



Version 3.0.1

# Adobe® ImageReady™ 3.0

Prof. Pedro Luiz de O. Costa Bisneto  
05/08/2002

Índice

Adobe ImageReady .....	3
Iniciando o ImageReady .....	4
Comandos da Barra de Ferramentas do ImageReady ..	5
Janelas do ImageReady .....	5
Otimizando Imagens .....	7
Imagem GIF .....	8
Otimizando uma imagem GIF .....	8
Imagens JPEG (JPG) .....	11
Otimizando uma imagem JPEG.....	11
Imagem PNG .....	12
Criando um GIF animado .....	13
Criando um botão com Rollover (Rolagem) .....	15
Criando um Mapa de Imagem .....	16
Fatiando uma Imagem (Slice) .....	18

## **Adobe ImageReady**

O programa *Adobe ImageReady* - ou *IReady* - é um utilitário que acompanha o *Adobe Photoshop* desde a versão 5.5. Este utilitário surgiu para agregar recursos ao Photoshop no preparo de imagens para a Web.

O ImageReady possui todos os recursos do Photoshop e ainda traz novos comandos para se criar Gifs animados, imagens recortadas (slice), imagens sobrepostas (rollover), e mapas de imagens. Além de ser possível programar links em imagens e mapas de imagens, dentro do próprio programa.

O grande "barato" do IReady, é que ele já exporta imagens junto com o código HTML prontas para serem colocadas na Web ou inseridas em templates/modelos de páginas HTML, bastando-se copiar as imagens junto com seu código.

No IReady, você trabalha normalmente a imagem como trabalharia no Photoshop, só transformando-as em imagens compatíveis com a Web no momento de exportá-las, de modo que você poderá sempre manter uma versão .PSD de uma imagem que irá utilizar na Web.

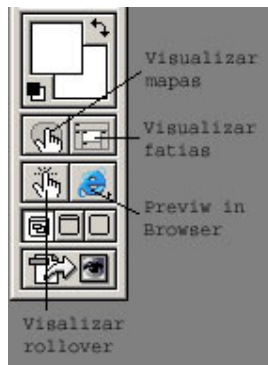
O bom uso dessa ferramenta permitirá ao usuário praticamente criar e programar um site ou HP (homepage) com recursos HTML dentro do próprio IReady.

## Iniciando o ImageReady

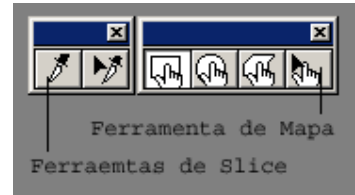


É possível se acessar o ImageReady de duas maneiras: através do atalho para o programa dentro do seu sistema operacional, ou através do próprio Photoshop. Você pode trabalhar em uma imagem qualquer no Photoshop e, com um simples clique na barra de ferramentas, carregá-la no *IReady* para poder desfrutar dos recursos deste programa, conforme ilustrado na imagem ao lado.

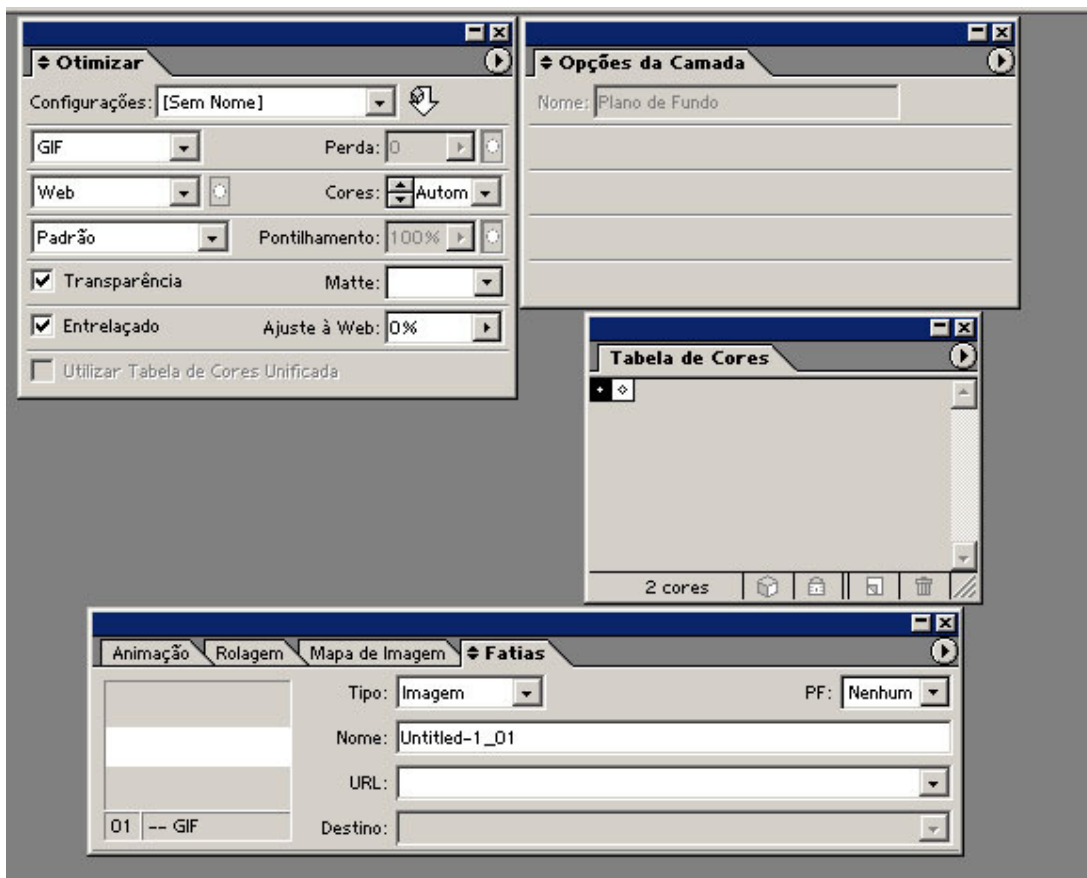
## Comandos da Barra de Ferramentas do ImageReady



Ferramentas próprias do IReady



## Janelas do ImageReady



As janelas adicionais que o IReady possui além das tradicionais do Photoshop são:

**Otimizar:** voltada para otimização da imagem para publicação na web, aqui pode-se optar pelos formatos compatíveis com a web, trabalhar com a qualidade da imagem, número de cores etc.

**Opções de camadas:** configurações avançadas de camadas para web.

**Tabela de Cores:** paleta voltada para se otimizar as cores em uma imagem GIF e/ou PNG.

**Animação:** paleta utilizada para se fazer GIFs animados.

**Rolagem:** paleta utilizada para se fazer *rollover*.

**Mapa de Imagem:** paleta utilizada para se fazer mapas de imagem.

**Fatias:** paleta utilizada para se fatiar imagens (slice).

## Otimizando Imagens

Tanto no IReady, quanto no Photoshop é possível se otimizar imagens para Web. No Photoshop tal recurso é disponível através do comando **ARQUIVO > SALVAR IMAGEM PARA WEB**.

No ImageReady, tal recurso fica disponível através da paleta "Otimizar".

Tanto no Photoshop, quanto no IReady, é possível se trabalhar com até três versões (ou visualizações) de uma imagem para otimização, além da versão original da imagem.

As diferentes visualizações da imagem - no IReady - são acessíveis no topo da janela da imagem, onde se encontram os modos:

- Original: visualização da imagem original
- Otimizado: visualização da imagem otimizada
- Até 2: duas versões da imagem para otimizar
- Até 4: 3 versões da imagem para otimizar e a imagem original

## Imagem GIF

As principais características das imagens GIF, são:

- Máximo de 256 cores
- Permite se controlar o número de cores
- Permite imagens animadas
- Permite imagens com fundo transparente
- Ideal para imagens chapadas com cores lisas
- Recurso *Dither*

Ao se trabalhar com GIFs deve-se tomar os seguintes cuidados:

- Reduzir ao máximo o número de cores
- Usar a paleta Websave (com até 216 cores)
- Utilizar o recurso *Mate* (suaviza a imagem com a cor de fundo)

## Otimizando uma imagem GIF

1- Selecione a paleta a utilizar:

- Adaptive:** (melhor) paleta personalizada a partir das cores encontradas na imagem
- Web Snap Adaptive:** (a concur) otimiza as cores da imagem a partir da paleta Adaptive utilizando a paleta Web Save
- Web Save ou Web 216:** (utilizar essa) paleta que contém as 216 cores que nunca irão variar seja qual for o browser, monitor ou plataforma onde o usuário estiver visualizando a imagem
- Exact:** paleta que contém exatamente as cores utilizadas na imagem, ótima para quando se trabalha com menos de 216 cores da paleta Web Save
- System:** paleta do sistema atual (Windows ou Mac) por isso pode apresentar diferenças conforme a plataforma
- Grayscale:** paleta com 256 cores em escala de cinza



g) **Black and White:** paleta com 2 cores: preto e branco

h) **Custom:** paleta externa carregada a partir de outra imagem GIF, ou criada pelo usuário

2- Aplique Dither na imagem: o dither (ou pontilhamento), processo de "aproximação" das cores, onde elas se sobrepõem para criar novos tons. A imagem com um valor alto de pontilhamento parecerá mais granulada (ou barulhenta), porém o arquivo ficará maior.

3- Aplique Loss (perda) a imagem: Loss é um processo onde pixels próximos e de mesma cor são excluídos afim de diminuir o tamanho da imagem. Valores muito alto de loss deixam a imagem muito feia, uma faixa boa para se trabalhar co Loss é de 5 á 15.

4- Remova as cores que não são próximas através da paleta Tabela de Cores, o IReady irá substituir a cor deletada pela mais próxima encontrada na imagem, sempre selecione o número de cores mais baixo possível para a imagem.

5- Utilize entrelaçamento (Interlace), recurso que a imagem é carregada em baixa resolução na web para depois fazer a transição para resolução original da imagem.

6- Utilize o *Mate*, recurso que suaviza a imagem com a cor de fundo (veja abaixo).

7- Depois de otimizar a imagem, utilize o comando "Salvar imagem otimizada como" (Menu Arquivo) para salvar a imagem no formato GIF.

## **Criando GIFs com fundo transparente**

Para se criar um GIF transparente no IReady, construa-o a partir de um arquivo novo configurado para ter fundo transparente.

## **Criando uma cor Mate para GIFs transparentes**

Ao se exportar GIFs transparentes, você pode usar uma opção para definir a cor de fundo da página Web. Imagens transparentes aparecem com um anel de pixels brancos em suas bordas. Isso acontece porque a imagem é criada a partir de uma cor diferente da cor de fundo da página (por padrão o branco ou preto). Você deve configurar o Mate da cor através da paleta "Otimizar" para que tenha a mesma cor de background da página Web onde irá inserir o GIF transparente para contornar esse problema.

## **Imagens JPEG (JPG)**

As principais características das imagens JPG, são:

- Contém até 16 milhões de cores
- Permite controle de compactação
- Ideal para imagens com degradê e fotografias digitais

### **Otimizando uma imagem JPEG**

1- Qualidade da imagem: Os níveis de qualidade da imagem referem-se ao grau de compactação do arquivo JPEG, quanto maior a qualidade, maior o arquivo, quanto menor a qualidade, menor o arquivo. Deve-se procurar o ponto de equilíbrio, buscando a melhor qualidade possível dentro de um número razoável de Kbytes para o arquivo.

2- Utilize *Progress* (progressivo), recurso que a imagem é carregada em baixa resolução na web para depois fazer a transição para resolução original da imagem, mas pense bem: será interessante que o usuário veja a imagem sem nitidez antes de carregá-la totalmente?

3- Utilize *Smoothing* (desfoque), para embaçar as bordas acentuadas da imagem, recurso que reduz o tamanho da imagem.

4- Utilize *Sharpen Edge*, recurso que aguça as bordas da imagem, preservando-as em duas cores. Utilize esse recurso ao trabalhar com textos sobre uma cor sólida.

6- Utilize o *Mate*, recurso que suaviza a imagem com a cor de fundo.

7- Depois de otimizar a imagem, utilize o comando "Salvar imagem otimizada como" (Menu Arquivo) para salvar a imagem no formato JPG.

## **Imagem PNG**

O formato PNG - Portable Network Graphic é o mais versátil dos formatos compatíveis com a Web, porém nem todos os browsers podem ler arquivos PNG ou algumas de suas características, muitos precisam de plug-ins para poder exibir as imagens PNG. De um modo geral, as imagens PNG contém os recursos das imagens GIF e JPEG, suportam formato de 32 bits e podem conter canais alpha.

Existem 3 tipos de arquivo PNG:

- PNG 8 bits: imagem com características GIF
- PNG 24 bits: imagens com características JPG
- PNG 32 bits: imagens com canal alpha

Infelizmente são poucos os browsers que podem exibir imagens PNG de 32 bits, que das listadas acima, é a mais maleável e com recursos interessantes para se trabalhar.

## **Criando um GIF animado**

Um GIF animado é composto de várias imagens GIFs em uma só. Cada imagem da animação compõe um frame dentro do GIF animado. Esses frames podem ter seu tempo de animação configurados, também pode-se controlar o número de vezes que animação irá se repetir (loop).

Uma das utilizações mais comuns do GIF animado é para criação de banners publicitários em sites.

### **Cuidados ao se criar GIFs animados:**

- Ter os mesmos cuidados ao se trabalhar com imagens GIFs sem animação
- Não utilizar muitos frames, pois a imagem ficará muito pesada, trabalhar com 6 ou 7 frames no máximo
- Ao trabalhar na criação de banners, observar sempre as especificações do cliente quanto a medida e o tamanho máximo do arquivo. O tamanho de 15 Kbytes é um valor razoável.

### **Para se criar um GIF Animando:**

Para se criar um GIF animado, deve-se utilizar a paleta *Animação*. Nesta paleta você terá o controle de tempo de duração de cada frame e loop da animação em si. A paleta também exibe controles para se parar e avançar a animação, como o controle de um CD-Player.

Para se criar frames, utilize o menu de opções da paleta, uma seta no alto á direita da mesma.

### **Para criar a animação tenha em mente o seguinte:**

- Cada elemento que aparecerá na animação estará em uma camada própria.
- Utilize os frames para selecionar as camadas que serão exibidas naquele momento da animação, através da opção de esconder/exibir camadas da paleta *Camadas*.

- Não esqueça de configurar o tempo de exibição de cada frame e o loop da animação.

## **Criando um botão com Rollover (Rolagem)**

Um botão com *rollover* é aquele botão que encontramos em diversos sites onde a cor, ou desenho do botão se altera conforme passamos o mouse em cima do mesmo, ou clicamos nele.

Para se criar botões com rollover no IReady, utiliza-se a paleta *Rolagem*. O princípio da criação dos botões rollover é o mesmo para a criação de GIFs animados, mas ao invés de frames, os botões possuem estados, e são eles:

- **Normal**: aparência inicial/normal do botão
- **Ativado** (MouseOver): aparência do botão quando o mouse estiver sobre ele
- **Para baixo** (MouseDown): aparência que o botão terá ao se apertar o botão do mouse sobre ele antes de soltá-lo (antes do click por completo)
- **Clicar** (OnClick): aparência do botão no momento do click com o mouse.

Na paleta Rolagem, você pode criar os quatro estados para o botão que está trabalhando, ao editar um estado, você seleciona a imagem que irá aparecer através da paleta Camadas. Cada imagem do estado do botão deverá estar em uma camada própria.

## **Criando um Mapa de Imagem**

Uma mapa de imagem é um recurso onde pode-se dividir uma imagem em vários pedaços e configurar cada pedaço para ter o seu próprio link. Para selecionar pequenos pedaços da imagem e configurá-los com diferentes links, você utiliza a ferramenta *Mapa de Imagem* para desenhar o mapa, e a *paleta Mapa de Imagem* para configurar o link (URL, target e Alt).

### **Ferramenta Mapa de Imagem:**

A ferramenta mapa de imagem permite desenhar os pedaços do mapa na imagem, esses pedaços podem ser retangulares, ovais ou poligonais. Ainda há uma ferramenta de seleção de mapa de imagem que permite mover o mapa e ou alterar o tamanho e forma de um mapa já desenhado. Para criar o mapa, basta selecionar a ferramenta desejada (retangular, oval ou poligonal) e arrastá-la sobre o ponto da imagem onde deseja inserir o mapa, depois utilize a ferramenta seleção de mapa para ajustar ou alterar a forma/posição desse mapa.

### **Configurando o Mapa de Imagem:**

- Com a ferramenta de seleção de mapa de imagem, selecione o mapa que deseja configurar.
- Através da paleta Mapa de Imagem configure:
  - o **Nome:** um nome para o mapa (utilizado para opções avançadas em DHTML)
  - o **URL:** o link propriamente dito
  - o **Destino** (target): a janela onde o link se abrirá
  - o **Alt:** texto que aparece quando o usuário deixa o mouse sobre o mapa



## **Destino (target):**

O destino de um link refere-se a qual janela o link se abrirá, além das janelas que são utilizadas em frames e possuem um nome específico, existem 4 targets padrão que são:

- **\_self:** força o link a abrir no frame/janela atual
- **\_blank:** abre o link em uma nova janela
- **\_parent:** abre o link sobre a estrutura de frame logo acima dele
- **\_top:** abre o link sobre a estrutura total de frames (abre na janela atual preenchendo toda a tela)

## **Fatiando uma Imagem (Slice)**

O recurso de fatiar uma imagem significa, literalmente, fatiar uma imagem, ou seja, dividir uma imagem grande em pequenos pedaços. A imagem fatiada, na verdade, é dividida em diversas outras imagens, depois são montadas em uma tabela sem bordas e têm a aparência de ser uma imagem única. Esse recurso é utilizado para se diminuir o tempo de download da imagem na Internet, já que o browser demora menos tempo para carregar diversos arquivos pequenos do que um arquivo grande. Pode-se também utilizar o recurso de Slice, para se ter mais controle sobre imagens inseridas em tabelas, e também se configurar diferentes links para cada pedaço da imagem fatiada. Uma vez fatiada a imagem, o IReady irá automaticamente criar um arquivo HTML com uma tabela e as fatias da imagem nela inseridas.

Para se criar uma imagem fatiada utilize a ferramenta *Fatia* para desenhar as fatias sobre a imagem que está trabalhando. A *paleta Fatias* te dará a opção de configurar cada fatia separadamente, para selecionar uma fatia, utilize a ferramenta *Seleção de Fatia*.

### **Configurando uma Fatia:**

Com uma fatia selecionada, utilize a paleta fatias para configurar a mesma:

- **Tipo:** indica se a fatia conterá uma imagem ou será apenas uma célula vazia dentro da tabela que montará a imagem. O padrão é sempre Imagem.
- **Nome:** nomeia a fatia para posterior utilização de recurso avançado em DHTML
- **URL:** cria um link para a fatia
- **Destino:** o target do link da fatia