

zalewkowanie w Photoshopie

Czasami na etapie przygotowania form drukarskich dochodzi do złego dopasowania matryc drukarskich lub w samym procesie druku papier ulega niekontrolowanym przesunięciom w maszynie drukarskiej. Błędy te powodują, że kolejno nakładane w poszczególnych zespołach drukujących, farby nie trafiają idealnie na siebie. Obraz staje się niewyraźny i widoczne są prześwitły (tzw. bliki) nie zadrukowanego podłoża na granicach przylegania obszarów o jednolitych i kontrastujących kolorach.

cel

- » wyjaśnienie pojęć związanych z zalewkowaniem;
- » metody na dodawanie zalewek;
- » automatyczne zalewki w Photoshopie.

Umieszczając na brzegach arkusza drukarskiego znaki rejestrowe inaczej zwane paserami, ułatwia się drukarzowi obserwowanie i korygowane niepożądanych przesunięć papieru. Drukarze dokładają wszelkich starań aby możliwie idealnie dopasować druk ale my graficy możemy i powinniśmy im w tym pomóc poznając kilka skutecznych sposobów ułatwienia im pracy.

zalewki

Możliwość występowania prześwitów można zmniejszyć stosując technikę tzw. zalewkowania [ang. trapping]. Zalewka jest obwódka o niewielkiej grubości na styku krawędzi kontrastujących kolorów. Jeżeli obwódka jest rozszerzeniem obiektu – jest to nadlewanie lub rozsmarowanie [spread], jeżeli zmniejsza obszar obiektu – nazywamy to podlewaniem lub zduszeniem [choke]. Wynikowa barwa krawędzi stykających się obszarów, powstająca przez nadrukowanie dwóch różnych kolorów farb,

determinuje możliwą do zaakceptowania szerokość zalewki. Również im większe są obiekty (obszary) stykające się ze sobą tym szersze dopuszczamy zalewki.

W przygotowaniu grafiki do druku istotną rolę odgrywa możliwość programów graficznych wyłączenia wycinania tła spod obiektu (konturu, wypełnienia, fontu). Domyślną właściwością obiektów jest *wycinanie* [knock out]. W razie potrzeby uniknięcia błędów w druku należy włączyć *nadrukowywanie* [overprint]. W programie do obróbki map bitowych, jakim jest Photoshop, automatyczne polecenia tworzenia zalewek, znane z programów składu, musimy zastąpić własną inwencją.

o autorze



Artur Adamski

Technik poligrafii o specjalności poligraficzne procesy reprodukcyjne. Od piętnastu lat zajmuje się projektowaniem i przygotowaniem grafiki do publikacji różnymi technikami druku.

e-mail: artek@netgate.com.pl, www.ng.pl/artek



przykład zalewki

nadrukowywanie czarnego

W projektowaniu graficznym oraz opracowywaniu grafiki dla potrzeb druku, zanim jeszcze zaczniemy mówić o zalewkach, stosuje się kilka sposobów na unikanie widocznych rozjazdów farby i występowanie szczelin pomiędzy kolorami. Typowy przykład to czarny tekst na kolorowym tle. Tekst – jeśli jest czarny – powinien składać się tylko z czarnej farby (100% K) i nadrukowywać się na obiekt lub warstwę leżącą pod nim. Większość programów graficznych dysponuje odpowiednią opcją na nadrukowanie jednego obiektu na drugi. W Photoshopie możemy to uzyskać przynajmniej na dwa sposoby. Pierwszy to nadanie warstwie tekstowej koloru 0%C, 0%M, 0%Y, 100%K i Trybu mieszania (Blending Mode): *Mnożenie* (Multiply). Innym sposobem, dającym ten sam efekt jest wyłączenie trzech kolorów składowych CMY warstwy w polu *Zaawansowane mieszanie* (Advanced Blending) w okienku *Style warstw* (Layer Style). Oba sposoby można stosować do wszelkich czarnych i delikatnych elementów takich jak np.: rysunek konturowy. Czarny element graficzny zbudowany z kilku składowych i wycinający swój kształt w kolorowym tle to sytuacja niedopuszczalna!

narzędzia selekcji

Kiedy warstwa bitmapy zostaje umieszczona na tle koloru spotowego (jak w przykładzie z listkiem) musi wycinać swój kształt w kanale spot. Jednak i w tym przypadku należy zapobiec występowaniu blikowania w czasie opracowywania kanału spot. Wykonaną selekcję należy nieznacznie zawęzić poleceniem *Zaznacz>Zmień>Zwężanie* (Select>Modify>Contract...) (w przykładzie o 3 px). W ten sposób krawędź styku kanału spot i warstwy liścia zostaje „podłana” farbą dodatkową. Taki sposób modyfikacji brzegów styku obszarów jest odpowiednikiem stosowanej w programach do składu metody zalewkowania zwanej *zduśnieniem* (choke) krawędzi obszaru kontrastującego.

antyaliasing

Przy wykonywaniu selekcji warstwy w Photoshopie mamy możliwość stosowania gładkiego przejścia stosując antyaliasing czyli zmięczenie granicy krawędzi. Wykonujemy to poleceniem *Zaznacz>Wtapianie* (Select>Feather...) lub, jeśli pracujemy na już gotowej masce, poleceniem *Rozmycie* (Blur) z niewielką wartością np. 3 px. Antyaliasing umiejętnie zastosowany do warstwy przy pomocy polecenia *Warstwa>Usuń otoczkę>Bez aureoli* (Layer>Matting>Defringe...) także będzie odpowiadał procesowi zalewkowania.

kontur

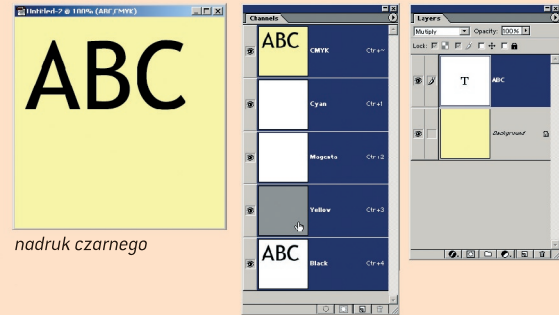
Precyzyjne zalewki dla obiektów wektorowych możemy wykonać w Photoshopie przy pomocy konturu *Style warstw>Obrys* (Layer Style>Stroke...). Należy wykonać dla obiektu kontur w kolorze jego wypełnienia, w trybie mieszania: *Mnożenie* (Multiply). Barwa zalewki zostaje ustalona jako suma barw stykających się kolorów.

Autozalewki Photoshopa

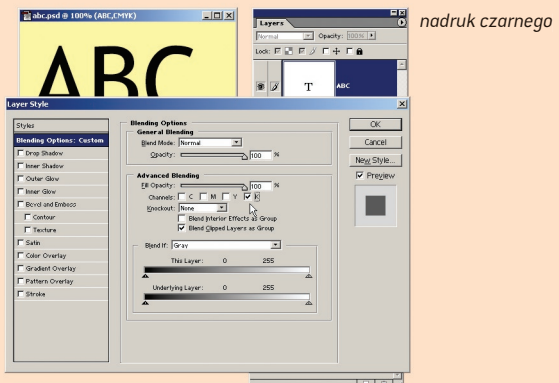
Program Adobe Photoshop posiada opcję automatycznego dodawania zalewek. Polecenie z menu *Obrazek>Zalewki...* (Image>Trap...), w polu *Szerokość* (Width) wpisujemy zalecaną przez drukarnię wartość. Efektem działania polecenia jest spłaszczenie obrazka i powiększenie o podaną wartość obszarów o jednolitych kolorach. Należy ją stosować tylko do obrazków zawierających większe jednolite powierzchnie o kontrastujących kolorach, a nie np. do zdjęć. ◀

słowniczek

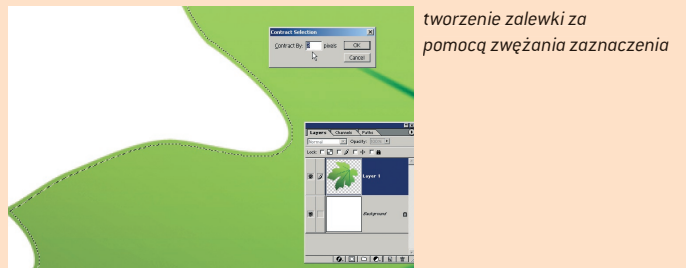
- zalewka** (trap) – obwódka o niewielkiej grubości na styku krawędzi kontrastujących kolorów;
- nadlewanie, rozsmarowanie** (spread) – niewielkie rozszerzenie krawędzi obiektu;
- podlewanie, zduśnienie** (choke) – zmniejsza obszar obiektu;
- nadrukowanie** (overprint) – nałożenie w druku obiektu lub warstwy leżącej powyżej na obiekty znajdujące się pod nim;
- wycinanie** (knock out) – obiekt leżący powyżej wycina swój kształt w obiektach znajdujących się poniżej.



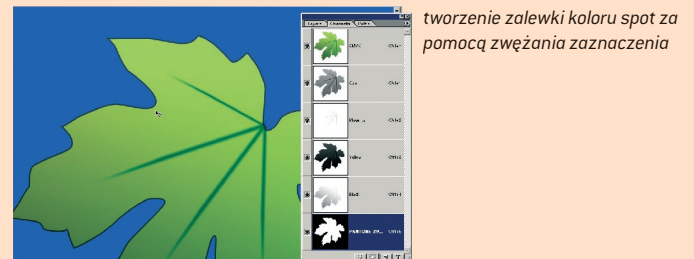
nadruk czarnego



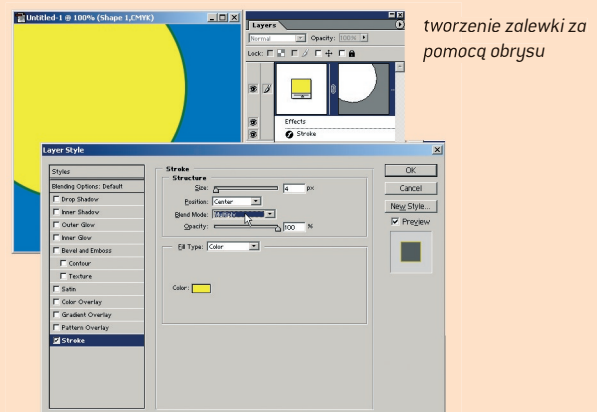
nadruk czarnego



tworzenie zalewki za pomocą zwężania zaznaczenia



tworzenie zalewki koloru spot za pomocą zwężania zaznaczenia



tworzenie zalewki za pomocą obrysu