



Part

网页进阶处理

网页特效工具

GIF 动画制作

Fireworks4 特效与外挂程序 Xtras

优化图像处理

Fireworks

Chapter

9

Chapter

网页特效工具

N5549/0205

Fireworks



9-1 Effect 特效面板

特效面板可赋予所有物件外型上的特殊效果，无论是文字、路径、点阵式图形都可以制作出具立体特效的按钮面板。使用前请选取菜单指令 Window\Effect 打开 Effect 特效面板。



Effect 特效面板使用说明

通常你必须在工作区上指定一个物件后，特效面板才会有所反应。物件在特效上，预设值为 None(图1)，因此你打开 Effect 特效面板之后，在面板上不会出现任何特效项目。当你开始对物件赋予特效时，只要点取下图的特效列表钮(图2)，即可在特效菜单中选择特效项目。





9-2 预设特效 User Defaults

选择特效菜单中的 User Defaults 项目后，画面如下图所示。User Defaults 为 Fireworks4 预设的一个特效组合，用户可以自行新增或删除此项目内的特效，并储存成另一个特效组合名称，但 User Defaults 内的四个基本特效不会有任何变动。



每一项特效的左方，都有一个特效开关，在复选框尚未被点取时，表示该特效没有作用。现在来看看 User Defaults 内的四个特效有什么特异功能吧！



★ Inner Bevel 内斜角特效

如下图所示勾选 Inner Bevel 前方的复选框，可让物件产生内凸的效果，而物件原尺寸大小不变。



★ Outer Bevel 外斜角特效

外斜角特效 Outer Bevel 与 Inner Bevel 就有相当大的差别，首先是物件的尺寸，如下图所示，加上特效之后的物件，在原物件的外围会多了一个斜坡。



★ Drop Shadow 阴影特效

阴影也是常用于网页物件上的特效之一，预设的阴影位置为物件右下角。



★ Glow 光晕特效

光晕特效也可称为霓虹特效，在 User Defaults 内预设的颜色为红色。

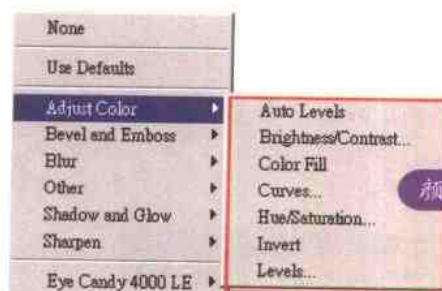


以上的四种特效皆是常用的网页效果，User Defaults 内建的特效无法进一步变更特效属性，如内 / 外斜角角度、阴影方向、光晕颜色等。而在 User Defaults 以下的指令，则是独立的特效功能，允许用户进一步编辑。



9-3 颜色特效 Adjust Color

在 Adjust Color 颜色调整指令集内, 包含 Auto Levels、Brightness/Contrast、Color Fill、Curves、Hue/Saturation、Invert、Levels 等指令, 功能如下。



Auto Levels 自动平衡颜色

也就是说, 不论你的色感多差, 只要选取此功能, Fireworks4 会自动调整颜色搭配。

回首頁

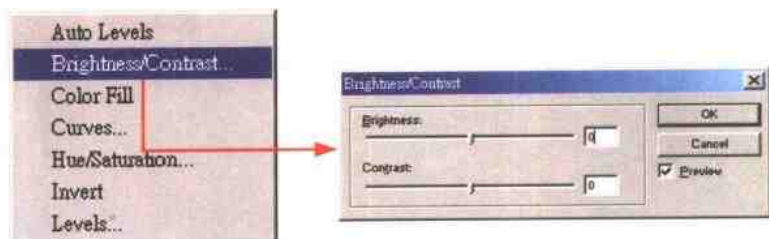


回首頁



Brightness/Contrast 亮度与对比

选择 Brightness/Contrast 指令，如下图所示，可利用此对话框来调整物件的亮度 Brightness 以及对比 Contrast。

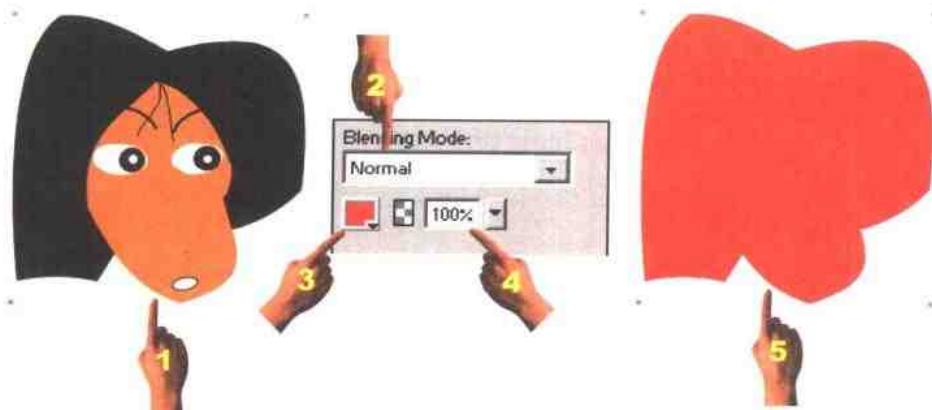


Color Fill 填色

Color Fill 指令是怎样的特效呢？对于一个封闭路径(如形状路径)我们可以使用工具箱的填色工具来指定颜色，而特效面板内的 Color Fill 则可以将已经绘制完成的物件再融入其他颜色。



如下图所示，请先利用一般选取工具点选一个群组后的物件(下页图 1)，接着设置填色模式为 Normal(一般模式，下页图 2)，并将颜色设置为红色(下页图 3)，当融合度为 100% 时(下页图 4)，其特效结果如图 5 所示。



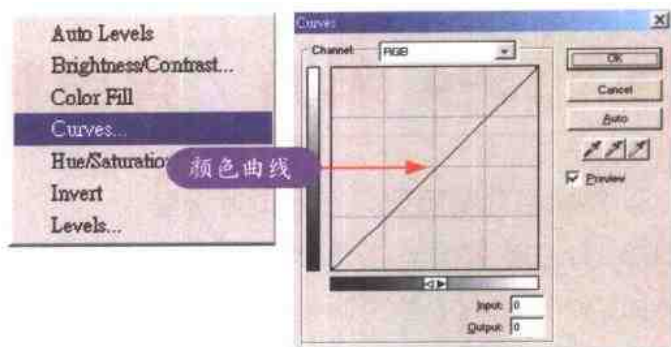
当然你也不希望填色特效的结果是将一个复杂颜色的物件填满单一颜色吧！因此你必须适度的调整融合度，下图为不同融合值的填色特效。



★ Curves 颜色曲线

选取 Curves 颜色曲线指令，可用 Curves 对话框内的颜色曲线来调整物件颜色。这一项功能，相信 Photoshop 的老手们应该不陌

生才对。



Hue/Saturation 色调与饱和度

点取 Hue/Saturation 指令，可利用色调与颜色饱和度来调整物件颜色。Hue 色调在本书第 5 章内已提到，这是一个颜色角度的设置栏位，不同角度代表着不同的颜色。



Invert 反转颜色

Invert 指令可将物件颜色呈现互补效果，比如黑色→白色、蓝色→黄色、红→青。





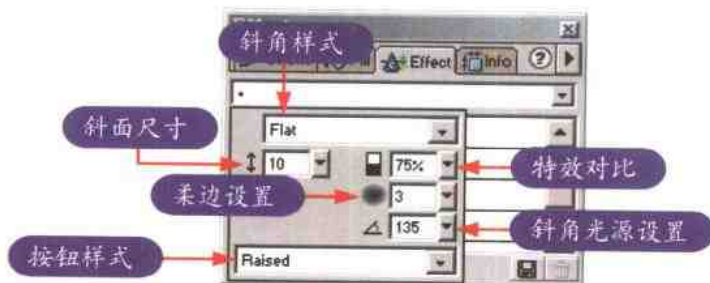
9-4 斜角 / 浮雕特效

斜角与浮雕特效，在网页上可呈现 3D 立体效果，当然比起前一个 Adjust Color 颜色调整特效来说，更能得到用户的青睐，现在我们来看看 Bevel and Emboss 指令集有什么神特效。



Inner Bevel 内斜角特效

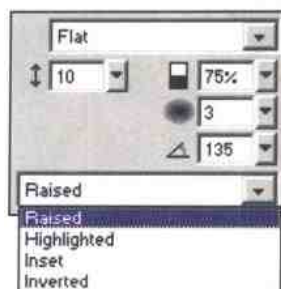
内斜角特效 Inner Bevel 也是 User Defaults 的内建特效之一，在 User Defaults 下无法进一步调整内斜角的效果，在这里你就可以为所欲为的调整特效内容，Inner Bevel 面板功能如下：





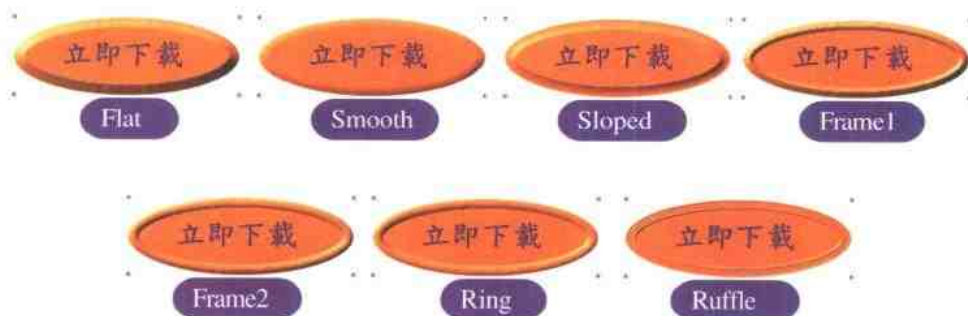
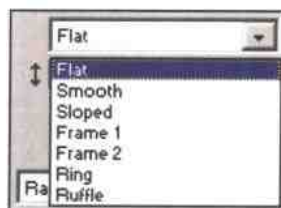
按钮样式

按钮样式列表中包含凸出 Raised、高亮度 Highlighted、凹入 Inset、反转 Inverted 四种样式。



斜角样式

斜角样式就更多样化了，你可以将内斜角设置为平滑 Flat、平坦 Smooth、倾斜 Sloped、外框(1) Frame 1、外框(2) Frame 2、环状 Ring、凹凸效果 Ruffle。

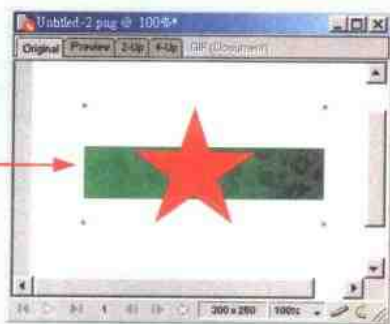




Inner Emboss 凹入浮雕特效

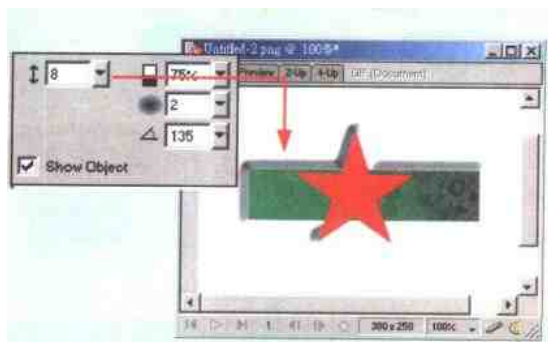
Fireworks4 提供的浮雕特效分为 Inner Emboss(凹入)与 Raised Emboss(凸出), 首先为你介绍 Inner Emboss 凹入浮雕特效的设置方式。

1 选取工作区上的矢量物件

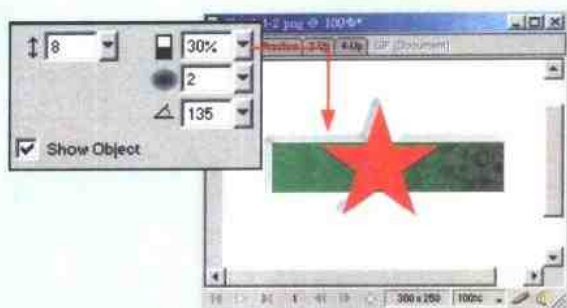


2 选取 Inner Emboss 指令

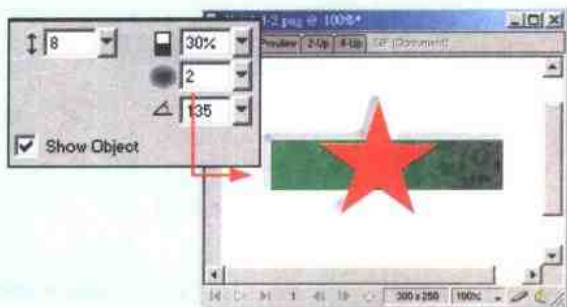
3 变更 Inner Emboss 浮雕宽度, 可改变物件边缘的浮雕效果



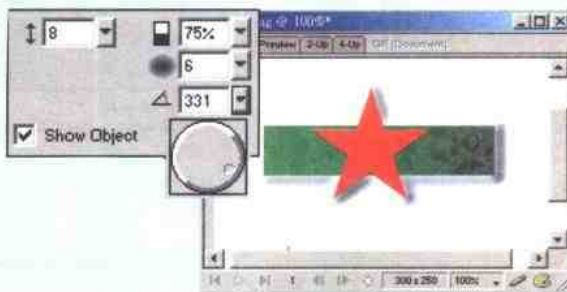
- 4** 变更物件与边缘浮雕对比颜色栏位，可调整浮雕效果的明亮度



- 5** 柔边栏位可淡化浮雕边缘



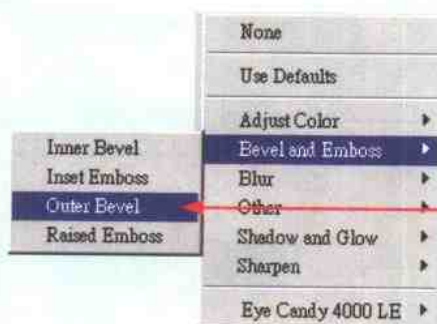
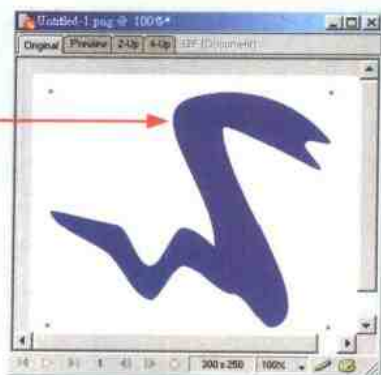
- 6** 利用浮雕角度旋钮，可变化浮雕的方向



Outer Bevel 外斜角特效

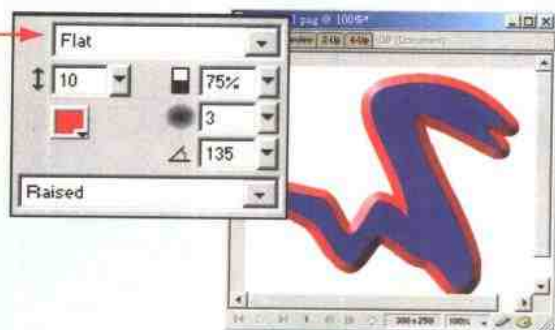
外斜角特效也就将物件加上一个外部斜边，然后以俯视的角度呈现其效果，下面为 Outer Bevel 的设置方式。

1 点取工作区上的物件

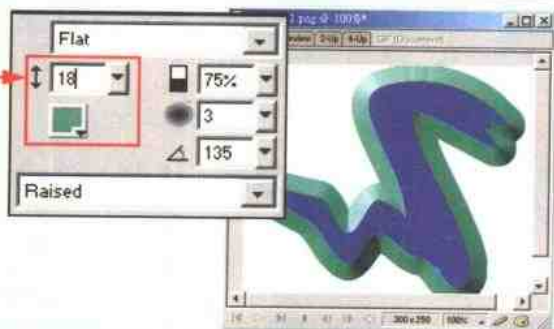


2 选取 Outer Bevel 指令

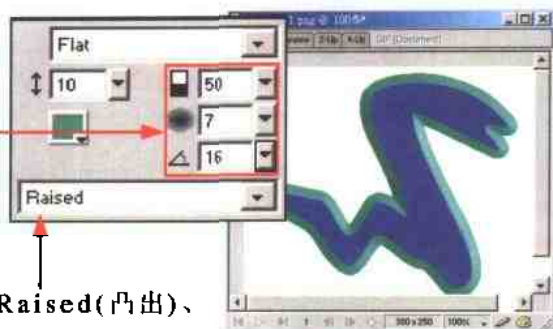
3 斜边样式栏位与9-11页所介绍的外斜边相同，可改变斜边特效样式



4 斜边宽度栏位与颜色栏位，可变化外斜角斜边宽与颜色。内斜角特效则不提供颜色栏位的设置



- 5** 对比栏位、柔边栏位与角度栏位，在浮雕特效已介绍过。其中的角度设置是指光源照射的角度
- 6** 按键效果列表内同样有 Raised(凸出)、Highlighted(高亮度)、Inset(凹入)、Inverted(反转)等四个不同按键形式的外形设置



★ Raised Emboss 凸出浮雕特效

凸出浮雕特效在设置方面与凹入浮雕特效相当，以下为凸出浮雕效果。

