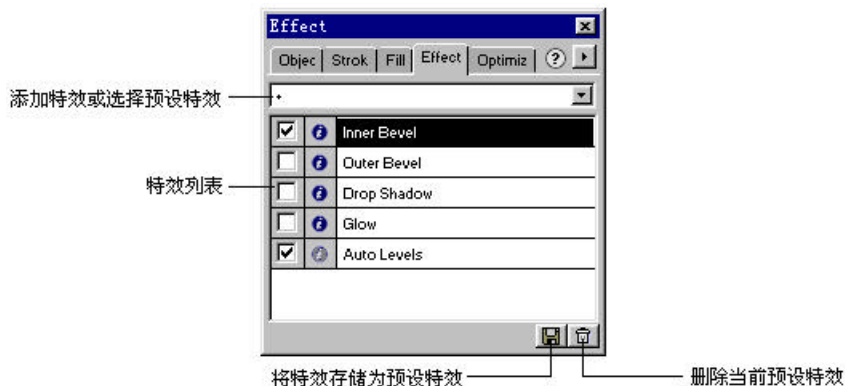


图10-3 特效面板

### 10.2.2 应用特效

#### 1. 在对象上应用特效

要在对象上应用特效，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 首先选中要应用特效的对象。
- 2) 在特效面板上，打开“添加特效或选择预设特效”下拉列表，选择需要的特效。这时会在面板中出现该特效的选项对话框，允许您为该特效设置必要的参数选项。
- 3) 设置必要的特效选项，然后单击特效面板上的空白处，或是按下回车键，即可确定操作，这时在特效列表中就会显示相应的特效选项。
- 4) 重复前面的2至3步操作可以将多个特效显示在特效列表中。
- 5) 选中需要应用到对象上的特效选项前方的复选框，即可将特效应用到对象上。选中多个特效复选框，可以将多个特效同时应用的对象上，形成多种特效重叠的效果。

6) 如果希望修改某些特效, 可以单击特效选项上的惊叹号符号, 这时会打开一个下拉对话框, 允许您对该特效进行定制。

图10-3显示了在对象上同时应用“Inner Bevel”(内部斜面边)特效和“Auto Level”(自动水平)特效的情形。

### 2. 在分组对象上应用特效

如果将特效应用到组合的对象上, 则在应用特效时, 组合的对象被作为一个对象整体来看待。如果将特效应用到多个未组合的对象上, 则每个对象上会分别应用相应的特效。

例如, 对于一个矩形和一个圆形, 我们在其上应用内部斜面边特效和投影特效, 在矩形和圆形的组合前和组合后, 会得到截然不同的效果, 如图 10-4所示。

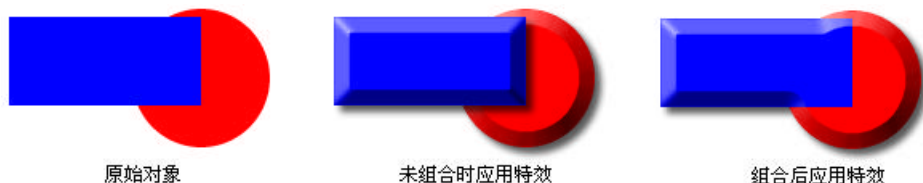


图10-4 对独立对象和组合对象应用特效

从图上可以看到, 对于未组合的对象, 特效分别应用到每个对象上, 根据对象的重叠顺序不同, 产生不同的效果。在图 10-4中间的图上, 矩形在应用了投影特效后在底层的圆形上产生投影, 好像放置在圆形之上一样; 而对于组合的对象, 则被作为同一个对象来应用特效。在图10-4右方的图上可以看到, 矩形不是显示在圆形之上, 而好像嵌入到圆形之中。

利用次选择工具, 可以从组合的对象中选中单个的对象成员, 因此, 也可以在组合对象中的单个成员对象上应用特效。图 10-5显示了对组合对象中的矩形成员对象应用内部斜面边和投影特效的情形, 这种应用特效的操作不会影响组合对象中其他成员对象。

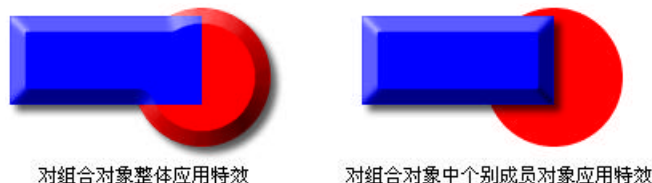


图10-5 对组合对象中个别成员对象应用特效

### 3. 改变活动特效的应用顺序

在特效面板上选中多个特效复选框, 可以在对象上同时应用多种特效。根据对象上各特效的应用顺序不同, 可能产生不同的效果。

一般来说, 在对象上应该首先应用那些可以改变对象内部外观的特效, 如内部斜面边特效, 然后再应用那些改变对象外部外观的特效, 如外部斜面边特效、发光特效或投影特效等。在图10-6中显示了对同一个矩形应用内部斜面边和投影特效的情形。左方的图显示了先应用内部斜面边, 再应用投影特效的效果; 右方的图显示了先应用投影, 再应用内部斜面边特效的效果, 可以看出两者有较大的区别。

要注意的是, 所谓特效应用到对象上的顺序, 主要是由特效项在特效面板列表中的顺序

决定的。在特效面板上的特效列表中，位于上端的特效在应用到对象上时先于位于下端的特效。它同在特效面板上选中各特效项复选框的次序是无关的。

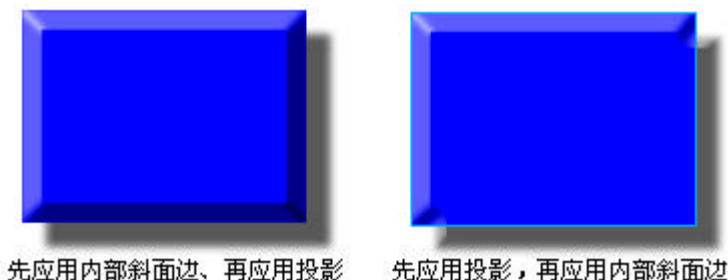


图10-6 不同的特效应用顺序产生不同的效果

如果希望改变特效应用到对象上的顺序，可以按照如下方法进行操作：

1) 在特效面板上，从特效列表中选中希望改变应用顺序的特效。被选中的特效项会高亮显示。要注意，选中特效可以通过单击特效项中特效名称所在的列来实现。单击信息按钮或是选中特效复选框是不能选中特效的。

2) 在特效列表中拖动这些被选中的特效，将它们拖动到需要的位置上。

图10-7显示了将投影特效设置到内部斜面边特效之前的情形。

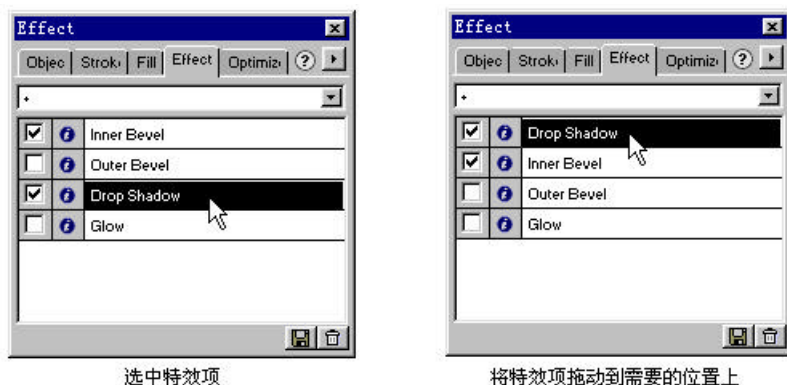


图10-7 改变特效的应用顺序

### 10.2.3 编辑单个活动特效

默认状态下，大多数的特效设置已经可以满足设计的需要，但是有时候也可能希望对特效进行修改，例如，可以设置斜面边的宽度或投影的深度等，Fireworks允许您对各种特效进行修改和编辑。

要编辑单个的活动特效，您可以按照如下方法进行操作：

1) 首先从特效面板上打开下拉列表，选择要编辑的特效，这时特效会出现在特效面板的特效列表中。

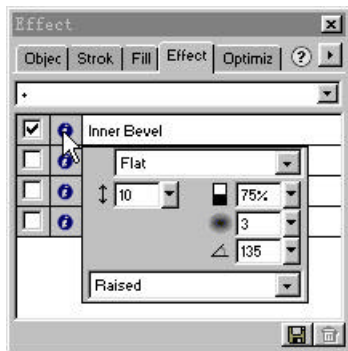


图10-8 编辑活动特效

2) 单击特效项上的惊叹号符号, 这时会打开一个对话框, 上面显示该特效可以被修改的各种选项, 如图 10-8 所示。通常我们将这个惊叹号符号称作“信息按钮”。

3) 根据需要设置各种选项, 不同的活动特效, 选项可能不一样, 我们会在介绍活动特效含义的时候介绍其设置选项。

4) 设置完毕, 按下回车键或是单击该选项对话框之外的任意地方, 即可使设置生效。如果希望取消设置, 可以按下 Esc 键。

#### 10.2.4 处理活动特效的重绘

如果在对象上应用了活动特效, 在修改对象时, 系统会重新对特效进行重绘, 这就是活动特效之所以称作“活动”的原因。也正因为这种特点, 使它成为吞噬系统资源的大户。如果应用到对象上的特效较多较复杂, 在修改对象后, 重绘操作可能占用很多计算机时间。同样, 在打开这类文件时也会变得很慢。

所以很多有经验的用户在设计图像时并不立刻将特效应用到对象上。通常他们只是在一个很小的对象上应用各种特效, 并查看特效应用后的效果, 当设置满意后, 临时将特效禁止应用, 然后对对象进行各种修改, 修改完后再重新激活特效, 最终一步获得最后的结果。

##### 1. 临时禁止应用到对象上的特效

如果希望临时禁止应用到对象上的特效, 可以采用如下方法:

如果希望临时禁止某个特效在对象上的应用, 可以从特效面板上清除该特效项前面的复选框。

如果希望临时禁止所有特效在对象上的应用, 可以从特效面板的面板菜单上选中“ All Off”(全部关闭)命令。

##### 2. 恢复禁止的特效

如果希望恢复显示应用到对象上的单个特效, 可以从特效面板上选中该特效项前面的复选框。

如果希望恢复显示所有应用到对象上的特效, 可以从特效面板的面板菜单中选中“ All On”(全部开启)命令。

#### 10.2.5 从特效列表中删除活动特效

如果确信某个活动特效不会被应用到对象上, 则可以将它们从特效面板上的列表中删除, 以节省屏幕空间, 您可以按照如下方法进行操作:

1) 在特效面板上的列表中, 选中要删除的特效项。

2) 单击特效面板右下角的“删除当前预设特效”按钮, 即可将它从特效列表中删除。

注意 直接将要删除的特效从列表中拖动到该“删除当前预设特效”按钮上, 也可以删除该特效。

在特效列表中一次只能选中一个特效项, 因此利用上面的方法一次只能删除一个特效。如果希望从特效列表中快速删除所有的特效项, 则可以直接从特效面板上的下拉列表中选择“None”。

这种删除操作只是将该特效项从特效列表中删除, 特效本身仍然存在于系统之中, 可以继续使用。

### 10.3 自定义的特效和特效组合

对特效进行编辑之后，只能在当前对象上加以应用，如果希望在另一个对象上应用相同的修改后的特效，则必须将编辑后的特效加以保存。

如果希望将多个特效同时应用到对象上，就需要在特效列表中同时显示多个特效，我们将这些特效称作特效组合。前面已经介绍过如何控制这些特效在对象上的应用顺序，也介绍过如何对特效列表进行删改，实际上，Fireworks允许您将这些改变保存起来，以供将来重复使用。

通过保存特效组合中每个特效的选项设置、特效列表中各特效的应用顺序，以及每个特效复选框是否被选中等信息，就可以实现将来对这些设置的重复使用。您可以将这种操作看成是生成一个新的特效的操作，只是这种特效综合了多种特效的效果，甚至允许您对其中的每个特效进行编辑。我们将这种特效或特效组合称作自定义特效。

#### 10.3.1 保存自定义特效

您可以按照如下方法保存经过修改的自定义特效。

- 1) 首先根据需要对现有特效进行编辑，如有必要，可以修改多个特效，并修改各特效在列表中的顺序，或是对特效列表进行删改。
- 2) 单击特效面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单。
- 3) 选择“Save Effect As”(将特效保存为)命令，这时会出现如图10-9所示的对话框，提示您输入特效的名称。
- 4) 输入名称，按下“OK”按钮，确定操作，特效就被保存在系统中。

下次如果希望应用该自定义特效，可以直接从特效面板上打开下拉列表，然后选中这里保存的特效名称菜单项，如图10-10所示，这时保存的特效和特效组合会出现在特效面板上的列表中。



图10-9 输入特效名称

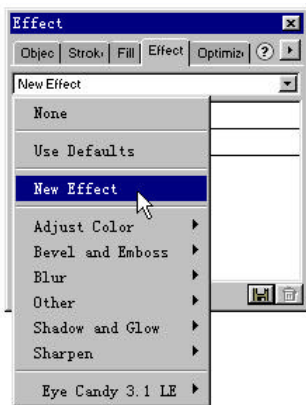


图10-10 应用定制的活动特效

#### 10.3.2 重命名自定义特效

如果自定义的特效名称不符合自己需要，可以对之重新命名，方法如下：

- 1) 从特效面板的下拉菜单中，选中要重命名的自定义特效。
- 2) 单击特效面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单，选择“Rename Effect”(重命名特效)命令，这时会出现一个对话框，提示您输入新的名称。
- 3) 输入新名称，按下“OK”按钮，确定操作，即可实现对自定义特效的重新命名。再次



打开特效面板上的下拉菜单，可以看到该自定义特效的名称被改变了。

### 10.3.3 删除活动特效

如果自定义的特效不再被使用，也可以将它从系统中删除，方法如下：

- 1) 从特效面板的下拉菜单中，选中要删除的自定义特效。
- 2) 单击特效面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单，选择“Delete Effect”（删除特效）命令。
- 3) 这时该自定义特效就被删除。

注意 在删除了自定义特效后，已经应用到对象上的这些特效和特效组合并不改变。因此，如果您选中应用了已经删除的自定义特效的对象时，在特效面板的特效列表中仍然会显示该自定义特效的内容，同时在特效面板上的下拉列表中显示“Untitled”（未命名）字样。因此，您仍然可以将这些特效和特效组合保存起来，并设置为自定义特效。

请将这种操作同10.2.7节介绍的操作区别开来，这里介绍的是删除自定义的特效和特效组合，其具体的表现是从特效面板的下拉菜单中删除菜单项；而10.2.7节介绍的则是从特效列表中删除某个单独的特效。

如果希望更快捷地使用自定义的特效，可以将特效存储为样式，这样自定义的特效会出现在样式面板上，方便在对象上的应用。我们会在介绍样式的章节中介绍这种操作。

### 10.3.4 使用默认的活动特效设置

细心的读者可能已经发现，从特效面板的下拉菜单中选择“Use Defaults”（默认）命令，可以在特效面板上显示最常见的四种特效：“Inner Bevel”、“Outer Bevel”、“Drop Shadow”和“Glow”，也即内部斜面边、外部斜面边、投影和发光特效，如图10-11所示。很多时候我们仅仅利用这四种特效就足以构建多彩的图像效果，可以说，这四种特效是最常用到的。默认状态下，这四种特效都被临时禁止。

如果您发现自己经常使用某些特效，可以将自定义的特效存储为默认特效。方法如下：

- 1) 选择需要应用到对象上的特效，这些特效会显示在特效面板的列表中。必要时，可以对各个特效进行编辑，或是改变它们在特效面板上的顺序。
- 2) 单击特效面板右上角的三角形按钮，打开面板菜单。
- 3) 选择“Save Defaults”（存储默认）命令，这时会出现一个对话框，提示您是否要将当前的自定义特效存储为默认特效。
- 4) 单击“确定”按钮，确定操作，即可将当前的自定义特效存储为默认特效。下次希望应用特效时，只需要从特效面板的下拉列表中选中“Use Defaults”菜单项即可。

## 10.4 认识标准的活动特效

在Fireworks中，内置了一些标准的活动特效，包括斜面边（Bevel）特效、投影（Drop



图10-11 默认的活动特效

Shadow) 特效、发光 (Glow) 特效和浮雕 (Emboss) 特效等。

#### 10.4.1 斜面边特效

斜面边特效包括内部斜面边 (Inner Bevel) 特效和外部斜面边 (Outer Bevel) 特效两种，它们是在 Fireworks 中生成三维效果的最重要的工具。根据设置不同，可以产生各种需要的立体效果。

##### 1. 应用斜面边特效

要应用斜面边特效，可以从特效面板上打开下拉列表，选择 “Bevel and Emboss” (斜面边和浮雕)，然后选择需要的选项，如图 10-12 所示。

选择 “Inner Bevel” 则可以在特效列表中显示内部斜面边特效项。

选择 “Outer Bevel” 则可以在特效列表中显示外部斜面边特效项。

图 10-13 显示了采用默认设置对同一个矩形分别应用内部斜面边和外部斜面边特效所生成的效果。

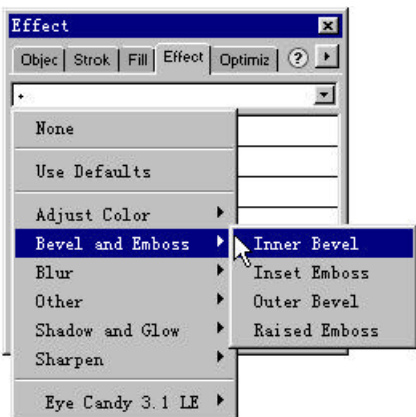


图 10-12 选择斜面边特效



原始对象



应用内部斜面边特效

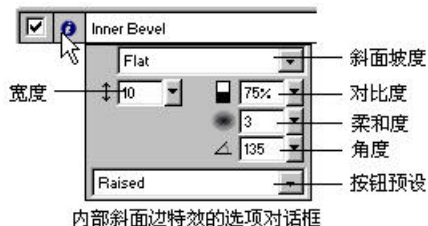


应用外部斜面边特效

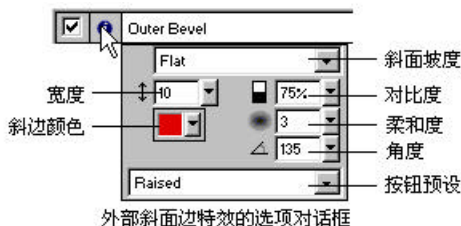
图 10-13 应用斜面边特效

##### 2. 编辑斜面边特效

如果希望编辑斜面边特效，可以在特效面板上单击斜面边特效项前方的信息按钮，或是双击斜面边特效项，打开相应的选项对话框。内部斜面边特效的选项对话框和外部斜面边特效的选项对话框大致相同，只是外部斜面边特效项选项对话框多出一个 “斜边颜色” 颜色井，用于设置外部斜边的颜色，如图 10-14 所示。



内部斜面边特效的选项对话框



外部斜面边特效的选项对话框

图 10-14 编辑内部斜面边

斜面坡度 (Bevel Slope) 在 “斜面坡度” 下拉列表中，可以选择 7 种不同类型的斜面效果，这种效果产生的斜面边坡度不同，起伏程度也不同。下面是其中的选项：

- Flat (平面)
- Smooth (平滑)
- Sloped (斜坡)



- Frame1 ( 框架 1 )
- Frame2 ( 框架 2 )
- Ring ( 环状 )
- Ruffle ( 皱褶 )

图10-15显示了这几种不同的斜面坡度的边缘侧面图。

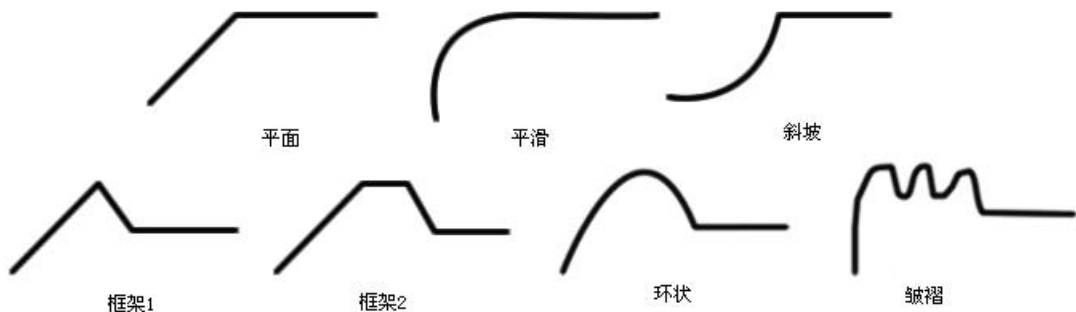


图10-15 几种斜面坡度的边缘侧面图

图10-16和图10-17分别显示了不同斜面坡度的内部斜面边特效和外部斜面边特效应用到一个矩形对象上产生的效果。

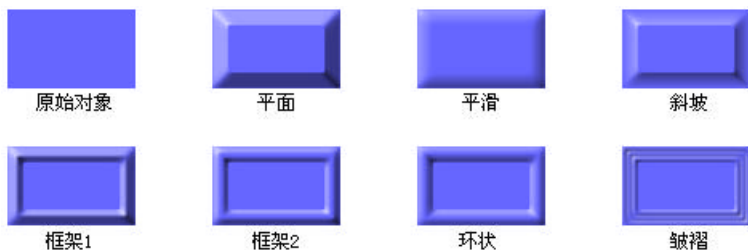


图10-16 不同斜面坡度的内部斜面边特效

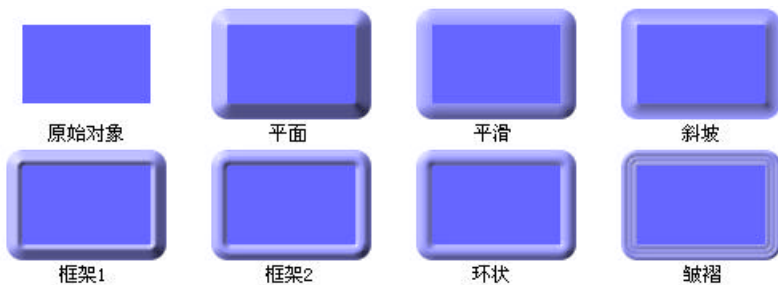


图10-17 不同斜面坡度的外部斜面边特效

**对比度 ( Contrast )** 在斜面边选项面板上的“对比度”区域中，可以设置在三维效果中阳面和阴面之间的相对亮度；其范围是 0% ~ 100%，100%表示最大的对比度；0%表示最小的对比度（也即无差异）。

图10-18显示了不同对比度下的内部斜面边特效，可以看出，对比度越大，对象的三维效

果也越明显。

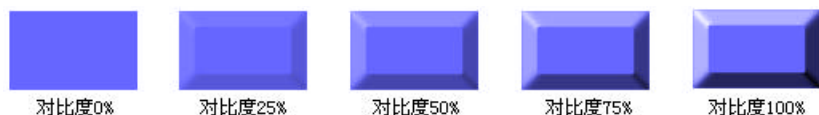


图10-18 不同对比度下斜面边的特效

**柔和度 (Softness)** 在斜面边选项面板上的“柔和度”区域，可以设置斜面边的锋锐程度，其范围是0~10，0表示最锐利；10表示最柔和。

图10-19显示了不同柔和度下的内部斜面边特效。可以看出，柔和度越小，对象越棱角分明；柔和度越大，对象越圆滑。

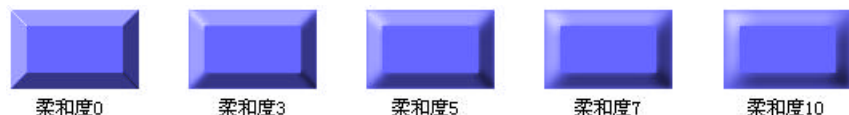


图10-19 不同柔和度下的斜面边特效

**角度 (Angle)** 在斜面边选项面板上的“角度”区域，可以设置光线照射到斜面边上的角度。您可以通过拖动按钮来改变角度值，也可以在其中直接输入需要的角度。

图10-20显示了在不同角度下的内部斜面边特效。不同的角度，光线照射的效果也不同，通过调节角度，可以生成凸起或凹陷的效果。

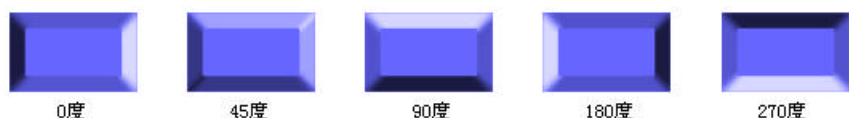


图10-20 不同角度的斜面边特效

**宽度 (Width)** 在斜面边选项面板上的“宽度”区域，允许您设置斜面的宽度。其范围是0~35，单位是像素。

图10-21显示了不同斜面宽度下的内部斜面边特效。不同的斜面宽度，可以生成不同的凸起效果。

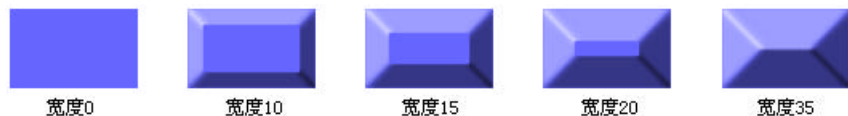


图10-21 不同斜面宽度的斜面边特效

**斜面颜色 (Bevel Color)** 在斜面边选项面板上的“斜面颜色”颜色井中，可以设置外部斜面边的颜色。

图10-22显示了几种不同斜面边颜色下的外部斜面边特效。一般来说，应该将斜面边的颜

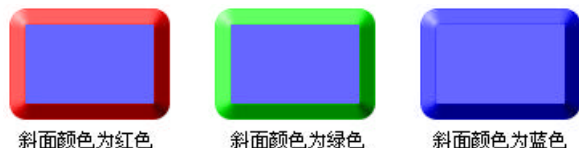


图10-22 不同斜面颜色的外部斜面边特效

色设置为同对象接近的颜色, 这样才能使图像在整体上显示得较为和谐。

按钮预设 (Button Preset) 在真实世界中, 按钮包含“弹起”和“按下”两种主要状态, 而在计算机世界中, 除了这两种状态之外, 按钮通常还包含另外两种状态: “高亮”和“反转”。不同的按钮状态在实现轮替效果时非常有用, 我们可能在 Internet 上经常看到这样的按钮效果: 正常状态下按钮处于弹起状态; 将鼠标移动到按钮之上时, 按钮处于高亮状态; 单击鼠标按下按钮时, 按钮处于反转状态, 将鼠标移离按下的按钮时, 按钮处于按下状态。

通过调节“角度”和“对比度”等选项, 我们可以按照需要任意定制按钮的各种状态, 但是在 Fireworks 中也提供了这四种预设的按钮状态, 帮助您快速绘制需要的按钮, 只需要在斜面边选项面板上的“按钮预设”下拉列表中选择需要的选项即可。其中的选项如下:

- Raised (弹起)
- Highlighted (高亮)
- Inset (按下)
- Inverted (反转)

图10-23显示了这几种不同的按钮预设状态。



图10-23 几种不同的按钮预设状态

#### 10.4.2 浮雕特效

利用浮雕特效, 可以使图像看上去从背景上凸出或凹陷下去, 利用浮雕特效可以创建一种凝重的艺术效果。

##### 1. 应用浮雕特效

要应用浮雕特效, 可以从特效面板上打开下拉列表, 选择“Bevel and Emboss”(斜面边和浮雕), 然后选择需要的选项, 如图10-12所示。

选择“Raised Emboss”(凸起浮雕), 则可以在特效列表中显示凸起浮雕特效项。

选择“Inset Emboss”(凹陷浮雕), 则可以在特效列表中显示凹陷浮雕特效项。

浮雕特效主要使用对象的背景色作为浮雕的处理颜色, 在对象上应用浮雕特效后, 对象本身的颜色将消失, 例如, 我们在青色背景上放置红色文字, 对它们应用浮雕特效后, 文字的颜色会变为青色, 如图10-24所示。



图10-24 浮雕特效

利用浮雕特效的这种背景色替换主体颜色的特性，我们可以在一些带有复杂背景的位图图像上绘制图形或书写文字，然后应用浮雕特效，这时背景上的色彩仍然透过对象被显示出来，形成非常悦目的艺术效果。

图10-25显示了在一幅风景图画上添加“难忘的旅游胜地”几字，然后应用浮雕特效的情形。

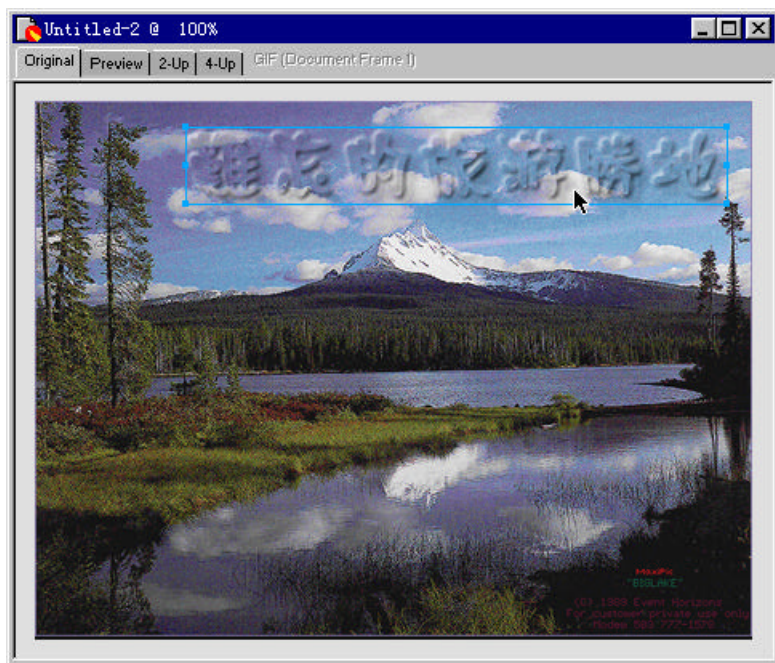


图10-25 为处于复杂背景上的对象应用浮雕效果

## 2. 编辑浮雕特效

如果希望编辑浮雕特效，可以在特效面板上单击浮雕特效项前方的信息按钮，或是双击浮雕特效项，打开相应的选项对话框。凸起浮雕特效的选项对话框和凹陷浮雕特效的选项对话框完全相同，如图10-26所示。

宽度(Width) 在浮雕特效选项对话框上的“宽度”区域，可以设置浮雕边缘的厚度，其范围是0~30，单位是像素。如果希望输入超过30的宽度值，可以自行在文本框中输入。

图10-27显示了在不同的宽度设置下的浮雕特效，可以看出，宽度值越大，浮雕效果越明显。

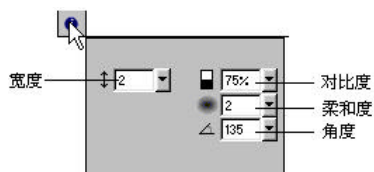


图10-26 设置浮雕特效的选项对话框

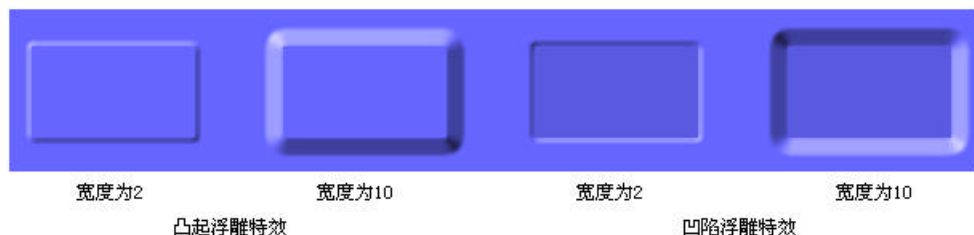


图10-27 不同宽度的浮雕特效

**对比度(Contrast)** 在浮雕特效选项对话框上的“对比度”区域，可以设置在浮雕效果中阳面和阴面之间的相对亮度。其范围是 0% ~ 100%，100%表示最大的对比度；0%表示最小的对比度（也即无差异）。

图10-28显示了不同对比度下的凸起浮雕特效，对比度越大，对象的浮雕效果也越明显。

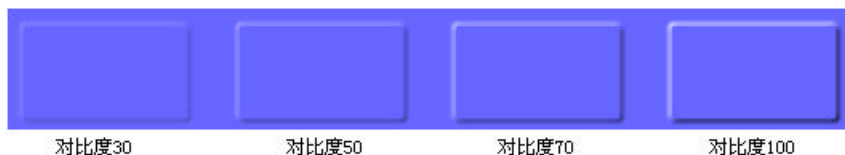


图10-28 不同对比度下的浮雕特效

**柔和度(Softness)** 在浮雕特效选项面板上的“柔和度”区域，可以设置浮雕边缘的锋锐程度，其范围是 0 ~ 10，0表示最锐利；10表示最柔和。

图10-19显示了不同柔和度下的凸起浮雕特效。可以看出，柔和度越小，浮雕的棱角越分明；柔和度越大，浮雕的棱角越圆滑。

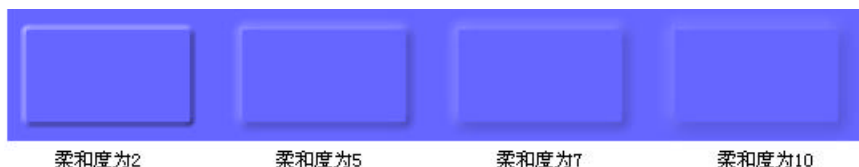


图10-29 不同柔和度下的浮雕特效

**角度(Angle)** 在浮雕特效选项面板上的“角度”区域，可以设置光线照射到浮雕对象上的角度。可以通过拖动按钮来改变角度值，也可以在其中直接输入需要的角度。

图10-30显示了在不同角度下的凸起浮雕特效，不同的光线照射角度，产生的效果也不同。



图10-30 不同角度下的浮雕特效

#### 10.4.3 阴影特效

阴影特效是最常使用的特效之一，它包括投影特效和内部阴影特效两种，可以实现光线照射对象生成阴影的效果。其中，投影特效在背景上生成阴影，而内部阴影特效则在对象内部生成阴影。

##### 1. 应用阴影特效

要应用阴影特效，可以从特效面板上打开下拉列表，选择“Shadow and Glow”（阴影和发光），然后选择相应的命令。

选中“Drop Shadow”（投影）命令，则可以在特效列表中显示投影特效项。



选中“Inner Shadow”(内部阴影)命令,则可以在特效列表中显示内部阴影特效项。

图10-31显示了默认状态下两种特效的显示效果。



图10-31 阴影特效

实际上,目前很多图像处理程序都不支持投影特效,因为投影特效可以很容易地手工制作出来,只要复制一份对象,将它的颜色设置为单色,然后放置于原对象之后稍微偏移一定位置的地方即可,如图10-32所示。但显然,利用投影特效得到的结果更美观,更专业。

## 2. 编辑阴影特效

如果希望编辑阴影特效,可以在特效面板上单击阴影特效项前方的信息按钮,或是双击阴影特效项,打开相应的选项对话框,投影特效和内部阴影特效的选项对话框完全相同,如图10-33所示。

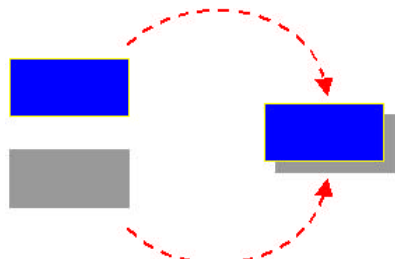


图10-32 手工制作投影效果

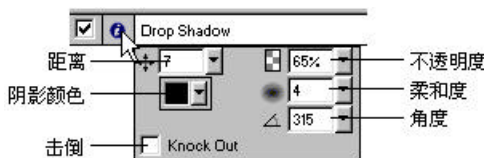


图10-33 投影特效的选项对话框

**不透明度 (Opacity)** 在阴影特效选项对话框中的“不透明度”区域可以设置阴影的透明度,也即对背景(或对象内部)的遮挡程度。其范围是0%~100%,100%表示阴影将背景完全遮挡;0%表示阴影完全透明。

图10-34显示了在不同的不透明度下的投影特效,可以看到,不透明度越大,阴影显得越浓;不透明度越小,阴影显得越淡。

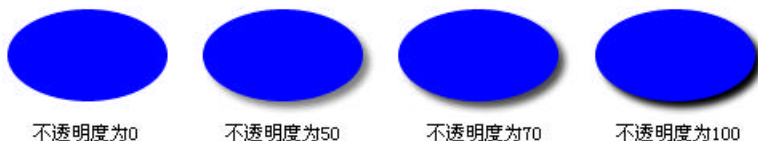


图10-34 不同的不透明度下的投影特效

**柔和度 (Softness)** 在阴影特效选项面板上的“柔和度”区域,可以设置阴影边缘的锋锐程度,其范围是0~30,0表示最锐利;30表示最柔和。

图10-35显示了不同柔和度下的投影特效。可以看出,柔和度越小,阴影的边缘越清晰;柔和度越大,阴影的边缘越模糊。

**角度 (Angle)** 在阴影特效选项面板上的“角度”区域,可以设置光线照射的角度。您可以通过拖动按钮来改变角度值,也可以在其中直接输入需要的角度。

图10-36显示了在不同光线照射角度下的投影特效。可以看出,不同的光线照射角度,产

生的阴影位置也不同。一般来说,采用默认的 315 度可以产生最美观的投影效果。

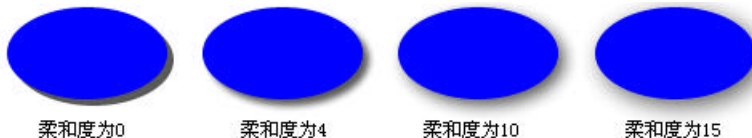


图10-35 不同柔度下的投影特效

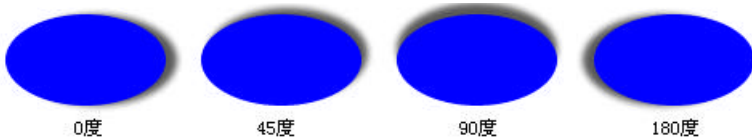


图10-36 不同光线照射角度下的投影特效

距离 (Distance) 在阴影特效选项面板上的“长度”区域,可以设置阴影距对象的距离。其范围是 0 ~ 100,单位是像素。如果希望设置超出 100 的像素值,可以直接在文本框中进行输入。

图10-37显示了不同距离的投影特效。距离值越大,阴影距对象的距离也越远;距离值越小,阴影距对象的距离也越近。

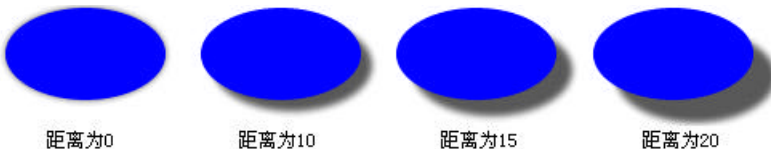
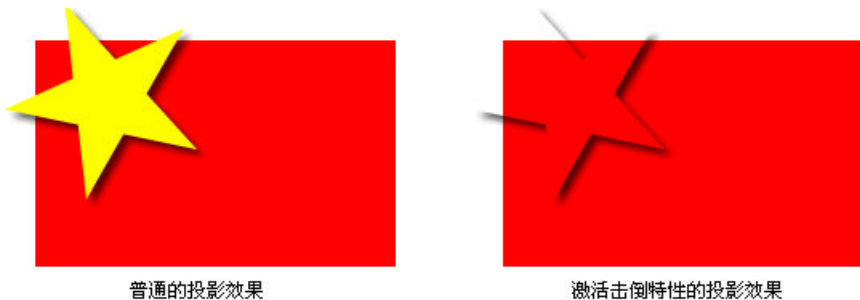


图10-37 不同投影距离的投影特效

阴影颜色 (Shadow Color) 大多数情况下,阴影的颜色是灰黑色。但是有时候可能希望使用其他的颜色,例如在黑色的背景上,白色的阴影可能显得更为悦目,这时可以通过投影特效选项面板上的“阴影颜色”颜色井进行阴影颜色的设置。

击倒 (Knock Out) “Knock Out”是以前打印技术中的一个术语,指的是取消当前文字的颜色,使背景上的内容显示出来。利用该特性,可以凭空在背景上产生投影,但是却不显示产生投影的对象,从而产生一种奇异的效果。在投影特效的选项对话框中,选中“Knock Out”复选框,即可激活该特性。

图10-38显示了普通投影和带有击倒特性的投影之间的效果对比。



普通的投影效果

激活击倒特性的投影效果

图10-38 带有击倒特性的投影效果和普通投影效果的对比

#### 10.4.4 发光特效

阴影特效主要用于在对象的一侧产生颜色发暗的阴影，而发光特效则在对象的四周产生颜色明亮的光芒。阴影特效给人一种外部光线照射到对象上的感觉，而发光特效则给人一种对象内部产生光线的印象。

在Fireworks中有两种发光特效，一种是普通的发光特效，另一种是内部发光特效。普通的发光特效将光芒显示在对象之外，而内部发光特效则将光芒显示在对象内部。

##### 1. 应用发光特效

要应用阴影特效，可以从特效面板上打开下拉列表，选择“Shadow and Glow”(阴影和发光)，然后选择相应的发光特效命令。

选中“Glow”(发光)命令，则可以在特效列表中显示发光特效项。

选中“Inner Glow”(内部发光)命令，则可以在特效列表中显示内部发光特效项。

图10-39显示了一个五角星对象应用发光特效的情形。



图10-39 应用发光特效

##### 2. 编辑发光特效

如果希望编辑发光特效，可以在特效面板上单击发光特效项前方的信息按钮，或是双击发光特效项，打开相应的选项对话框，普通而发光特效和内部发光特效的选项对话框完全相同，如图10-40所示。

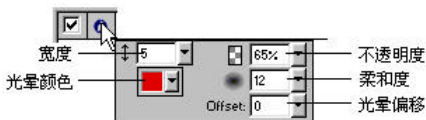


图10-40 发光特效的选项对话框

**不透明度** 在发光特效选项对话框中的“不透明度”区域可以设置光晕的透明度，也即对光晕对背景（或对象内部）的遮挡程度。其范围是0%~100%，100%表示将背景完全遮挡；0%表示光晕完全透明。

图10-41显示了在不同的不透明度下的发光特效，可以看到，不透明度越大，光晕显得越浓；不透明度越小，光晕显得越淡。

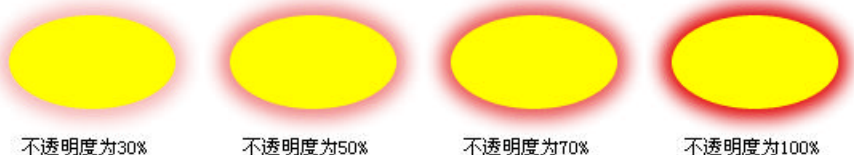


图10-41 不同不透明度下的发光特效

**柔和度(Softness)** 在发光特效选项面板上的“柔和度”区域，可以设置光晕边缘的锋锐

程度，其范围是0~30，0表示最锐利；30表示最柔和。

图10-42显示了不同柔和度下的发光特效。柔和度越小，光晕的边缘越清晰；柔和度越大，光晕的边缘越模糊。

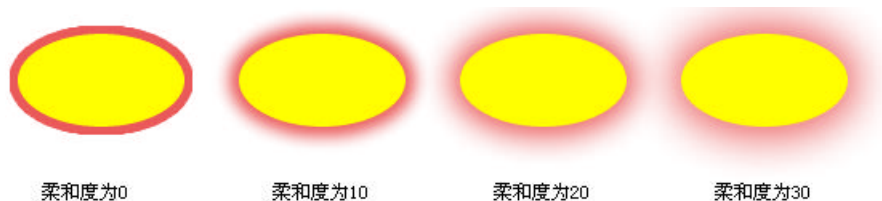


图10-42 不同柔和度下的发光特效

**光晕偏移 (Halo Offset)** 在发光特效选项面板上的“光晕偏移”区域，可以设置光晕距对象的距离。其范围是0~30，单位是像素。

图10-43显示了不同光晕偏移值的发光特效。偏移值越大，光晕距对象的距离也越远；偏移值越小，光晕距对象的距离也越近。

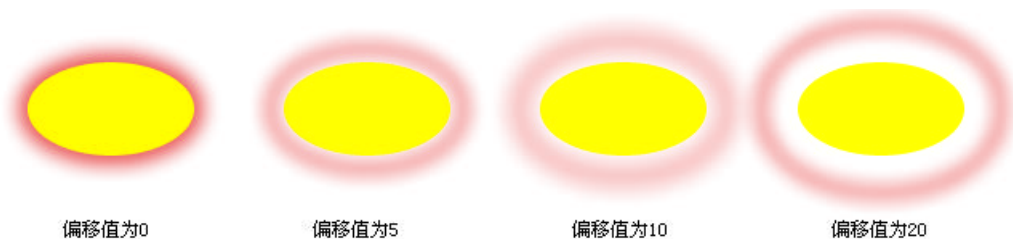


图10-43 不同光晕偏移值的发光特效

**宽度 (Width)** 在发光特效选项对话框上的“宽度”区域，可以设置光晕的厚度，其范围是0~35，单位是像素。如果希望输入超过35的宽度值，可以自行在文本框中输入。

图10-44显示了在不同的宽度设置下的发光特效，宽度值越大，光晕的厚度越大。

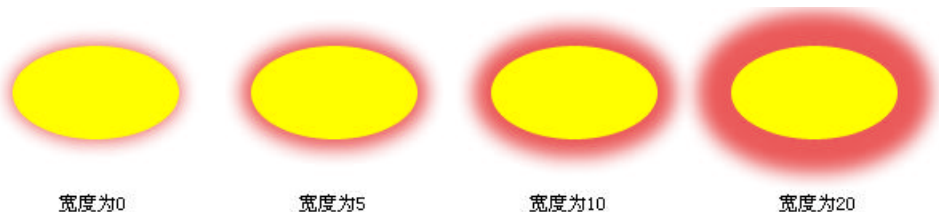


图10-44 不同宽度的发光特效

**光晕颜色 (Halo Color)** 通过发光特效选项面板上的“光晕颜色”颜色井，可以设置光晕的颜色，合理设置光晕的颜色，可以获得更好的发光效果。一般来说，光晕颜色应该同对象的主体颜色之间具有较大的差别，这样才能给人以清晰醒目的感觉。

## 10.5 将Fireworks附件和滤镜作为活动特效使用

在Fireworks中，内置了多种滤镜，这些滤镜称作“Xtras”(附件)。我们在前一章已经介绍了如何利用这些滤镜来处理位图图像，利用这些滤镜，可以实现对位图图像的近乎随心所

欲的处理。

利用滤镜处理图像的操作可以通过打开“Xtras”(附件)菜单,然后选择相应的命令来实现。但是这种操作有一个很大的缺点,就是操作是不可逆的。一旦在某幅图像上应用了滤镜,则除非使用“Undo”操作,否则无法恢复图像原来的外观。而一旦保存操作并退出 Fireworks,甚至连“Undo”操作都无法使用,这种“一步定乾坤”的特性实在令很多用户大感头痛。

细心的读者可能会发现,在特效面板上的下拉列表中,显示有同“Xtras”菜单中相同的内容。这意味着在 Fireworks 中,所有内置的滤镜附件,完全可以当作活动特效来使用,这样就可以随时改变应用到图像上的滤镜,或是从图像上删除某个滤镜所生成的结果。当然,也可以在改变对象时动态应用滤镜,实时获得最新的结果。

各个滤镜的含义和操作方法这一章就不再介绍了,读者可以参看前章介绍的内容。它们是完全一样的。这正是 Fireworks 的优越之处,既可以保证用户在传统图像处理中学到的知识不过时,又能够充分利用 Fireworks 最先进的图像处理技术。

## 10.6 将Photoshop插件作为特效使用

在第9章,我们介绍了如何在 Fireworks 中添加和使用 Photoshop 滤镜。实际上,我们不仅可以 Fireworks 内置的滤镜当作活动特效来使用,也可以将 Photoshop 的滤镜当作活动特效来使用,这就最大程度地扩展了 Fireworks 的图像处理能力,同时也完全保留了 Fireworks 本身的优越性。

如果已经安装了 Photoshop 滤镜,则打开特效面板上的下拉菜单,就可以看到这些滤镜的名称。如果尚未安装 Photoshop 滤镜,除了上一章我们介绍安装 Photoshop 滤镜的方法之外,也可以直接从特效面板上安装滤镜,方法如下:

- 1) 在特效面板上,单击右上角的三角形按钮,打开面板菜单。
- 2) 选中“Locate Plug-ins”(定位插件)命令,这时会打开如图 10-45 所示的对话框,提示您选择 Photoshop 插件所在的目录。

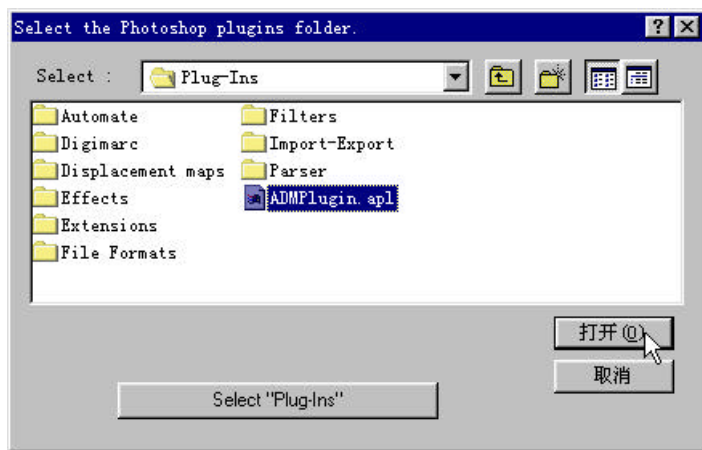


图10-45 选择Photoshop插件所在目录

- 3) 选中 Photoshop 插件所在的目录,按下“打开”按钮,或单击“Select...”(这里是 Select ‘PlugIns’),即可完成 Photoshop 插件的安装。



4) 关闭Fireworks，然后重新启动Fireworks，即可看到在特效面板的下拉菜单中，会出现Photoshop的滤镜和插件名称，同时也会出现在“Xtras”菜单中。

**注意** 如果在一个文档中应用了Photoshop插件类型的活动特效，如果需要在其他的Fireworks中打开该文档，其他的Fireworks中必须也安装了这些插件，才能如实显示特效的效果。当然，对于应用了Fireworks内置滤镜类型活动特效的文档来说，任何Fireworks都能够正确显示它，因为在所有的Fireworks中，内置的滤镜是相同的。