

ZDENKA DVOŘÁKOVÁ

Kompletní průvodce
od grafického návrhu
po profesionální tisk

DTP

A PŘEDTISKOVÁ PŘÍPRAVA

Příprava obrazových a textových podkladů

Sazba a práce s fonty

Správa barev, přetisky a výtažky

Tvorba tiskového PDF

Zdenka Dvořáková

DTP a předtisková příprava

Kompletní průvodce od grafického návrhu po profesionální tisk

**Computer Press
Brno
2012**

DTP a předtisková příprava

Kompletní průvodce od grafického návrhu po profesionální tisk

Zdenka Dvořáková

Odborná korektura: Pavel Kočíčka

Obálka: Martin Sodomka

Odpovědný redaktor: Michal Janko

Technický redaktor: Jiří Matoušek

Objednávky knih:

<http://knihy.cpress.cz>

www.albatrosmedia.cz

eshop@albatrosmedia.cz

bezplatná linka 800 555 513

ISBN 978-80-251-1881-8

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2012 ve společnosti Albatros Media a. s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4. Číslo publikace 15928.

© Albatros Media a. s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

Dotisk prvního vydání.

 **ALBATROS** MEDIA a.s.

OBSAH

ÚVOD	11
-------------	-----------

KAPITOLA 1

NEŽ ZAČNEME... ANEB DŮLEŽITÉ SOUVISLOSTI	13
VÝROBNÍ PROCES TISKOVINY	13
Kdo dělá co aneb jak to chodí	14
PŘEDTISKOVÁ PŘÍPRAVA – PŘÍPRAVA PRO TISK	17
Tiskový rastr – princip reprodukce tónového obrazu	17
Autotypický a stochastický rastr	18
Hustota tiskového rastru	19
Tvar tiskového bodu	21
Natočení rastru a moiré	22
Princip reprodukce barev	24
Aditivní a subtraktivní míšení barev – RGB versus CMYK	25
Zdůvodnění použití černé barvy – proč CMY...K?	26
Výtažkování	27
Generování černé – metody UCR a GCR	28
Přímé barvy a HiFi tisk	30
Specifika tiskového procesu	30
Soutisk	30
Nárůst tiskového bodu	31
Užitečný tónový rozsah – minimální a maximální tiskový bod	33
Celkové pokrytí	35
ZHOTOVENÍ TISKOVÉ FORMY	35
Osvětová jednotka	36
Rozlišení osvitu	37
NÁTISK, NÁHLED	38
TISK	39
Ofset	43
Ofset, nebo raději digitální tisk?	45
Flexotisk	45
Hlubotisk	46
Sítotisk	47

Knihtisk	48
Digitální tisk	48
Digitální tisk (bezdotykový) a jeho specifika	49
DOKONČOVACÍ ZPRACOVÁNÍ	50
Řezání	50
Skládání	51
Snášení	52
Vazba	52
Měkké vazby	52
Tuhé vazby	55
Ostatní operace dokončovacího zpracování	56
Rýhování	56
Výsek	56
Děrování a perforace	57
Ražba	57
Laminace a lakování	57
Vliv dokončovacího zpracování na předtiskovou přípravu	57
Čistý formát tiskoviny	57
Spadávka a bezpečná vzdálenost	58
Pozor na objekty přesahující na sousední stránku	59
Vyřazování – archivová montáž	60
PAPÍR	63
Vlastnosti papíru	63
Směr výroby papíru (směr vlákna)	63
Plošná hmotnost papíru a tloušťka papíru	64
Druhy papíru	64
Formáty papíru	64
 KAPITOLA 2	
 PODKLADY	 67
OBRAZOVÉ PODKLADY	67
Fyzické předlohy	68
Obecné požadavky	68
Dělení fyzických předloh	68
Tónové předlohy	68
Pérovky	69
Předlohy v digitální podobě	70
Rozlišení	71

Komprese obrazu	73
Šum	74
Barevnost	74
Fotobanky	75
TEXTOVÉ PODKLADY	76
Součásti rukopisu	76
Předpis sazby	77
Zásady při pořizování rukopisů	77
Obecná pravidla	78
Psaní interpunkce	78
Pomlčka a spojovník	79
Čísla	79
Matematika a jednotky	80
Ostatní	80
Automatické opravy	81
Předzpracování rukopisu v textovém editoru	82
Opravy pomocí funkce Najít a nahradit	82
Znakové a odstavcové styly	84
 KAPITOLA 3	
BITMAPOVÉ OBRÁZKY	87
BAREVNÁ HLOUBKA	88
SKENOVÁNÍ	89
Princip snímání	90
Skenery a jejich parametry	90
Obecný postup skenování	92
ÚPRAVY BITMAPOVÝCH OBRÁZKŮ	94
ROZLIŠENÍ	95
Rozlišení bitmapového obrázku pro tisk	95
Převzorkování	97
Rozlišení skenování	98
Skenování pérovek	98
NASTAVENÍ BÍLÉHO A ČERNÉHO BODU –PRÁCE S HISTOGRAMEM	99
ÚPRAVA KONTRASTU A JASU – GRADAČNÍ KŘIVKA	104
ÚPRAVY BAREVNOSTI	109
Korekce barev pomocí šedé	110

OSTŘENÍ	111
Doostřit (Unsharp Mask)	111
Chytré zostření	112
Negativní jevy při použití ostřicích filtrů	113
Jak moc ostřit?	114
Rozostření a odstranění šumu z obrázku	115
DUPLEX, TRIPLEX, KVADRUPLIX	118
VHODNÉ OBRAZOVÉ FORMÁTY PRO UKLÁDÁNÍ	120

KAPITOLA 4

KŘIVKOVÁ GRAFIKA	123
ZÁSADY PRÁCE	123
PRÁCE S BARVAMI	125
Bohatá černá	127
RASTROVÉ EFEKTY	128
VHODNÉ OBRAZOVÉ FORMÁTY PRO UKLÁDÁNÍ	130
PŘETISK A TRAPPING	131
Přetisk	132
Trapping	134
Jak se trapping provádí prakticky	136

KAPITOLA 5

SAZBA A ZLOM	139
ZÁSADY PRÁCE	139
Geometrie stránky	141
PRÁCE S BARVAMI	143
PŘETISK A TRAPPING VE ZLOMOVÉ APLIKACI	146
TYPOGRAFICKÁ PRAVIDLA	147
Dělení slov	150
Dělení slov v aplikacích	151
Parchanty – sirotci a vdovy	153
Stránkový a řádkový rejstřík	155
Mezislovní mezery v sazbě do bloku	158
Nerozdělitelné mezery	163
STYLY	165
Odstavcové a znakové styly	166

Vnořené styly	170
Import textu a převod stylů	172
Objektové styly	174
PRŮHLEDNOST	176
Sloučení průhledností	178
Nastavení sloučení průhledností	178
Zásady při práci s průhledností	182

KAPITOLA 6

SPRÁVA BAREV – COLOR MANAGEMENT	187
BARVOVÉ PROSTORY	188
Závislé barvové prostory	189
Barvové prostory RGB	189
Barvové prostory CMYK	189
Nezávislé barvové prostory	190
JAK SPRÁVA BAREV FUNGUJE	191
PROFILY ICC – ZÁKLAD SPRÁVY BAREV	192
Jak získat profil?	193
Profil monitoru	193
Profil skeneru	195
Profil výstupních zařízení	196
Profil tiskových podmínek	197
Pracovní prostor RGB	199
MODUL SPRÁVY BAREV	200
METODY PŘEPOČTU GAMUTŮ	201
Perceptuální (fotografická) transformace	201
Relativní kolorimetrická transformace	202
Absolutní kolorimetrická transformace	202
Saturační (sytostní) transformace	203
SPRÁVA BAREV V AKCI	204
Přřazování a vkládání profilů	204
Převod pomocí profilů	205
Pracovní postupy – RGB a CMYK workflow	206
SPRÁVA BAREV V APLIKACÍCH ADOBE	208
Adobe Photoshop	209
Nastavení barev	209
Dialog Chybějící profil	212

Dialog Nesouhlas vloženého profilu	212
Dialog Nesouhlas profilů při vkládání	213
Přiřazení profilu	213
Převod do jiného profilu	214
Simulace výstupu – kontrolní náhled barev	214
Adobe Illustrator	215
Adobe InDesign	217

KAPITOLA 7

POČÍTAČOVÉ PÍSMO – FONTY	221
FORMÁTY FONTŮ	221
PostScript Type 1 a TrueType	221
OpenType a jeho typografické možnosti	222
STRUKTURA FONTU	227
Kerning	227
Hinting	228
SPRÁVA FONTŮ	229
DISTRIBUCE A AUTORSKÁ PRÁVA	230
VÝBĚR PÍSMO	231

KAPITOLA 8

VÝSTUP	233
PROČ PDF?	233
Standardy PDF/X	234
PDF/X-1a:2001	235
JAK VYTVOŘIT KOREKTNÍ TISKOVÉ PDF?	236
Závěrečná kontrola dokumentu	237
Tvorba tiskového souboru	240
Nastavení postscriptového ovladače	240
Vlastní tvorba PDF	241
Obecné nastavení a geometrie stránky	241
Tiskové značky a spadávka	243
Nastavení výstupu	244
Obrazy a písma	245
Správa barev a sloučení průhledností	245

Nastavení Acrobat Distilleru	247
Všeobecné	248
Obrazy	248
Písma	250
Barvy	251
Další volby	251
Standardy	252
Kontrola PDF před odesláním do tiskárny	253
KOMUNIKACE S TISKÁRNOU A PŘEDÁVÁNÍ DAT	256
Výběr tiskárny	256
Co potřebujeme vědět od tiskárny	257
Předávání dat	258
 PŘÍLOHY	
SLOVNÍČEK	261
LITERATURA	276
Publikace	276
Články	277
Elektronické dokumenty	280
Ostatní zdroje:	281
REJSTŘÍK	282

Poděkování patří:

Petru Lozanovi za obětavou pomoc, cenné rady, připomínky k původní verzi a zajímavé podněty, dále za pomoc s některými obrázky, za motivaci a podporu.

Pavlu Kočíčkovi za (nejen) odbornou korekturu.

Lence Soukupové a Michalu Kalinovi za připomínky.

Mým blízkým za podporu a za to, že to vydrželi.

Nakladatelství Computer Press za trpělivost.

ÚVOD

S tiskovinami se setkáváme na každém kroku, počínaje vizitkami a letáky, přes noviny a časopisy až po knihy nebo billboardy. Navzdory rozšíření internetu a elektronických médií tiskoviny neubývá, poptávka je tedy velická. Vznikají tiskoviny kvalitní, ale i takové, u nichž neodbornou práci pozná i laik. Je pravda, že návrh špatný z estetického hlediska nezachrání ani kvalitní předtisková příprava; na druhou stranu, i ze sebekrásnějšího návrhu může vzniknout konečný produkt mizerné úrovně. Někdy za to může tiskárna, častěji však ten, kdo data pro tiskárnu připravil.

Lidé, kteří v této oblasti působí – grafici a pracovníci DTP – leckdy postrádají potřebné technologické znalosti. Není totiž snadné je získat. V manuálech k počítačovým programům se uživatel dozví, jak použít tu či onu funkci, nepíše se v nich však nic o vztahu k tiskovému procesu, jeho požadavcích a omezeních. Tento průvodce se pokouší shrnout postup přípravy tiskových dat od začátku do konce – od přijetí podkladů od zákazníka po předání do tiskárny. Není to však pouze návod, jak jednotlivé kroky celého procesu realizovat v grafických programech. Kniha by měla čtenářům poskytnout také nezbytný základ znalostí z celého procesu výroby tiskovin a naučit je při přípravě tiskovin přemýšlet v potřebných souvislostech.

Protože oblast DTP je poměrně široká a tento průvodce musí zahrnovat všechny etapy tvorby tiskoviny, nemůže jít příliš do hloubky – k prohloubení znalostí by měly zájemcům posloužit specializované příručky a již zmiňované manuály. Důraz je zde kladen především na přehledné uspořádání informací a na souvislosti. Je dobré, když při práci víme, proč si na to či ono dát pozor, kde jsou jaká úskalí a co je třeba si ohlídat už v okamžiku, kdy přejímáme od zákazníka podklady. Proto může kniha pomoci jak začátečníkům, tak i těm, kteří již mají s přípravou tiskovin nějaké zkušenosti, ale rádi si rozšíří a utřídí své znalosti a získají tipy, jak dosáhnout při své práci lepších výsledků.

Vlastní obsah knihy je rozdělen do osmi kapitol. První část, Než začneme, je shrnutím všech důležitých faktů, které bychom měli znát, připravujeme-li data k tisku. Další kapitoly představují základní fáze digitální přípravy dat. Kapitola Podklady pojednává o věcech souvisejících s přejímkou výrobních podkladů od zákazníka – popisuje, jak by měly vypadat textové a obrazové podklady a co všechno ovlivňuje výslednou kvalitu tiskoviny. Součástí této kapitoly je také pasáž věnovaná předzpracování rukopisu v textovém editoru. Další kapitoly se zabývají vlastním zpracováním tiskových dat. Čtenář se dozví, jak postupovat při úpravách bitmapových obrázků či vytváření křivkové grafiky ve vektorových programech. V kapitole Sazba a zlom se seznámí se zásadami tvorby dokumentu a typografickými pravidly.

Následují kapitoly věnované správě barev a počítačovému písmu (fontům). Přestože je kapitola Správa barev zařazena až v druhé polovině knihy, rozhodně to neznamená, že je méně důležitá. Naopak, systém správy barev je základním pilířem procesu výroby tiskovi-

ÚVOD

ny. Chceme-li při přípravě barevné tiskoviny dosáhnout očekávaného výsledku, bez správy barev se neobejdeme. Poslední kapitola, nazvaná Výstup, popisuje tvorbu korektního tiskového PDF a dále pojednává o spolupráci s tiskárnou a předávání tiskových dat.

Závěrečnou část tvoří Slovníček s vysvětlením nejdůležitějších odborných výrazů. Připojený seznam použité literatury obsahuje přehled užitečných zdrojů informací k této problematice – jak tištěných, tak internetových.

Praktické postupy jsou prezentovány v programech Adobe Creative Suite (ukázky byly vytvořeny ve verzi CS3). Kniha je však dobrým zdrojem informací i pro uživatele jiných aplikací.

NEŽ ZAČNEME...

ANEB DŮLEŽITÉ SOUVISLOSTI

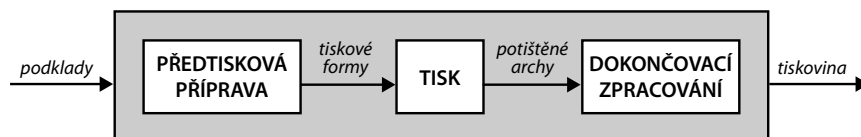
Než se ponoříme do hlavního tématu knihy – do problematiky zpracování dat v předtiskové přípravě, povíme si o tom, co všechno je třeba znát, abychom mohli svou práci dělat dobře. Možná si řeknete „Proč se zdržovat?“, ale věřte, že bez této kapitoly bychom se opravdu neobešli. V hlavní části knihy si povíme, CO a JAK udělat, tady se dozvíte PROČ (z jakých důvodů) to tak udělat. Shrňme si celý výrobní proces tiskoviny a zmíníme vše podstatné, co souvisí s naší prací. Je totiž třeba si uvědomit, že předtisková příprava není samostatně odvětví, ale jedná se o součást většího celku: výrobního procesu, na jehož konci stojí tiskovina. A vazby mezi jednotlivými částmi tohoto procesu jsou poměrně silné.

Tato kapitola vám pomůže pochopit veškeré souvislosti při výrobě tiskovin. Díky tomu se můžete vyhnout zklamání, když vám tiskárna sdělí, že váš návrh je nerealizovatelný. Budeme-li při tvorbě tiskoviny již od začátku brát v úvahu technologické souvislosti, naše práce bude nejen efektivnější, ale především bude na jejím konci stát korektní a realizovatelný výsledek. A to je mnohem víc než úžasně nápaditý návrh, který nemá uplatnění.

Pokud se v oboru již nějaký čas pohybuje, mnoho informací v této kapitole pro vás nebude žádnou novinkou (alespoň by nemělo být). Přesto se možná dozvíte i něco, co jste dosud netušili.

VÝROBNÍ PROCES TISKOVINY

Předtisková příprava je součástí výrobního oboru nazvaného polygrafie. Úkolem polygrafie je reprodukovat a tiskem rozmnožit obrazové předlohy a textové informace; výsledkem polygrafické činnosti jsou tiskoviny. Výrobní proces se skládá ze tří etap – z předtiskové přípravy, vlastního tisku a dokončovacího zpracování.



Obrázek 1.1 Výrobní proces tiskoviny

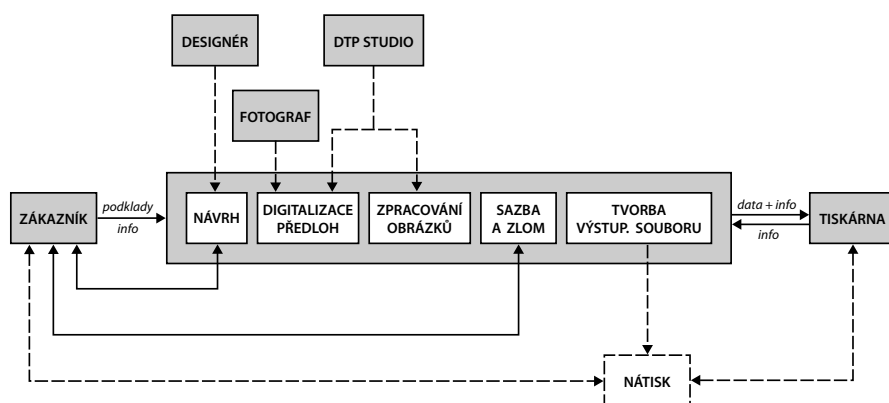
Toto rozdělení je však trochu zavádějící. Logicky bychom řekli, že studio DTP či grafik má na starosti předtiskovou přípravu a tiskárna pak obstará tisk a dokončovací zpracování. Tak tomu však většinou není. Předtisková příprava zahrnuje, jak je z názvu patrné, kompletní přípravu zakázky k tisku. Výstupem z předtiskové přípravy je tedy tisková forma. Tu ale ve většině případů grafik či studio DTP nezhotovuje. Tuto poslední fázi předtiskové přípravy

provádí nejčastěji tiskárna. Od grafika či studia obvykle odcházejí pouze podklady pro zhotovení tiskové formy – připravené stránky tiskoviny (dříve na filmu, dnes v digitální podobě). Tiskárna pak zajistí archovou montáž (rozmístění stránek na tiskový arch) a zhotovení tiskové formy, resp. tiskových forem.

Činnosti předtiskové přípravy jsou tedy rozděleny mezi dva subjekty: mezi grafika a tiskárnu. Proto zde významnou roli hraje vzájemná komunikace, a to především při předávání dat.

Kdo dělá co aneb jak to chodí

Následující dvě schémata nastiňují rozdělení činností při výrobě tiskoviny. Na prvním jsou znázorněny všechny činnosti, které spadají do grafické kompetence, a také potřebné vazby.



Obrázek 1.2 Práce grafika

Ze schématu je patrné, že grafik nejvíce spolupracuje se zákazníkem. Zákazníkem je myšlena jakákoliv fyzická osoba či subjekt, který si u grafika objedná přípravu tiskoviny. Objednávka většinou zahrnuje také grafický návrh, v některých případech však grafik od zákazníka návrh obdrží a pouze jej realizuje. Velmi často je úkolem grafika také zajistit tisk (vybrat vhodnou tiskárnu a vše vyřídit) – při jednání s tiskárnou pak zastupuje přání klienta.

Poprvé grafik jedná se zákazníkem při předávání podkladů: zjistí od něj veškeré jeho požadavky na výslednou tiskovinu. Později s ním konzultuje své návrhy. Nakonec mu předloží ke korektuře hotový dokument, případně nátisk ke schválení předpokládané barevnosti tisku.

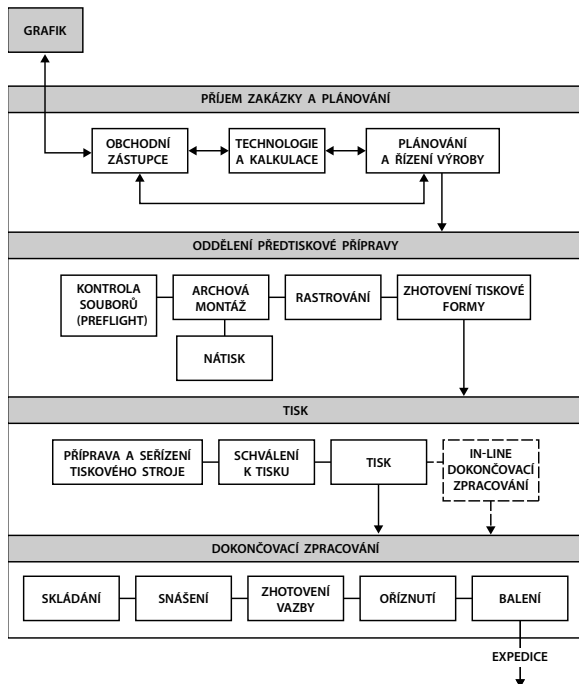
Důležitým partnerem grafika je tiskárna. První dialog by měl proběhnout ještě před započatím práce. Grafik by si měl zjistit, jaké služby tiskárna nabízí, ale také podrobnosti o výrobním procesu či její požadavky na předávaná data. Záměrně píšeme „měl by“, protože praxe je často jiná. Grafici se o tyto věci obvykle příliš nezajímají a zakázku připraví jednoduše tak, aby se jim líbila na monitoru. Když pak výsledek vypadá jinak, vinu hledají na straně tiskárny.

Na druhou stranu však často ani tiskárny nejsou ideálním partnerem. Požaduje-li grafik nějaké informace, nebývají příliš sdílné (ať už z neochoty, nebo z neznalosti). V takovém případě se nesmíme nechat odbýt a stále se ptát. Nepomůže-li to, pak je možná na místě si říct, že nejsou jediní na světě, a poohlédnout se u konkurence.

Další kontakt s tiskárnou proběhne při předávání dat. Tady je důležité tiskárně sdělit veškeré své, resp. zákaznickovy, požadavky na další zpracování (především ty speciální) a poskytnout potřebné informace o předávaných datech (více viz *Komunikace s tiskárnou a předávání dat v kapitole 8* na straně 253).

Z obrázku rovněž vyplývá, že grafik může spolupracovat také s designérem (grafickým úpravcem). Ten navrhne design tiskoviny a grafik ho pak pouze zrealizuje. Dalším dobrým spolupracovníkem může být fotograf, který pořídí potřebné fotografie dle přání klienta. Někdy je vhodné také využít služeb konkurence a některé činnosti, jako například skenování či náročnější úpravy obrázků, přenechat profesionálnímu DTP studiu s lepším technickým vybavením a většími zkušenostmi.

Druhé schéma (obrázek 1.3) ukazuje, jak výroba pokračuje po předání dat do tiskárny. Je na něm nastíněna struktura práce v tiskárně. V jednotlivých tiskárnách se pak může organizace lehce lišit, a to zejména v závislosti na velikosti podniku. Některé tiskárny také například nedisponují „knihárnou“ (tj. hovorový výraz označující oddělení dokončovacího zpracování). Většinou jsou však schopny dokončovací zpracování zajistit externě.



Obrázek 1.3 Průběh práce v tiskárně



Poznámka: Tiskárny nejsou jediným podnikem poskytujícím tiskové služby. Menší náklady můžeme například tisknout digitálním tiskem, který často nabízejí větší DTP studia. Pro potřeby této knihy jsou však všechny subjekty, které zprostředkovávají tisk, shodně nazývány slovem „tiskárna“. V DTP studiích bývá oproti tiskárnám jednodušší organizace a jeden pracovník často zastává více úkonů. Spolupráce s DTP studiem je však obdobná jako s tiskárnou.

Jakmile tiskárna přijme od grafika vše potřebné, je zakázce přiděleno identifikační číslo a putuje k technologovi. Ten stanoví technologii výroby – především na jakých strojích bude zakázka tištěna a následně zpracována. S tím souvisí také volba formátu papíru, na který se bude tisknout, a rozložení jednotlivých stránek tiskoviny na tiskový arch (tzv. *vyřazení*). Tiskovina totiž obvykle nebývá tištěna po jednotlivých stránkách, ale protože je většina tiskových strojů konstruována pro tisk větších formátů, jsou její stránky tištěny na větších arších papíru. Toto vše předurčuje technolog – veškeré zpracování tiskoviny se řídí jeho pokyny. Útvar kalkulace má pak na starost počítání nákladů na výrobu a určení konečné ceny.

V úseku plánování a řízení výroby je zakázka začleněna do harmonogramu výroby a je určen časový rozpis jejího průběhu výrobou, včetně termínu expedice. Tento útvar má na starosti také sledování průběhu výroby a v případě potřeby provádění operativních změn, aby výroba probíhala v určených časech.

Následuje vlastní zpracování přijatých dat v oddělení předtiskové přípravy. Nejprve je třeba zkontrolovat, zda je soubor dále bez problémů zpracovatelný. To se provádí pomocí tzv. *preflightu* (tento pojem se používá pro automatizovanou kontrolu dat před tiskem, která je nejčastěji prováděna pomocí speciálních funkcí či zásuvných modulů v programu pro práci s PDF). Poté přichází na řadu elektronická archová montáž, při které jsou jednotlivé stránky tiskoviny rozmístěny na formát tiskového archu (dle rozpisu technologa) a přidány tiskové značky a značky pro dokončovací zpracování.

Potom je proveden nátisk pro kontrolu obsahu archu. Občas bývá (na vyžádání) zhotoven také tzv. *kontraktní nátisk*, který poté, co jej schválí zákazník, slouží tiskaři jako vzor pro nastavení barevnosti (tento typ nátisku se nemusí zhotovovat v tiskárně, může být dodán grafikem společně s předávanými daty k tisku).

Následně jsou data odeslána na „obrazovou jednotku“ RIP – řídicí část osvitové jednotky (příp. digitálního tiskového stroje). RIP tato data převádí na tiskový rastr (obraz je rozložen na tiskové body; více viz *Tiskový rastr – princip reprodukce tónového obrazu* na následující straně) a řídí záznam obrazu na tiskovou formu (v případě digitálního tiskového stroje řídí přímo tisk). Při osvitu jsou obrazová data rozdělena na dílčí obrazy jednotlivých tiskových barev – tzv. *výtažky* – a pro každou barvu je zhotovena samostatná tisková forma.

Tiskové formy pak putují k tiskovému stroji. Ten je třeba nejprve seřídit, nastavit potřebné parametry tisku a vyčkat, až se tiskový proces ustálí. Ve chvíli, kdy jsou všechny parametry uznány za vhodné, nastává *schválení k tisku*. To je provedeno buď samotným tiskařem, nebo k němu může být na vyžádání nebo ve zvláštních případech přizván grafik či jeho klient.

Schválený výtisk je podepsán a slouží jako standard pro udržení barevnosti a dalších parametrů v průběhu tisku.

Vytištěné archy mohou být zpracovány ve výslednou tiskovinu ještě na tiskovém stroji. Některé stroje totiž umožňují in-line dokončovací zpracování, které následuje přímo za tiskovými jednotkami. Ve většině případů je však dokončovací zpracování prováděno odděleně. Více se o tisku i o jednotlivých operacích dokončovacího zpracování dozvíte v samostatných kapitolách.

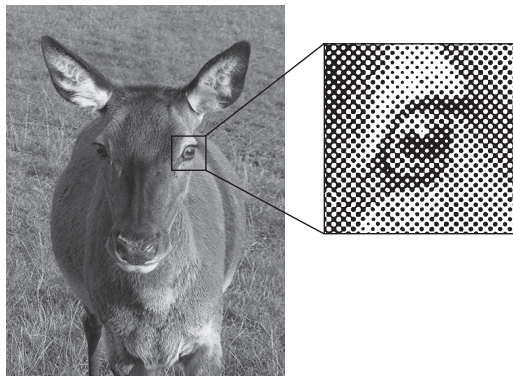
PŘEDTISKOVÁ PŘÍPRAVA – PŘÍPRAVA PRO TISK

Předtisková příprava je první fází výrobního procesu tiskoviny. Jak je patrné z názvu, jedná se o fázi přípravou, která předchází tisku. Předtisková příprava je s tiskem úzce svázána a všechny její činnosti v podstatě vycházejí z principu tisku a z jeho zákonitostí. Budeme-li vědět, jak tisk funguje, pochopíme také, z jakých důvodů provádíme různé kroky během zpracování v předtiskové přípravě.

Chceme-li při tisku dosáhnout co nejlepších výsledků, bez dokonalého připravení výroby a znalosti parametrů tisku a jeho specifik se zkrátka neobejdeme.

Tiskový rastr – princip reprodukce tónového obrazu

Vezměte si jakýkoliv tónový obrázek, například černobílou fotografii, a prohlédněte si, jakým způsobem je dosaženo tónového přechodu. Zjistíte, že obrázek obsahuje tisíce odstínů šedi, od bílé po černou. Tiskové techniky však nedokáží tolik tónů jedné barvy vytisknout. Z tohoto důvodu si musíme pomoci jiným způsobem – pomocí optického klamu vytvoříme nepravé tóny. Obraz **rozložíme na síť malých černých plošek** (puntíků). Tyto plošky musí být menší než rozlišovací schopnost lidského oka, abychom je nevnímali jako jednotlivé prvky, ale jako celistvou plochu. Odstín každého místa bude určen poměrem plochy potištěné těmito puntíky a plochy nepotištěného papíru mezi nimi. Vytvoříme tak zdání tónového přechodu, přestože obraz bude tištěn pouze jednou barvou.

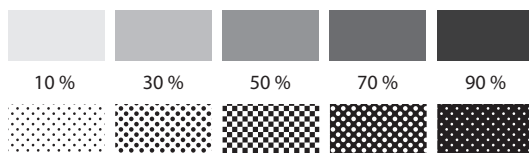


Obrázek 1.4 Tiskový rastr – obrázek vypadá, že obsahuje plynulé tónové přechody, ve skutečnosti je však složen z bodů



Poznámka: Jedinými tiskovými technikami, které jsou schopny vytvořit pravé polotóny, jsou klasický hlubotisk a sublimační tisk. Klasický hlubotisk se dnes používá jen zřídka. Proces zhotovení tiskové formy je příliš složitý, drahý a neekologický. Sublimační tisk umožňuje tzv. *continuous tone tisk* – tedy tisk bohatý na širokou škálu odstínů s plynulými přechody. Tento způsob tisku nepoužívá tiskový rastr. Barva se přenáší ze speciální fólie pomocí tepla. Množství tepla v daném bodě určí, kolik barvy se přenesne na potiskovaný materiál. Díky tomuto postupu se barvy dokonale spojí, takže tisk dosahuje fotografické kvality. Potiskovat lze však jen speciální materiály. Tento způsob tisku se využívá pro tisk digitálních fotografií, ale také pro nátisky. Náklady na tisk jsou poměrně vysoké.

Puntíkům, ze kterých je obraz složen, se říká **tiskové body**, dohromady tvoří **tiskový rastr** (sít tiskových bodů, na kterou jsme obraz rozložili). Rozklad obrazu na tiskové body se nazývá **rastrování**. Jednotlivé odstíny jsou charakterizovány pomocí tzv. **rastrové tónové hodnoty**, která se udává v procentech pokrytí plochy tiskovými body. Tiskový rastr je vypočítán v RIPu osvitové jednotky či tiskového zařízení.



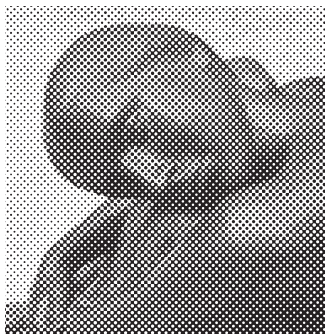
Obrázek 1.5 Rastrová tónová hodnota udává procentuální pokrytí plochy tiskovými body

A jak to funguje u barevného tisku? Princip je v podstatě stejný. Barevný obrázek obsahuje tisíce barev, velkou většinu z nich lze vytvořit pomocí čtyř tiskových barev: **azurové, purpurové, žluté a černé** (proč se tiskne právě těmito barvami, se dozvíte v kapitole *Princip reprodukce barev*). Vzájemnou kombinací těchto barev je možno dosáhnout několika dalších barevných odstínů, například azurová se žlutou vytvoří zelenou. Uvědomíme-li si, že obraz každé barvy je složen z tiskového rastru, z tiskových bodů, pak je jasné, že mnoha dalších barevných odstínů dosáhneme různou kombinací rastrových tónových hodnot jednotlivých barevných složek. Jednoduše řečeno: zelená barva bude složena z azurové a žluté. Odstínů zelené je však mnoho; o jaký odstín se bude jednat, určí vzájemný poměr těchto barev. Bude-li v ní převažovat azurová, bude více do modra, bude-li v ní naopak více žluté, výsledná barva se bude blížit hráškové zelené.

Autotypický a stochastický rastr

Existují dva druhy tiskového rastru. V prvním případě je obraz rozložen na body, které jsou od sebe v celé ploše obrazu **stejně vzdáleny**, ale mají **rozdílnou velikost**. Čím jsou větší, tím tmavší odstín zobrazují a naopak. Tento způsob rastrování se nazývá **autotypický**.

Druhým, méně užívaným tiskovým rastrem, je **stochastický** nebo také **frekvenčně modulovaný rastr**. V tomto případě je obraz rozdělen na **body stejné velikosti**. Tónového odstupňování je dosaženo větším či menším nahuštěním jednotlivých bodů. Ve světlejších odstínech je bodů méně, v tmavších více. Stochastický rastr se často využívá u digitálního tisku, u ostatních tiskových technik však jeho použití není příliš obvyklé.



Obrázek 1.6 Autotypický a stochastický rastr

Zvláštním typem rastru jsou tzv. **hybridní rastry**. Ty kombinují autotypický a stochastický rastr (ve stínech je použit rastr autotypický, ve světlech stochastický). Někdy se může jednat také o stochastický rastr s proměnlivou velikostí bodu.



Tip: Je vhodné optat se v tiskárně, jaké typy tiskového rastru nabízí a který z nich je nejvhodnější právě pro vaši zakázku.

Hustota tiskového rastru

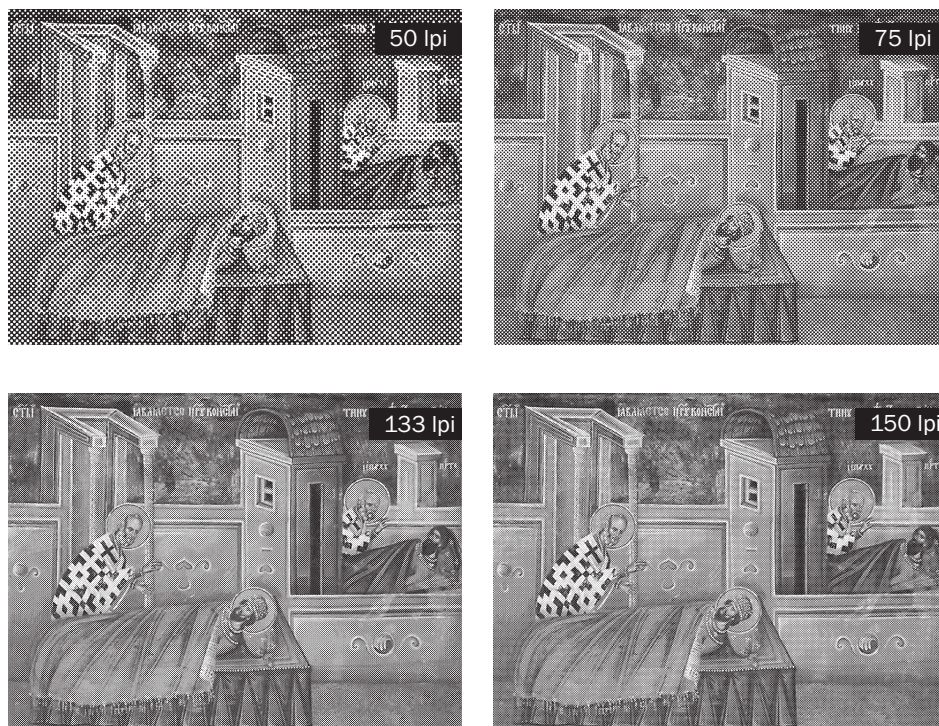
Ve většině případů (zvláště v ofsetovém tisku) se tiskne autotypickým rastrem. Vzdálenost mezi jednotlivými body, a tedy i plošná velikost tiskových bodů je určena *hustotou rastru* (někdy označovanou též jako *frekvence tiskového rastru* či *lineatura sítě*). Na hustotě rastru závisí kresebnost tištěného obrazu. Její hodnota se obvykle udává **v počtu linek na jednotku délky**, nejčastěji v **lpi** (počet linek na palec). Někdy se setkáme také s jednotkou **l/cm** (počet linek na centimetr). Přepočet mezi jednotkami je jednoduchý: $\text{lpi} = 2,54 \times \text{l/cm}$.

Správná volba hustoty tiskového rastru závisí na několika faktorech:

- **na způsobu tisku** – každá tisková technika má své limity,
- **na potiskovaném materiálu** – např. pro potisk hrubého papíru nemá smysl použít jemný rastr, rozhodující je též savost materiálu,
- **na typu tiskoviny a požadované kvalitě** – např. obrázky do katalogu vyžadují jinou kvalitu (a tedy i hustotu rastru) než obrázky do novin,
- **na pozorovací vzdálenosti tiskoviny**.

Rastrový tisk vychází z předpokladu, že lidské oko není schopno od určité vzdálenosti rozlišit drobné detaily. Hustotu rastru pro určité vzdálenosti tedy volíme tak, aby jednotlivé tiskové body nebyly rozeznatelné a vytvořily zdání plynulého přechodu. Z toho plyne, že **s rostoucí pozorovací vzdáleností mohou být tiskové body větší** (můžeme použít menší hustotu sítě). Pro tisk billboardu proto stačí mnohem menší hustota rastru než pro tisk časopisu. Pro určení vhodné hustoty rastru vycházíme z běžné rozlišovací schopnosti oka,

kteřá činí jednu úhlovou minutu. Z této hodnoty lze odvodit, jak blízko u sebe musí být jednotlivé tiskové body, aby je oko nebylo schopno rozlišit. Použit jemnější rastr není sice na závadu, ale kvalita se tím nezvyší a tisk je zbytečně dražší kvůli vyšší spotřebě barvy.



Obrázek 1.7 Hustota tiskového rastru

vzdálenost	typ tiskoviny	hustota rastru	
0,5 m (viz dále)	časopisy, letáky, knihy...	85–175 lpi	34–70 l/cm
2–3 m	plakáty, kalendáře	75 lpi	30 l/cm
5 m	billboardy	40 lpi	16 l/cm
7–10 m	bigboardy	25 lpi	10 l/cm
15 m	megaboardy	12 lpi	5 l/cm

Hustotu rastru pro běžné tiskoviny, jako jsou časopisy, noviny a podobně, volíme v závislosti na požadované kvalitě a především na druhu potiskovaného materiálu. Maximální hustota rastru, kterou můžeme v konkrétním případě použít, totiž závisí na hodnotě *nárůstu tiskového bodu* (o tomto jevu se dočtete v kapitole *Nárůst tiskového bodu*). Tato hodnota souvisí především s vlastnostmi potiskovaného materiálu. Na savějším papíře se tiskový bod více

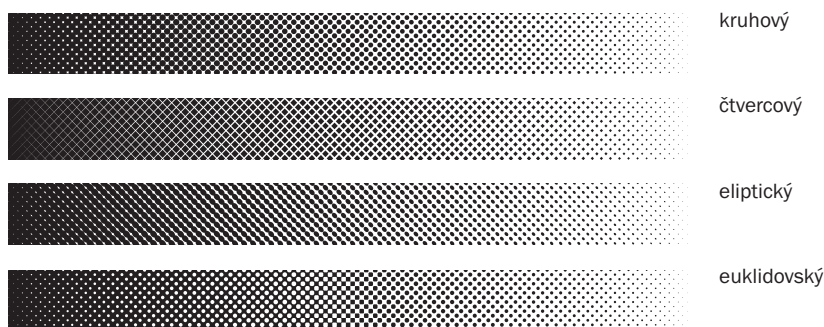
rozpíjí, a proto je třeba umístit tiskové body dále od sebe, aby nedošlo k jejich slití (tím by se obrázek znehodnotil). Zde jsou přibližná doporučení hodnot hustoty rastru v různých případech. Nejvhodnější hodnotu pro konkrétní typ papíru bychom měli zjistit od tiskárny.

typ tiskoviny	hustota rastru	
noviny	85–100 lpi	34–40 l/cm
tiskoviny na nenatíraném papíře (knihy, letáky)	133–150 lpi	52–60 l/cm
tiskoviny na natíraném papíře (časopisy)	150 lpi	60 l/cm
vysoce kvalitní tiskoviny na natíraném papíře (katalogy, obrazové publikace)	175 lpi	70 l/cm

Tvar tiskového bodu

Tiskové body mohou mít různý tvar, nemusí být vždy kruhové. Důvodem využívání různých tvarů je snaha o co nejkvalitnější tiskový výstup. Každý z tvarů tiskového bodu má totiž své specifické vlastnosti, kterými ovlivňuje nárůst tiskového bodu (více o tomto jevu v kapitole *Nárůst tiskového bodu*).

Kruhové tiskové body vykazují z hlediska tvaru nejnižší nárůst bodu. Nevýhodou však je, že se rády „slévají“ ve stínech (v místech s vysokou hodnotou pokrytí), zejména v kombinaci s vyšší hodnotou tiskového rastru. Tisk je v takovém případě tmavší, než by měl, ztrácí detaily. Kruhové body tedy nejsou příliš vhodné pro reprodukci oblastí s mnoha detaily ve stínech. V těchto případech se dobře uplatní negativní kruhový bod nebo také bod ve tvaru čtverce (používá se otočený o 45°, postavený na „špičku“). Čtvercový bod je vhodný také pro reprodukci kontrastních obrázků s mnoha detaily, například pro obrázky šperků. Méně vhodný je pro pletové tóny. Eliptický bod zase poskytuje dobré výsledky zejména ve středních tónech.



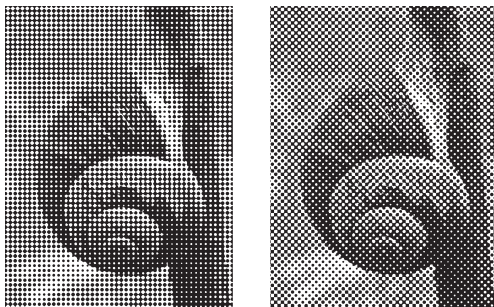
Obrázek 1.8 Ukázky různých tvarů tiskového bodu

Jednotlivé tvary tiskových bodů dnes naleznou uplatnění jen zřídka (pro nestandardní předlohy, výtvarné záměry atp.). Protože každý tvar tiskového bodu má různé výhody i nevýhody,

často se v dnešní době setkáme s rastry, které tvary tiskového bodu kombinují. V průběhu osvitu se tvar bodu mění v závislosti na procentuálním pokrytí. Příkladem může být **euklidovský bod**, který používá kruhový bod pro světlá, čtvercový pro střední tóny a negativní kruhový pro stíny. To zaručuje dobré prokreslení v celém tónovém rozsahu.

Natočení rastru a moiré

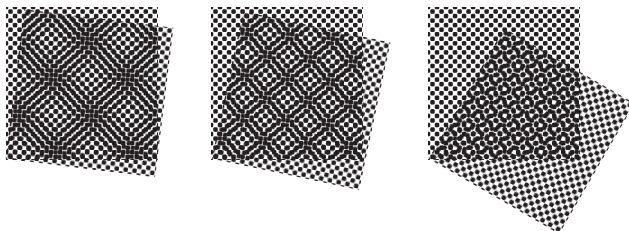
Obraz je rozdělen tiskovým rastrem na tiskové body. Jsou-li tyto body uspořádány ve vodorovných (svislých) linkách, působí poměrně rušivě. Pro jednobarevnou reprodukci proto natáčíme rastr zpravidla o **45 stupňů**, protože tak je pravidelnost rastrové sítě oku nejméně nápadná a neruší pozorování obrazu.



Obrázek 1.9 Rastr bez natočení (vlevo) působí rušivě. Nejméně nápadný je rastr při natočení o 45 stupňů (vpravo)

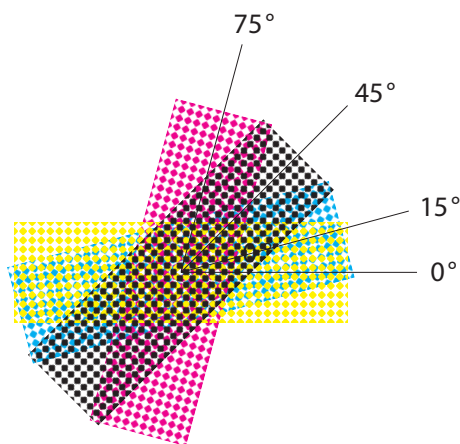
U barevného tisku je situace trochu složitější. Jak už víme, při barevném tisku se obvykle používají čtyři základní barvy: azurová, purpurová, žlutá a černá. Abychom rastr učinili co nejméně viditelný, pootočíme síť tiskových bodů pro každou z uvedených čtyř barev na jiný úhel. Tak jednoduché to však není. Kdybychom pootočili každý rastr o libovolný úhel, výsledek by byl nemilým překvapením.

Pokud se totiž kříží dvě jemné pravoúhlé sítě, dochází vlivem interference mezi sítěmi v určitých úhlech natočení k efektu zvanému *moiré*. Ten se projevuje jako rušivé sekundární rastrování – tiskové body vytvoří nové shluky, čímž vzniknou jakési pravidelně se opakující vzory. S moiré se můžeme setkat také při skenování tištěné předlohy (k jeho vzniku dochází mezi rastrem předlohy a mřížkou pixelů vznikající při skenování). Existuje také tzv. *objektové moiré*, které nás může potrápit například při reprodukci předlohy, na níž je zachycen motiv s pravidelně se opakující strukturou – například má-li osoba na fotografii jemně kostkovaný oděv.



Obrázek 1.10 Křížením dvou rastrů vzniká moiré (vlevo a uprostřed). Moiré se vyhne, pokud budou rastry vzájemně pootočený o 30 stupňů (vpravo).

V případě natáčení rastrů bylo vyzkoušeno, že nemá-li vznikat moiré, je třeba, aby jednotlivé rastry byly vzájemně **pootočené o 30 stupňů**. Avšak i toto pravidlo má háček. U kruhového bodu, který je nejpoužívanější (nebo i u čtvercového), totiž znamená natočení o 90 stupňů (tedy do pravého úhlu) totéž, jako kdybychom rastr nenatočili vůbec. Chceme-li tedy, aby rastry byly vzájemně pootočený o 30 stupňů, máme prostor pouze pro tři barvy. Nezbývá nám tedy nic jiného než pro jednu z barev použít odstup úhlů menší než doporučených 30 stupňů. Protože žlutá barva je nejsvětlejší a nejméně výrazná, je u ní moiré nejméně viditelné. Žlutá barva se tedy umísťuje na úhel 0° (resp. 90°). Nejsilnější barvu, obvykle černou, umísťujeme na dominantní úhel 45° a azurovou a purpurovou pak na úhly 15° a 75°. Toto natočení rastrů vytvoří při tisku vzorek připomínající kytičky, kterému se říká *tisková rozeta*.



Obrázek 1.11 Standardní natočení rastrů základních tiskových barev



Poznámka: Uvedené hodnoty natočení rastrů jednotlivých barev platí pro ofsetový tisk. Tiskové techniky, jako flexotisk, hlubotisk či sítotisk, vyžadují rozdílné úhly natočení, protože ke vzniku moiré přispívají ještě další faktory (u sítotisku například to, že je tiskový obraz přenášen pomocí síťoviny).

Existují však případy, kdy zmíněné natočení rastrů nelze použít. Jedná se o obrázky, kde rastr žluté barvy hraje významnou roli a může se u něj tedy projevit moiré. Nejde však o obrázky, kde je hodně žluté – když jsou totiž rastrové body velké, mezery mezi nimi přestanou být viditelné a rastr není téměř znát. Problémovým motivem je například pleť asiátů. Eliminovat moiré u žluté barvy lze použitím eliptického tiskového bodu. Na rozdíl od kruhového bodu zde máme pro vzájemné odlišení rastrů jednotlivých tiskových barev k dispozici 180 stupňů. Všechny barvy tedy mohou být vzájemně pootočený o 30 nebo více stupňů. V těchto případech se používá toto natočení rastrů: azurová – 105°, purpurová – 165°, žlutá – 0°, černá – 45°.

Používají-li se při tisku přímé barvy, pak je třeba zvolit úhel natočení také pro jejich rastr. Pokud se přímá barva vyskytuje v obraze pouze osamocně (např. jako barva grafické značky), a nikoliv v interakci s ostatními tiskovými barvami, používá se úhel 45 stupňů, jako u černé

barvy, který působí nejméně rušivě. Pokud je však přímá barva použita v interakci s dalšími barvami – například v duplexovém obrázku, v barevném přechodu nebo v případě HiFi-tisku, je třeba zvolit úhel natočení odlišný od barev, společně s kterými je daná přímá barva použita. Také v tomto případě je vhodné využít eliptický tvar tiskového bodu, díky kterému máme k dispozici větší množství úhlů, na které můžeme rastry tiskových barev natočit, aby nedošlo ke vzniku moiré.

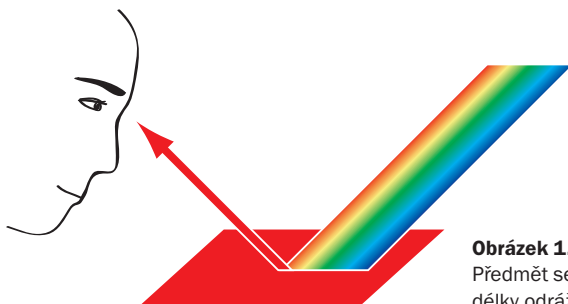
Zabránit vzniku moiré je možné také použitím stochastického rastru, u kterého natočení rastrů vůbec nemusíme řešit. Obraz totiž není složen z bodů uspořádaných v pravidelné mřížce, tiskové body jsou rozmístěny nahodile, takže vznik moiré nehrozí.



Tip: V případě, že je třeba použít jiné než standardní natočení rastrů, je vhodné poradit se s tiskárnou. Požadované natočení rastrů je nutné uvést v objednávce či průvodce tiskových dat.

Princip reprodukce barev

Princip barevného tisku vychází z vnímání barev lidským okem. Barva je ve skutečnosti jen produktem naší mysli. Objekt není barevný sám o sobě, barevný vjem vzniká v našem mozku důsledkem rozkladu světla odrazem od předmětu. Světlo je viditelná část elektromagnetického záření – v rozsahu vlnových délek od 380 do 780 nm. Společným vyzářením všech vlnových délek vzniká tzv. *bílé světlo*. Každá vlnová délka pak odpovídá určité barvě. Předmět se tedy jeví barevný podle toho, které vlnové délky odráží (ostatní vlnové délky pohlcuje) či vyzářuje.



Obrázek 1.12 Princip barevného vidění.
Předmět se jeví barevný podle toho, které vlnové délky odráží (ostatní vlnové délky pohlcuje)

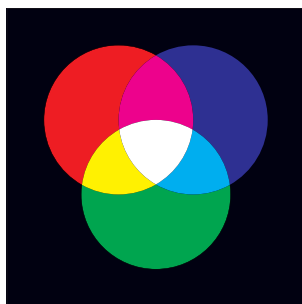
Oko ale není citlivé ke všem vlnovým délkám stejně. V oku jsou dva druhy světlocitlivých buněk – tyčinky a čípky. Tyčinky jsou citlivé na intenzitu světla, čípky rozpoznávají barvu. Není-li podráždění čípků dostatečné, vnímáme pouze světlost předmětů (například v šeru, kdy nejsme schopni rozpoznat barvy). Oko obsahuje tři druhy čípků, jedny jsou nejcitlivější k vlnovým délkám představujícím modrou barvu, druhé k vlnovým délkám představujícím zelenou a třetí k vlnovým délkám představujícím červenou. Barvu pak vnímáme podle toho, v jakém poměru jsou jednotlivé čípky podrážděny. Jsou-li všechny tři druhy čípků podrážděny přibližně stejně, vnímáme barvu jako bílou (příp. šedou).

Citlivost oka k modré, zelené a červené je klíčem k reprodukci barev. Abychom mohli reprodukovat barvu (na monitoru, tiskem), musíme být schopni ovládat intenzitu modrého, zeleného a červeného záření, které dopadá do oka.

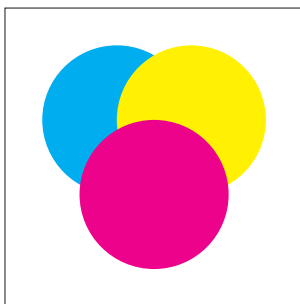
Aditivní a subtraktivní míšení barev – RGB versus CMYK

Při reprodukci barev využíváme dva druhy míšení barev: aditivní a subtraktivní.

Aditivní nebo také sčítací míšení barev vychází přímo ze způsobu, jakým vnímá barvy lidské oko. Jde o systém, ve kterém se míchají barevná světla. Základními barvami jsou **červená** (Red), **zelená** (Green) a **modrá** (Blue) – **RGB**. Svítíme-li barevnými světly přes sebe, jejich účinek se sčítá a vznikají další barvy. Při plné intenzitě všech tří světél vzniká barva bílá, při nižší intenzitě pak neutrální šedá. Jsou-li všechna světla vypnuta, oko vidí černou (tmu). Aditivní míšení barev využívají všechna zařízení, která reprodukuje barvu vyzařováním světla: **televizní obrazovky, monitory (včetně LCD), projektory**. S barvami RGB pracují také zařízení pro digitalizaci obrazu – **skenery a digitální fotoaparáty**. Snímání funguje na velmi podobném principu jako vnímání barev lidským okem – je prováděno pomocí třech barevných filtrů: červeného, zeleného a modrého. Nasnímaná předloha je pak uložena ve třech barevných kanálech jejichž současným zobrazením vzniká barevný obraz.

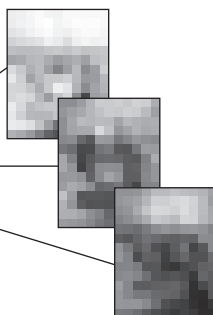


Aditivní míšení (RGB)



Subtraktivní míšení (CMY)

Obrázek 1.13 Aditivní a subtraktivní míšení barev

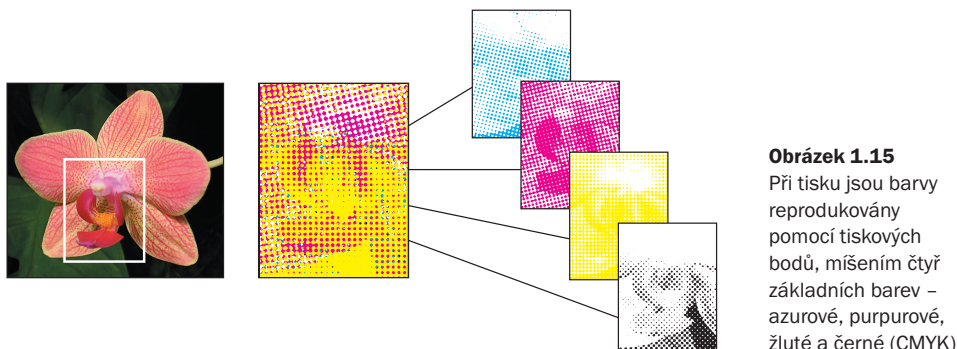


Obrázek 1.14 Nasnímaný obrázek se skládá z pixelů (obrazových bodů). Barva každého pixelu je určena různým poměrem červené, zelené a modré složky. Obraz je uložen v kanálech R, G, B.

Při tisku se využívá druhý systém míšení barev: subtraktivní nebo také odčítací míšení. Barvy jsou tvořeny pomocí tří základních složek: **azurové** (Cyan), **purpurové** (Magenta) a **žluté** (Yellow) – **CMY**. Jedná se o systém, ve kterém se od existujícího bílého světla odečítají složky světla, ke kterým je lidské oko citlivé. Základem tohoto míšení je tedy bílé světlo. Každá z tiskových barev pohlcuje červenou, zelenou či modrou složku bílého světla a ostatní odráží. Barvy C, M, Y nám tedy umožňují řídit, která složka bílého světla (R, G, B) bude od potlaštěného materiálu odražena do oka pozorovatele. Vzájemným překrytím všech tří barev by mělo teoreticky dojít k úplnému pohlcení světla, výsledkem by měla být černá. V praxi to však tak úplně neplatí (viz dále).

Zdůvodnění použití černé barvy – proč CMY...K?

Znečištění tiskových barev způsobuje, že soutiskem tří základních barev – azurové, purpurové a žluté – vzniká barva, která není úplně černá (je spíše dohnědá), takže obrázek ztrácí kontrast. Proto se k třem základním barvám přidává černá. Ta je označována jako *klíčová* neboli *key* – odtud písmenko „K“ v akronymu CMYK.



Obrázek 1.15

Při tisku jsou barvy reprodukovány pomocí tiskových bodů, míšením čtyř základních barev – azurové, purpurové, žluté a černé (CMYK)

Dalším nezanedbatelným důvodem použití černé barvy je, že většina tiskovin obsahuje také text, který bývá zpravidla černý. Skládat text soutiskem tří barev CMY je nesmyslné. Text by obtížně nečitelný. Černá barva je tedy při tisku většiny textů nutností, můžeme ji proto využít i pro tisk obrazů.

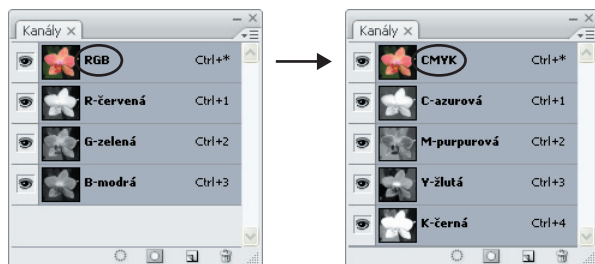
Přidání černé barvy přináší i výhody. Černá barva v určitých oblastech nahradí složky CMY, a tím se sníží množství barvy na potiskovaném materiálu. To vede nejen ke snížení spotřeby pestrých barev, které jsou dražší než černá, ale také ke zkrácení doby schnutí. Dále se zamezí zbytečnému rozpíjení a propíjení barev a dalším nežádoucím jevům. Díky použití černé barvy lze i na méně kvalitních papírech tisknout kontrastní obrazy.

Při barevném tisku tedy používáme čtyři základní barvy: **azurovou**, **purpurovou**, **žlutou** a **černou** – **CMYK**. Pro každou barvu zhotovujeme samostatnou tiskovou formu a každá barva je reprodukována v samostatné tiskové jednotce.

Výtažkování

Snímání skeneru i digitálního fotoaparátu funguje na principu aditivního míšení barev. To znamená, že jsou barvy definovány poměrem složek červené, zelené a modré. Nasnímaný obraz je tedy uložen v režimu barev RGB. Při tisku se však používají základní barvy azurová, purpurová, žlutá a černá (CMYK), z nichž se skládají jednotlivé barevné tóny. A zde vyvstává základní otázka: jak převést původní obraz, v němž jsou barvy definovány pomocí barevných složek RGB, do režimu tiskových barev CMYK? To je právě úkolem barevného výtažkování (nebo také *separace*) – **rozložit obraz předlohy do dílčích obrazů tiskových barev CMYK**.

Dříve bylo výtažkování prováděno fotograficky, pomocí barevných filtrů. Z fyzických předloh byly zhotoveny filmové kopírovací podklady pro jednotlivé tiskové barvy. Dnes zajišťuje výtažkování počítač. Celý proces převodu do režimu tiskových barev CMYK se odehrává na pozadí programu, bez možnosti do něj jakkoli zasáhnout; důležité je však správné nastavení. Obraz je rozložen na dílčí obrazy tiskových barev, ale i nadále s ním můžeme pracovat v jeho běžné podobě (na monitoru je zobrazen náhled obrázku, jak bude vypadat při tisku, nikoliv samostatné výtažky). Skutečné rozdělení obrazu na dílčí výtažky nastává až při osvitu – při výstupu na tiskové desky (příp. filmy) pro jednotlivé barvy.



Obrázek 1.16 Výtažkování na počítači. Původní obraz v režimu RGB se skládá ze tří kanálů, převodem do režimu CMYK se obraz rozloží na čtyři kanály tiskových barev. Na ukázce je zobrazena paleta *Kanály* v Adobe Photoshopu.

Barevné výtažkování je v předtiskové přípravě velmi důležitým procesem. Při jeho špatném nastavení může dojít k velkým barevným posuvům a ztrátě kvality. Cílem výtažkování je dosáhnout při převodu co největší **barevné shody**. V moderním zpracování je výtažkování prováděno pomocí **ICC profilů**. Volba ICC profilu má tedy zásadní význam. Podrobnosti najdete v kapitole *Správa barev – color management*.

Přestože výtažkování probíhá na pozadí programu, nyní si stručně povíme, jak funguje. Postup výtažkování se skládá ze tří kroků:

- **Přepočít barev z RGB do CMY**

Jedná se o výpočet, který vychází z přesných číselných definic barvových prostorů RGB i CMY.

- **Generování černého kanálu K**

Barevné složky CMY jsou transformovány na všechny čtyři výtažky CMYK. Výpočet černého kanálu probíhá podle nastavení UCR/GCR (více v následující kapitole).

■ Kompenzace nárůstu tiskového bodu

Na závěr jsou hodnoty barev CMYK sníženy o odpovídající hodnoty nárůstu tiskového bodu, (podle nastavené křivky, případně podle zadaných hodnot nárůstu ve 40 % a 80 % či v 50 %). Na monitoru jsou ale data zobrazena i s nárůstem tiskového bodu – tedy tak, jak budou vypadat při tisku). Více o nárůstu tiskového bodu se dozvíte v samostatné kapitole.

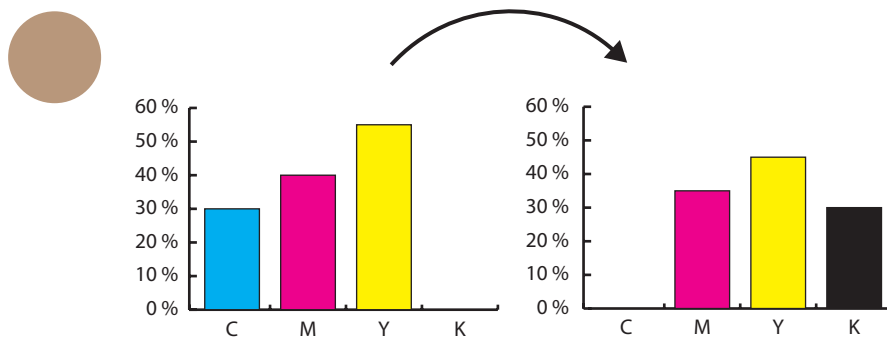
Generování černé – metody UCR a GCR

Generování černé označuje převod barevných složek CMY na CMYK. Jedná se o **výpočet černého kanálu**. Generování černé je součástí výtahkování (viz výše) a je provedeno automaticky. Veškerá potřebná nastavení obsahuje ICC profil výstupního zařízení (více o ICC profilech v kapitole *Správa barev – color management*). Protože generování černého kanálu v podstatě není naší starostí, jeho princip si jen hrubě nastíníme.

V každém bodě obrazu, kde je použita azurová, purpurová i žlutá složka v kombinaci pro dosažení šedé, mohou být všechny tři barvy nahrazeny černou. Pro generaci černé se používají dvě metody: UCR a GCR. Jejich hlavní výhodou je **snížení množství barvy na papíře a snazší vyvážení šedé při tisku**, a tedy i zvýšení kvality tisku.

Metoda UCR – Undercolor Removal (v překladu: odstranění neutrálního základu) účinkuje pouze v tmavých neutrálních tónech. Černá složka tedy nahrazuje barevné složky CMY tam, kde jejich kombinací vznikají tmavě šedé až černé tóny.

Metoda GCR – Gray Component Replacement (v překladu: nahrazení šedé složky) představuje komplexnější řešení. Černá je generována v celém tónovém rozsahu, od světel až po stíny, a to nejen v neutrálních tónech. Každý barevný tón, kde jsou zastoupeny všechny tři barevné složky CMY, obsahuje totiž tzv. *šedou složku*. Jedná se o určitý poměr všech tří barevných složek v daném obrazovém bodě, který by vytvořil neutrální – šedý tón. Nahradiíme-li tuto část barevných složek odpovídající tónovou hodnotou černé barvy, dosáhneme stejného barevného tónu a přitom snížíme množství barvy v daném místě. Příkladem může být hnědá barva složená ze 30 % azurové, 40 % purpurové a 55 % žluté. S použitím metody GCR můžeme stejné barvy dosáhnout tiskem 35 % purpurové, 45 % žluté a 20 % černé (viz obrázek 1.17).



Obrázek 1.17 Pomocí metody GCR dosáhneme stejného odstínu barvy s použitím menšího množství barvy