



ImageStyler

Adobe 网页利器应用系列之三

ImageStyler 1.0

应用指南

张向民 主编

丁 夷 杨 焯 范九伦 编著

021M

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

前言

Adobe公司是世界著名的出版和图像软件提供者，它利用自己在图形图像领域的领先优势，为网页设计人员推出了一套完整的解决方案—Adobe 网页工作室（Adobe Internet Pack）。“网页工作室”集成了Adobe公司开发的最关键的网页制作软件—— Adobe ImageReady 1.0、Adobe ImageStyler 1.0、Adobe PageMill 3.0和Adobe PhotoDeluxe家庭版（英文），将这四种软件打包销售，并且同时有Macintosh和Windows版本。“网页工作室”中包含了15000多种图形和图像，其中有上百种按钮、Java动画、EPS格式的剪贴画和其他在制作网页时需要的东西，以帮助使用者建立一个极有视觉冲击力的网页。

Adobe ImageStyler 1.0是一个强大高效的工具箱，可以让用户创造出外表专业的Web图形。Adobe ImageStyler 1.0提供快速灵活的图形创建过程，它将帮助用户合理安排Web工作流程。从一系列源文件导入图形或者在ImageStyler中创建文本和形状，鼠标只需简单一击即可应用眼花缭乱的样式，眨眼间制作出图像映射、JavaScript翻滚效果以及Web准备HTML版面，然后用户随时可以将站点更新为焕然一新的外观。因此，使用Adobe ImageStyler用户可轻轻松松获得引人注目的Web图形。

本书由浅入深、系统全面地介绍了Adobe® ImageStyler 1.0的制作的方法和技巧。在内容编写和结构编排上充分考虑到国内用户的阅读习惯和实际应用的要求。另外，为了突出实用性，本书在介绍软件基本功能的同时都辅以代表性的实例，读者可以对照迅速学习和应用。

本书由张向民策划，张向民、丁夷、杨焯、范九伦等编写。本书写作时力求做到深入浅出、通俗易懂、系统全面，由于作者水平有限，书中难免会用疏漏和不当之处，敬请读者批评。

目 录

第 1 章 基本概念	1
1.1 图像基本知识	1
1.1.1 位图和矢量表示	1
1.1.2 颜色模型	2
1.1.3 文件格式	3
1.2 Adobe ImageStyler 中的基本概念	5
1.3 创建和打开一个 ImageStyler 文件	9
1.4 改变写作区的大小	10
1.5 保存文件	11
1.6 打印	12
1.7 使用工具箱	13
1.8 使用调色板	14
1.9 查看写作	15
1.10 使用内容菜单	15
1.11 使用 Adobe 在线帮助	15
第 2 章 ImageStyler 1.0 的集成环境	17
2.1 工具箱及其各选项的功能	17
2.1.1 Render indicator, Adobe Online (运行指示器, 在线服务)	18
2.1.2 三种选择对象工具	18
2.1.3 Layer Offset (图层偏移)	18
2.1.4 矩形、圆角矩形、多边形、椭圆工具	19
2.1.5 Type (文本) 工具	20
2.1.6 Crop (裁剪) 工具	21
2.1.7 Rotate (旋转) 工具	21
2.1.8 Skew (倾斜) 工具	21
2.1.9 Eyedropper (滴管) 工具	22
2.1.10 Paint Bucket (颜料桶) 工具	22
2.1.11 Hand (徒手) 工具	22
2.1.12 Zoom (缩放) 工具	23
2.1.13 Foreground/ Background Color (前/背景色)	23
2.2 ImageStyler 1.0 菜单系统	23

2.2.1	File (文件) 菜单	24
2.2.2	Edit (编辑) 菜单	29
2.2.3	View (查看) 菜单	34
2.2.4	Object (对象) 菜单	36
2.2.5	Layer (图层) 菜单	41
2.2.6	Window 菜单	44
2.2.7	使用 ImageStyler 帮助 (Help) 系统	47
第 3 章	创建基本对象	53
3.1	关于对象	53
3.1.1	几何对象	53
3.1.2	文本对象	54
3.1.3	图像对象	54
3.2	创建几何对象	55
3.2.1	创建长方形和正方形	55
3.2.2	创建圆角长方形和圆角正方形	55
3.2.3	创建椭圆和圆形	56
3.2.4	创建多边形	56
3.3	修改几何对象	57
3.3.1	修改成矩形对象	58
3.3.2	修改成圆角矩形对象	58
3.3.3	修改成椭圆对象	59
3.3.4	修改成多边形对象	60
3.4	创建文本对象	61
3.4.1	反混叠 (Antti_aliased) 处理	62
3.4.2	创建文本对象	62
3.4.3	编辑文本对象	63
3.4.4	设定文本特征	64
3.5	关于造型	66
3.6	应用造型	68
3.6.1	显示形状调色板	68
3.6.2	创建一个造型的对象	69
3.6.3	用造型替换或剪切对象	69
3.6.4	在形状调色板中增加一个造型	70
3.6.5	在形状调色板中删除一个造型	71
第 4 章	导入图像对象	73
4.1	关于导入图像	73
4.2	置入文件	74
4.3	替换对象	74

4.4	使用 plug-in 模型导入图像	75
4.5	扫描图像	76
4.5.1	导入扫描图像	76
4.5.2	使用 TWAIN 接口扫描图像	76
4.6	粘贴图像和对象	77
4.7	用拖放实现应用间的复制	77
4.7.1	把作品拖放到 ImageStyler 工作区中	81
4.7.2	把 Photoshop 中的图像拖放到 ImageStyler 工作区	81
第 5 章	对象管理	83
5.1	撤消改变	83
5.1.1	撤消或恢复以前的操作	83
5.1.2	返回到上次保存的文件	84
5.2	选择对象	85
5.2.1	选择一个对象	85
5.2.2	选择一个隐藏对象	86
5.2.3	选择组对象	86
5.2.4	选定多个对象、取消选定多个对象	86
5.2.5	在工作区中选择所有对象	87
5.2.6	取消所有对象的选择	87
5.3	复制对象和关联复制	87
5.3.1	复制一个对象	88
5.3.2	关联复制一个对象	88
5.3.3	撤消关联	89
5.4	剪切、拷贝和粘贴对象及对象的特征	89
5.4.1	剪切或拷贝一个对象	89
5.4.2	粘贴一个剪切或拷贝的对象	89
5.4.3	粘贴一个剪切或拷贝的位图图像到其他应用中	89
5.4.4	拷贝和粘贴一个对象的特征	90
5.4.5	删除一个对象	93
5.5	移动对象	93
5.5.1	移动一个对象	93
5.5.2	用变换调色板移动对象	93
5.6	层迭对象	94
5.6.1	把对象放到最前面或最后面	94
5.6.2	把对象向前面或后面移一层	95
5.7	归类对象	96
5.8	保持文本与类中的对象对齐	97
5.9	对齐和分散对象	98

第 6 章 修改对象	101
6.1 关于变换对象	101
6.2 变换调色板	102
6.3 变换对象	103
6.3.1 拖动旋转对象	103
6.3.2 使用变换调色板旋转对象	103
6.3.3 用拖动缩放一个对象	104
6.3.4 用变换调色板缩放一个对象	105
6.3.5 用拖动倾斜一个对象	105
6.3.6 使用变换调色板倾斜一个对象	105
6.3.7 翻转一个对象	106
6.3.8 撤消变换	106
6.4 使用属性调色板修改几何对象	106
6.5 使用 Alpha 通道和动态变形裁剪图像对象	108
6.6 裁剪对象	111
6.7 联合对象	111
6.7.1 创建一个联合对象	113
6.7.2 取消一个联合的对象	114
第 7 章 对象的特殊效果	115
7.1 给对象添加风格	115
7.1.1 给对象添加风格	116
7.1.2 添加风格调色板中的风格	119
7.1.3 通过风格文件夹给调色板添加一种风格	120
7.1.4 替换风格调色板中的风格	121
7.1.5 删除调色板中的风格	122
7.2 使用对象图层调色板	122
7.2.1 显示图层	125
7.2.2 改变图层次序	127
7.2.3 添加图层	130
7.2.4 复制图层	130
7.2.5 删除图层属性	131
7.2.6 删除图层	132
7.3 使用图层调色板	133
7.3.1 图层填充 (Fill)	133
7.3.2 图层软化 (Softness)	141
7.3.3 用图层调色板移动图层 (X Offset, Y Offset)	141
7.3.4 拖动图层	142
7.3.5 改变图层尺寸	142

第 8 章 图层的特殊效果	145
8.1 选择图层颜色和背景色	145
8.2 用颜色调色板选择颜色	146
8.3 使用滴管和颜料桶复制颜色或风格	149
8.3.1 使用滴管工具采样颜色或风格	149
8.3.2 使用颜料桶工具应用采样的颜色或风格	152
8.4 使用滤镜调色板修改颜色	152
8.5 创建渐变效果	156
8.6 不透明效果	161
8.7 给图层添加纹理	163
8.7.1 显示纹理调色板	164
8.7.2 利用纹理调色板使用一种纹理	165
8.7.3 从文件夹中拖动图像作为图层纹理	168
8.7.4 输入一幅图像作为纹理	169
8.7.5 通过拖动给纹理调色板添加一种纹理	170
8.7.6 通过拖动位图文件给纹理调色板添加一种纹理	171
8.7.7 通过指定一个文件给纹理调色板添加一种纹理	172
8.7.8 通过纹理文件夹给纹理调色板添加一种纹理	173
8.7.9 替换纹理	173
8.7.10 从纹理调色板删除一种纹理	174
8.8 图层三维效果	174
8.9 图层扭曲效果	182
第 9 章 导出到 Web	189
9.1 导出格式	189
9.2 对象块和导出选择	191
9.3 导出作品	191
9.4 预览和优化作品	193
9.4.1 优化作品	194
9.4.2 在 Web 浏览器上预览作品	194
9.4.3 给 PreviewIn 增加浏览器或其他应用	195
9.5 分割一个作品并保留各个部分	195
9.5.1 导出一个已分割的作品	195
9.5.2 给被分割图像指定文件名、复制品和目标	196
9.6 使用批替换	196
9.6.1 用图像替换 HTML 文件的标题	197
9.6.2 在一个 HTML 文件中创建一组文本按钮	198
9.7 给对象附加 JavaScript 效果	198
9.8 使用 ImageStylerHTML 代码	201

9.8.1 拷贝 JavaScript 代码到 Web 页中	201
9.8.2 拷贝图像映射代码到一个 Web 页	201
第 10 章 创作实例	203
10.1 WebMasters 实例	203
10.1.1 对象的制作	204
10.1.2 对象的特殊效果制作	207
10.1.3 对象位置的摆放	219
10.1.4 作品的预览效果	221
10.1.5 存储、输出作品	221
10.2 Shards 实例	222
10.2.1 对象的制作	223
10.2.2 对象的特殊效果	233
10.2.3 对象位置的摆放	245
10.2.4 对象的预览效果	247
10.2.5 对象的存储、输出	248
10.3 Outdoors 实例	248
10.3.1 对象的制作	248
10.3.2 对象的特殊效果	250
10.3.3 对象位置的摆放	256
10.3.4 作品的预览效果	257
10.3.5 作品的存储、输出	258
10.4 ImageStyler 实例	258
10.4.1 对象的制作	258
10.4.2 对象的特殊效果	261
10.4.3 对象位置的摆放	265
10.4.4 作品的预览效果	265
10.4.5 作品的存储、输出	266
附录 A 安装 ImageStyler 1.0	267
附录 B 英汉术语对照表	273

第 1 章 基本概念

在这一章里，我们将从 Adobe ImageStyler 1.0 的一些基本概念开始学习，使用户在学完本章后，对 Adobe ImageStyler 1.0 涉及到的基本概念及基本操作有所了解，为后续章节的学习打好基础。至于具体内容将在后续章节中详细说明。下面首先简单讲述一些有关图像的知识，详细内容可参考有关的书籍。

1.1 图像基本知识

1.1.1 位图和矢量表示

表示图像主要有两种不同的方式：位图（又称光栅或像素图）方式和矢量方式。

位图表示法是迄今为止最为常用的方法，因为它易于实现并且在一定范围内能够为任何图像所用。位图表示意味着一幅图像被划分成一张栅格，格中每一部分（像素）的光亮值（亮暗或彩色）单独记录。典型情况下，位图域中一个数据点的位置决定了该数据点（位）所代表的像素。换句话说，数据点与图像相对应，“位图”的名称由此而来。矢量表示是指用一系列的线段或其他造型描述一幅图像。在其中可能某些区域用阴影（均匀的或者带深浅的）或彩色填充（严格地说，矢量这个词汇仅代表线段。不过矢量文件的常见解释包括长方形、圆形等造型）。

位图格式最适合于色彩、阴影或形状变化复杂的图像，如照片、绘画和数字视频帧等。

矢量格式适用于线型图像造型和色彩简单的 CAD 图形和图像。表、图和某些类型的徒

手画，典型情况均以矢量文件记录。

1.1.2 颜色模型

自然界的颜色虽然无穷无尽，但人眼所见的颜色是由对象吸收和反射不同波长的红、绿、蓝而决定的。物体吸收了一部分光又反射了一部分光到人眼里就形成了物体的颜色。白色和黑色是两种较为特殊的颜色。当物体将红、绿、蓝光全部反射时，我们看到的是白色的物体，当物体将红、绿、蓝光全部吸收时，我们看到的是黑色的物体。

下面我们对 Adobe ImageStyler 1.0 中用到的 HSB 模型和 RGB 模型做一简单介绍。

1. HSB 模型

HSB 模型是基于人类对颜色的感觉所建立的描述颜色的模型，如图 1.1 所示，颜色是由三个基本特征来描述的：色相、饱和度和亮度。

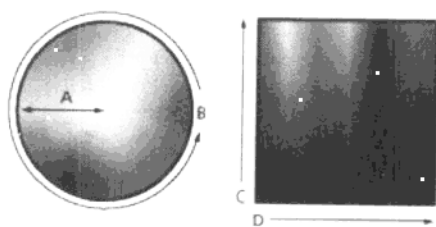


图 1.1 A.饱和度 B.色相 C.亮度 D.所有色相

- 色相是从物体反射或透过物体传播的颜色。在 0 到 360 度的标准色轮上，色相是按位置度量的。在通常的使用中，色相是由颜色名称标识的，比如红、橙或绿色。
- 饱和度（有时也称彩度）是指颜色的强度或纯度。饱和度表示色相中灰成分所占的比例，用从 0%（灰色）到 100%（完全饱和）的百分比来度量。在标准色轮上，从中心向边缘饱和度是递增的。
- 亮度是颜色的相对明暗程度，通常用从 0%（黑）到 100%（白）的百分比来度量。

2. RGB 模型

绝大部分的可见光谱可以用红、绿和蓝（RGB）三色光按不同比例和强度的混合来表示。在颜色重叠的位置，产生青色、洋红和黄色。也就是说，一种颜色可以用 R（红）、G（绿）、B（蓝）三个分量组合出来。给彩色图像中每个像素的 RGB 分量分配一个从 0（黑色）到 255（白色）范围的强度值。例如，一种明亮的红色可能 R 值为 246，G 值为 20，B 值为 50。当三种分量的值相等时，结果是灰色。当所有分量的值都是 255 时，结果是纯白色；而当所有值都是 0 时，结果是纯黑色。

RGB 图像只使用三种颜色，在屏幕上重现多达 1670 万种颜色。RGB 图像为三通道图像，因此每个像素包含 24 位（8×3）。计算机显示器总是使用 RGB 模型显示颜色。

因为 RGB 颜色合成产生白色，它们也叫作加色，如图 1.2 所示。将所有颜色加在一起产生白色——也就是说，所有光被反射回眼睛。加色用于光照、视频和显示器。例如，显示器通过红、绿和蓝荧光粉发射光线产生彩色。

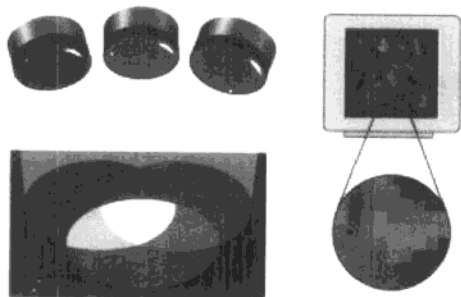


图 1.2 加色 (RGB)

1.1.3 文件格式

随着计算机技术的不断发展以及各种软件与操作平台的不断提高，计算机图像技术已经成为新推出软件和操作系统不可缺少的组成部分。在计算机趋于普及的过程中，产生了各种类型的图像格式。例如，Paintbrush 使用的 PCX 格式，Windows 下的位图文件 BMP、TIFF 格式以及图元文件 WMF 格式，CompuServe 的图形交换格式 GIF，AutoCAD 的 DXF，Adobe Systems 的 EPS 等。随着影音技术的不断成熟，近年来还出现了新的影音文件格式 AVI。当然，网络技术的迅速普及也离不开图像文件的功劳，现在网络上普遍支持的图像格式为 GIF，JPEG，而且同时也出现了新的便携式网络图形格式 PNG。下面我们对与 Adobe ImageStyler 有关的几个图像文件格式：GIF 图像文件格式、JPEG 图像文件格式和 PNG 图像文件格式做一简单介绍。

1. GIF 图像文件格式

GIF 图像文件格式的全称是 Graphics Interchange Format (图形交换格式)，它是由 CompuServe 公司在 1987 年推出的，其最新版本是 1990 年公布的 GIF89a 版本。推出 GIF 图像文件格式的最初目的是为了更方便网络以及 BBS 用户传送图像数据而设计的。在 World Wide Web 和其他网上服务的 HTML (超文本标记语言) 文档中，GIF 文件格式普遍用于显示索引颜色图形和图像。目前大多数个人计算机和 UNIX 工作站都有能力处理 GIF 图像。GIF 文件格式已经成为网络和 BBS 上使用最频繁的图像文件格式。此外，GIF 文件格式描述的图像质量很高，被经常用于存储由扫描仪等设备产生的灰度图像。

GIF 文件属于位图 (光栅) 图像类型，是跨平台数据交换的优秀格式，利于存储，实现起来比较直截了当。其优点是：GIF 文件提供了足够信息并很好地组织这些信息，可以保证许多不同的输入输出设备方便地进行数据交换。GIF 支持 24 位彩色，即一个最多有 256 种

颜色的调色板, 图像大小最多是 $64k \times 64k$ 个像素点。GIF 的特点包括采用改进的 LZW 压缩算法处理图像数据来最小化文件大小和电子传递时间、多幅图像的定序或覆盖、交错屏幕绘图以及文字覆盖。其缺点是现行的 GIF 版本最多有 256 种 24 位彩色, 没有为存储灰度或彩色校正数据提供便利, 也不能存储 CMYK 或 HSI 模型的数据。GIF 文件格式不支持 Alpha 通道。

2. JPEG 图像文件格式

JPEG 是 Joint Photographic Experts Group (联合摄影专家小组) 的首字母缩写, 该小组是 ISO (国际标准组织) 下属的一个组织。JPEG 的主要作用是用于数字化图像的标准编码技术, 通过该标准编码技术, 可以很好地对图形图像进行处理。

JPEG 属于压缩位图图像类型, 将是数字化摄影图像的主要存储格式。与 GIF 等图像文件格式不同(编码格式是无损的编码格式), JPEG 格式文件采用的是有损的编码格式, 即 JPEG 经编码后得到的图像、像素和编码前原始图像中的图像、像素是不一样的。对于处理一张由摄影得到的照片来讲, 到目前为止, 还没有比 JPEG 做得更好的文件处理格式。虽然说 JPEG 的编码格式是采用有损的编码格式, 但如果和 GIF 文件格式相比, 它经过解码后的重构图像要比 GIF 图像更接近于原始的图像。在 World Wide Web 和其他网上服务的 HTML (超文本标记语言) 文档中, JPEG 普遍用于显示图片和其他连续色调的图像文档。JPEG 格式支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式, 不支持 Alpha 通道。与 GIF 格式不同, JPEG 保留 RGB 图像中的所有颜色信息, 通过选择性地去掉数据来压缩文件。

JPEG 图像在打开时自动解压缩。高等级的压缩会导致较低的图像品质, 低等级的压缩则产生较高的图像品质。在大多数情况下, 采用“最佳”品质选项产生的压缩效果与原图几乎没有什么区别。

当文件存储为 JPEG 格式时, 可以指定图像的品质和压缩级别。要指定图像的品质和压缩, 输入 0 和 10 之间的数值, 或选取“品质”选项, 也可以拖移滑块。图像品质和压缩量之间总是一种互补的关系: 较高品质图像比较低品质图像使用较低的压缩(及更多的磁盘空间)。

可以为 JPEG 文件选择一种格式选项。选择“基线”(标准)使用能被大多数 Web 浏览器识别的格式。“基线已优化”格式优化图像的色彩品质并产生稍微小一些的文件, 但所有 Web 浏览器都不支持这种格式。“连续”格式使图像在下载时逐步显示在一系列的扫描中(可以指定数目), 以逐步显示越来越详细的整个图像。但是, 连续 JPEG 文件稍大些, 要求更多内存才能显示, 而且不是所有应用程序和 Web 浏览器都支持这种格式。

因为 JPEG 格式会扔掉数据, 因此只能存储 JPEG 文件一次, 这一点很重要。一般应以不扔掉数据的格式(比如 Photoshop 格式)编辑和存储图像, 并将存储为 JPEG 格式作为最后一步。

3. PNG 图像文件格式

PNG 图像文件格式的全称为 Portable Network Graphics (可移植网络图形), 它是为了适应网络数据传输而设计的一种图像文件格式, 用于取代格式上较为简单、专利限制严格的 GIF 图像文件格式。而且, 这种图像文件格式在某种程度上甚至可以取代格式比较复杂的 TIFF 图像文件格式。现在, PNG 图像文件格式主要用于网络传输以及图像编辑, 但是, 一些较

早版本的 Web 浏览器可能不支持 PNG 图像。在网络传输方面, PNG 文件格式与 GIF 文件格式相比, 主要有以下优点: PNG 图像文件格式的压缩效率在绝大多数情况下高于 GIF 图像文件格式, 其压缩效率与 GIF 图像文件格式相比一般高出 5% 到 20% 之间。PNG 的 Alpha 通道不仅支持 GIF 图像文件格式提供的完全透明以及完全不透明处理技术, 而且还进一步提供可以改变的透明度支持; PNG 图像文件格式同时还提供图像亮度 (Gamma) 校正机制, 使得不同平台之间传输指定图像数据时, 可以重新校正各个像素点三种基色的亮度组成值, 从而使得原始图像得到最有效的移置。PNG 图像文件格式中提供二维交叉存取机制, 以取代 GIF 图像文件格式中一维交叉存取机制, 从而可以辅助用户在网络传输过程中更加逼真、快捷地观察到原始图像的近似图像。

PNG 图像文件格式用于在 World Wide Web 上无损压缩和显示图像。与 GIF 不同, PNG 支持 24 位图像, 产生的透明背景没有锯齿边缘; PNG 格式支持带一个 Alpha 通道的 RGB 和灰度模式, 也支持不带 Alpha 通道的位图、索引颜色模式。PNG 用存储的 Alpha 通道定义文件中的透明区域; 确保在存储文件为 PNG 格式前删除想要的 Alpha 通道以外的所有 Alpha 通道。PNG 图像文件格式的主要特点为: 简单与可移植性使得用户可以轻松地创建 PNG 格式的图像文件。无法定限制使得用户不必担心在使用过程中触犯某些法定条文。较高的数据压缩性使得 PNG 图像数据无论在基于颜色索引图像数据的压缩还是在真彩色图像数据的压缩都毫不逊色于其他任何的无损压缩算法, 而且通常比这些无损算法更加有效。可交换性使得任何符合 PNG 文件标准的解码程序都可以顺利读取 PNG 文件。灵活性使得该文件具有可扩充性, 而且用户也可以在任何需要时, 在文件中增加新的私有数据块而不破坏基本 PNG 文件格式的特性。PNG 文件的设计提供整个文件的一致性的检验和文件传输正确性检验, 使得 PNG 文件格式具备相应的可靠性。

PNG 文件格式主要支持三种主要的图像类型: 真彩色图像、灰度级图像和颜色索引数据图像。JPEG 支持前两种图像类型, 而 GIF 虽然可以利用灰度调色板补偿图像的灰度级别, 但原则上仅支持第三种图像类型。另外, PNG 图像文件格式中支持图像数据在正式进入数据压缩处理阶段之前, 可以针对每个数据扫描行进行五种不同的数据行扫描, 选择五种过滤类型之一进行数据预处理。

1.2 Adobe ImageStyler 中的基本概念

为了更好地了解和掌握 Adobe ImageStyler 1.0, 有必要知道在 Web 图形程序中使用的一些基本概念。这些基本概念将贯穿于全书。它们是: Compositions (写作区)、Objects (对象)、Shapes (形状)、Layers (图层)、Layers Attributes (图层属性)、Styles (风格)、Editing (编辑)、The ImageStyler File Format (ImageStyler 文件格式)、Exporting (导出)。

1. 写作区 (写作)

在 ImageStyler 环境下, 一个文件或写作区内可以放置一个或几个对象, 显示这些对象的窗口叫做写作区窗口。产生了写作区窗口及其内容后, 可以将写作区内的单个对象以图像

文件格式移入 Web 页内；或者以 HTML 格式将整个写作内容作为 Web 页输出。

2. 对象

在 ImageStyler 写作区内制作和处理的基本元素叫做对象。它们是制作 Web 页中图形的基本构件。在 ImageStyler 环境下，有三个基本对象：几何对象、文本对象、图像对象。几何对象是由画图工具产生的对象，如圆、长方形、多边形、椭圆等等。文本对象是由文本工具或由其他文件产生的对象。图像对象是导入进 ImageStyler 的、或者由 Shapes Palette（形状调色板）或 Combine Commands（组合命令）创建的位图图像和 EPS 矢量图像。图 1.3 给出了各个对象的示意图。

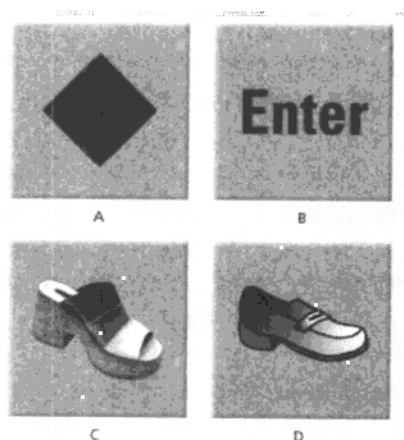


图 1.3 A.几何对象 B.文本对象 C.位图图像对象 D.EPS 矢量图像对象

3. 形状

所有对象都有一个形状。几何对象具有如长方形、多边形或椭圆等的正规形状。文本对象的形状反映了文本内个体的特征。位图图像一般具有长方形形状（除非具有 α 通道或动态变形）。EPS 矢量图像是由应用产生的形状，例如一个花的 EPS 矢量图像就是该花的形状。

4. 图层

一个对象由一到五个图层构成，其中每个图层都具有该对象的形状（注：这一点与其他的图形程序如 Adobe Photoshop, Adobe Illustrator 不同，在 ImageStyler 中图层只应用于个体对象而非整个写作）。生成一个对象后，该对象构成了一个图层。之后可以通过增加、删除、重新排序、分层等方式对其进行处理。如图 1.4 所示的最底层可以作为一个分层来显示对象的阴影部分。

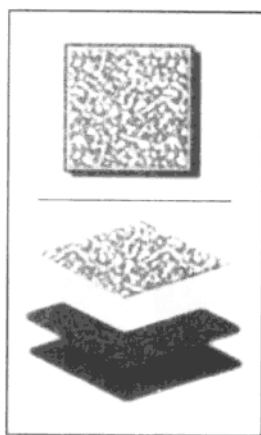


图 1.4 对象与图层

5. 图层属性

每一个层都可以填充不同的属性，如 Color（颜色）、Opacity（不透明性）、Gradients（梯度）、3-D（三维）和 Distortion（失真）效果。有时也可将一副图以 Texture（纹理）的形式放入一个图层内。通过在每一个图层上使用不同的图层属性，可以产生具有变化的效果和可视化的复杂对象。例如，为了在一个简单的几何对象的外部制作一个按钮，可通过三层来显示。比如在最顶层填充纹理、在下一层填充颜色以显示出按钮的轮廓，将第三层作为一个分层并填充半透明灰度来表示按钮的阴影。图 1.5 显示了图层属性在不同对象上的效果。

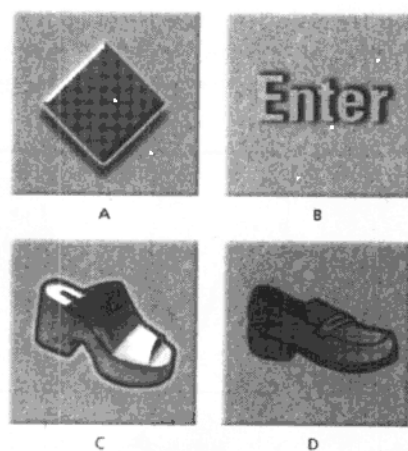


图 1.5 A.几何对象 B.文本对象 C.位图图像对象 D.EPS 矢量图像对象

6. 风格

将若干个层以及图层属性看作一个整体,叫做 Style (风格)。可以通过风格来改变对象的外表而不破坏其形状。例如,将风格应用于一个文本对象使得该对象具有若干个层,每一个层具有不同的属性,这样该文本对象将具有这个风格的所有属性。图 1.6 显示了同样的风格应用于不同对象时的效果。

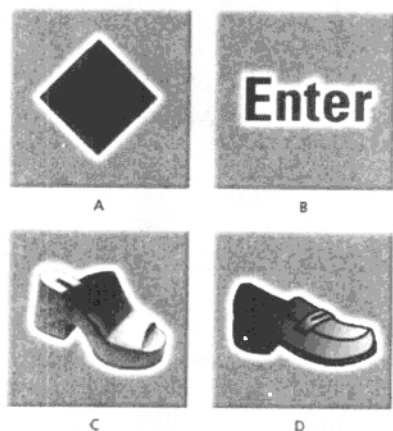


图 1.6 A.几何对象 B.文本对象 C.位图图像对象 D.EPS 矢量图像对象

7. 编辑

对每一个对象在任何时候均可对其进行各种各样的修改,对多个对象也可同时进行修改。这意味着可以不考虑对象的类型和当前的层属性进行诸如扭曲、旋转、缩放等变换;也可以不考虑已经施加在对象上的变换对单个图层属性或整个风格进行变换,如图 1.7 所示。

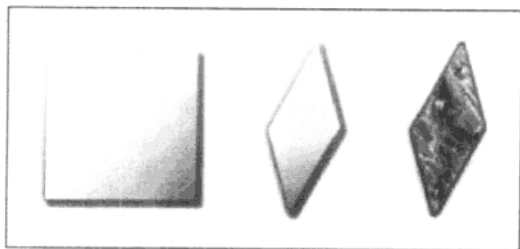


图 1.7 A.原图形 B.变换后图形 C.风格化处理后的图形

文本对象是可以编辑的,可以对一个文本对象中的文本进行 Rewrite the Text (重新写入)、改变其当前性质、图层属性等操作。编辑过程是一个非破坏性过程,可以撤消已施加在对象上的任何修改而不改变其原有的风貌。例如,可以对一个导入对象进行缩小、扭曲、施加风

格等操作之后还原其导入时的样子，甚至在已经进行了若干次保存和关闭写作区命令后仍然有效。

8. ImageStyler 文件格式

在 ImageStyler 格式下保存一个写作将保留写作区内的所有对象及其属性以及已进行的修改，这样可以随时对对象进行修订。

9. 导出

ImageStyler 对象的目的是要用于 Web 页制作，为此 ImageStyler 提供了大多数常见的图像输出格式和各种各样的工具，以方便从一个写作区将单个对象移入 Web 页。依据用户使用的 Web 页编辑程序，可将已经创建的或保存的图形导入进 Web 页（使用 AutoLayout 操作，ImageStyler 也能够将整个写作和其中的图形作为一个 Web 页输出）。

此外，ImageStyler 提供特写以便在 Web 页上移动和单击鼠标时创建 JavaScript 滚动对象。ImageStyler 也能够对当前的 Web 页中的图形进行更新，也可通过在 ImageStyler 中的字号和图层属性更新 Web 页的内容标题。

1.3 创建和打开一个 ImageStyler 文件

进入 ImageStyler 界面，单击 File（文件）菜单，选定 New（新建）命令（快捷键为 Ctrl+N）。屏幕上产生一个空白的、没有标题的 ImageStyler 写作区。在默认状态下，默认文件名为 Untitled-1，写作区是一个背景为白色，宽为 550、高为 500 像素的工作区，如图 1.8 所示。工作区的最大尺寸是 1024×1024 像素。



图 1.8 新建文件写作区