



Podręczny słowniczek terminów używanych w poligrafii

1+0 lub 1/0 itp. - wykorzystywane w poligrafii oznaczenie rodzaju wykonywanego zadruku. „1+0” lub „1/0” oznacza jednostronny zadruk farbą w jednym kolorze (procesowym lub spotowym). „1+1” lub „1/1” oznacza obustronny zadruk farbą w jednym kolorze (procesowym lub spotowym). Na każdej stronie może zostać wykorzystany inny kolor, musi on być jednak dokładnie określony. W poligrafii występują różne konfiguracje oznaczenia wykonywanego zadruku, np. 4+2, 5+1, 4+5 itd. Poniżej przytoczymy najczęściej wykorzystywane w poligrafii oznaczenia zadruku:

- 4+0 lub 4/0 - pełnokolorowy (farbami procesowymi) zadruk jednostronny,
- 4+4 lub 4/4 - pełnokolorowy (farbami procesowymi) zadruk obustronny,
- 1+0 lub 1/0 - jednokolorowy zadruk jednostronny,
- 1+1 lub 1/1 - jednokolorowy zadruk obustronny (każda strona może być zadrukowana innym kolorem),
- 4+1 lub 4/1 - awers pełnokolorowy (farbami procesowymi), rewers jednokolorowy

Patrz również “zadruk”.

Apla - powierzchnia pokryta dowolnym kolorem (farbą) o 100% nasyceniu. Inaczej pełne krycie powierzchni kolorem (farbą).

Artefakt - wady w obrazie rastrowym spowodowane zastosowaniem algorytmów stratnej kompresji.

Barwa czarna - w poligrafii do uzyskania czarnej barwy stosuje się czarną farbę (oznaczenie „K” w podstawowej drukarskiej skali barwnej CMYK). Jednak chcąc uzyskać w pełni nasyconą czarną apłę (krycie większej powierzchni, np. tło ulotki) należy dosycić 100% kolor czarny pozostałymi kolorami triady (czyli CMY). Stopień dosycenia zależy od wykorzystywanych farb i maszyny, na której wykonywany będzie druk. Kolor 100% czerni CMYK (czyli C0 M0 Y0 K100) wykorzystuje się w praktyce do elementów delikatnych (tj. tekstów, elementów dekoracyjnych itp.), które mają zostać wydrukowane jako czarne.

Barwy podstawowe - minimalne zestawy kolorów, które łączone umożliwiają uzyskanie dowolnych kolorów z podanego zakresu. W poligrafii to CMY (Cyan, Magenta, Yellow). Patrz również „CMYK”.

Bigowanie - proces introligatorski polegający na odciskaniu (wgniataniu) rowków w materiale, np. papierze lub kartonie, w celu ułatwienia jego złamywania (składane opakowania kartonowe, okładki książek w oprawie klejonej itp.) lub w celu dekoracyjnym. Bigowanie nie jest tożsame ze składaniem.

CMYK - zestaw czterech podstawowych kolorów farb drukarskich stosowanych powszechnie w druku kolorowym w poligrafii i metodach pokrewnych (atramenty, tonery i inne materiały barwiące w drukarkach komputerowych, kserokopiarkach itp.). Na zestaw tych kolorów mówi się również barwy procesowe lub kolory triadowe (kolor i barwa w jęz. polskim to synonimy). CMYK to jednocześnie jedna z przestrzeni barw w pracy z grafiką komputerową.

Cromalin - nazwa handlowa systemu prób koloru należąca do firmy DuPont. Istnieją dwie odmiany tego systemu: odbitki analogowe, naświetlane przy użyciu klisz, oraz wydruki cyfrowe. Firma DuPont była prekursorem prób koloru dla poligrafii, stąd do dziś zachowało się potoczne, błędne nazywanie prób innych producentów również „kromalinami”. Patrz również „próba koloru”.

CtP (ang. *Computer-to-Plate* co można tłumaczyć: „z komputera na płytę”) - to jedna z podstawowych metod tworzenia formy drukowej. Polega na bezpośrednim naświetlaniu form drukowych (płyt offsetowych lub fleksograficznych) z plików postscriptowych. Efektem końcowym jest uzyskanie formy drukowej. Zaletą tej technologii jest maksymalna dokładność wszystkich parametrów zarówno związanych z jakością plamki rastra jak i montażu. Niewątpliwą zaletą jest również skrócenie całego cyklu przygotowania formy drukowej, jak i jej narządu (montażu na maszynę i regulacji maszyny).

CtPress (ang. *Computer-to-Press* co można tłumaczyć: „od komputera do maszyny offsetowej”) - to ogólna nazwa technologii przygotowywania form drukowych w typowym druku offsetowym, w których naniesienie obrazu drukowego na formę następuje bezpośrednio na maszynie drukarskiej w miejscu, z którego rozpoczyna się druk i odbywa się to tylko jeden raz przed rozpoczęciem druku.

Czcionka (ang. *font*) - zapis kroju pisma w postaci cyfrowej. Kompletny zestaw wszystkich znaków zawartych w danym kroju pisma.

Densytometr - urządzenie fotoelektryczne służące do pomiaru gęstości optycznej materiałów przezroczystych i nieprzezroczystych (w poligrafii służy do pomiaru gęstości optycznej farby).

DPI (ang. *dots per inch* co tłumaczy się na „liczba plamek na cal”) - jednostka stosowana do określenia rozdzielczości urządzeń. Pojęcie to jest bardzo rozpowszechnione i często stosowane także jako potoczny zamiennik określeń pokrewnych: ppi (*pixels per inch* - pikseli na cal) czyli jednostek rozdzielczości obrazów bitmapowych oraz spi (*samples per inch* - próbek na cal) czyli jednostek rozdzielczości skanerów. Patrz również „PPI”.

Falcowanie (złamywanie) - składanie arkusza papieru w dowolnych proporcjach i na różne sposoby (w różnych kierunkach), w celu osiągnięcia docelowego formatu i liczby stron składki. Każde miejsce zaginania arkusza to falc (złam) i po złożeniu tworzy nową krawędź.

Filtr soczewki (ang. *lens*) - zestaw filtrów znajdujących się w programach marki Corel. Umożliwiają one bardzo różne zniekształcanie obrazu i nadawanie efektów (np. efekty przezroczystości czy cienia). Niestety nie są one dobrze interpretowane przez PostScript i bardzo często powodują niepożądane efekty uboczne (np. rasteryzacja obiektów znajdujących się na niższych warstwach). W celu poprawnego zinterpretowania elementu, na którym zastosowano filtr soczewki, należy zamienić go w mapę bitową.

Format arkusza - to standardowe rozmiary arkusza papieru stosowane powszechnie w drukarniach i rysunku technicznym. Po więcej informacji zapraszamy na stronę:
http://pl.wikipedia.org/wiki/Format_arkusza

Format brutto - są to wymiary, jakie musi posiadać projekt do publikacji poligraficznej z dodanymi spadami. Patrz również „spady”.

Format netto - są to wymiary, jakie będzie miał gotowy produkt po zakończeniu procesu produkcji (druku i obróbce introligatorskiej).

Gęstość optyczna - parametr opisujący stopień krycia dowolnego podłoża. W poligrafii parametr ten określa stopień pokrycia podłoża drukowego farbą.

Ghostscript - interpreter języków PostScript (PS) oraz Portable Document Format (PDF), który umożliwia ich konwersję na wiele formatów, m.in.: .bmp, .eps, .jpeg, .tiff, .png, PCL-XL (PCL 6) itp. Dzięki temu na przykład możliwy jest podgląd dokumentów zapisanych w formatach PostScript lub PDF na ekranie komputera lub ich wydruk na drukarkach bez interpreterów tych języków.

Gradient (przejście tonalne) - rozwiązanie stosowane w grafice komputerowej polegające na wypełnieniu określonego obszaru płynnym przejściem tonalnym pomiędzy co najmniej dwoma kolorami. Kształt tego wypełnienia może być rozmaity: począwszy od prostego równomiernego przejścia pomiędzy przeciwnymi bokami prostokąta, a skończywszy na przejściu wzdłuż linii krzywej, rozchodzeniu się promienistym itp.

Grafika rastrowa - reprezentacja obrazu za pomocą pionowo-poziomej siatki odpowiednio kolorowanych pikseli na monitorze komputera, drukarce lub innym urządzeniu wyjściowym. Zdjęcie z aparatu cyfrowego jest grafiką typu rastrowego. Wielkość obrazka rastrowego nie może zostać zwiększona bez zmniejszenia jego ostrości. Grafika rastrowa jest bardzo użyteczna do zapisywania zdjęć i realistycznych obrazów.

Grafika wektorowa - rodzaj grafiki komputerowej, w której obraz opisany jest za pomocą figur geometrycznych umiejscowionych w matematycznie zdefiniowanym układzie współrzędnych. Grafika wektorowa jest grafiką w pełni skalowalną, co oznacza, iż obrazy wektorowe można nieograniczenie powiększać oraz zmieniać ich proporcje bez uszczerbku na jakości.

Gramatura papieru - masa 1m^2 wyrobu papierniczego wyrażona w gramach. Gramaturę oznacza się jednostką g/m^2 . Pośrednio parametr ten przekłada się na grubość papieru: najczęściej papier o gramaturze $100\text{ g}/\text{m}^2$ jest grubości $0,1\text{ mm}$ (z dokładnością ok. 20%).

Impozycja (również montaż) - zaprojektowanie w programie DTP obrazu całego arkusza drukowego. Może to być zarówno praca wielouzytkowa, jak i układ stron składki.

Kąty rastra - jeden z parametrów rastra klasycznego w druku tonalnym (zarówno jedno-, jak i wielokolorowym). Oznacza on kierunek położenia rzędów plamek rastra. W druku jednokolorowym kąt rastra wpływa na wyrazistość reprodukcji, w wielokolorowym zaś kąty te mają zasadniczy wpływ na uniknięcie efektu mory.

Kerning - regulowanie odległości pomiędzy konkretnymi parami znaków w danym kroju pisma i jego odmianie. Określane w ten sposób są nie tylko odstępy pomiędzy literami, ale także pozostałymi znakami (np. litera-cyfra, cyfra-cyfra, cyfra-znak interpunkcyjny).

Kolory dodatkowe (kolory spotowe) - kolory farb drukowych będące uzupełnieniem kolorów farb procesowych (np. CMYK). Mogą być wykonane na podstawie wzorników barw np. PANTONE lub barwy indywidualnie wskazanej przez zamawiającego. Wszystkie farby poza farbami procesowymi określa się mianem farb spotowych.

Lakierowanie druku - pokrywanie lakierem druku, to jeden ze sposobów uszlachetniania druku, czyli podnoszenia jakości lub atrakcyjności podłoża drukowego zazwyczaj pokrytego farbą drukową. Inne cele lakierowania zadrukowanego podłoża to zabezpieczenie zadrukowanej powierzchni przed ścieraniem się farby, zmiana wyglądu naniesionej farby drukowej (np. dodatkowy połysk lub zmatowienie druku).

Liniatura rastra - jest to jeden z najważniejszych parametrów określających budowę rastra drukarskiego. W rastrze amplitudowym liniatura jest parametrem mówiącym ile rzędów kropek (lub linii) ułożonych równolegle względem siebie przypada na jednostkę długości. Liniaturę wyraża się w liniach na cal - lpi (*lines per inch*). Im wyższa liniatura, tym drobniejsze są kropki rastra (i jest ich więcej), a więc tym więcej szczegółów może zawierać drukowany obraz. Jednak zbyt wysoka liniatura w stosunku do możliwości urządzenia drukującego może spowodować, że najmniejsze kropki (lub fragmenty linii) mogą się nie zreprodukować, a więc najjaśniejsze miejsca pozostaną niezadrukowane, i podobnie - największe kropki (lub fragmenty linii) mogą ulec „zalaniu” do jednolitej płaszczyzny, niwelując szczegóły w najciemniejszych partiach obrazu. Typowe wartości liniatury dla papierów powlekanych to 150 lpi. Daje to możliwość druku z kropkami rastra nierozpoznawalnymi dla przeciętnego człowieka. W przypadku papieru gazetowego jest to obecnie wartość na poziomie 115 lpi, co daje jednak pewien dyskomfort przy oglądaniu. Dla druków bardzo wysokiej jakości (np. wydawnictwa albumowe, znaczki pocztowe itp.) stosuje się także wyższe liniatury. Liniatura rzędu 150-175 lpi jest wartością graniczną dla maszyn drukarskich z nawilżaniem wodnym, wyższe liniatury drukuje się na maszynach z nawilżaniem alkoholowym.

Łamanie tekstu - jest to tworzenie obrazu kolumny poprzez nadanie surowej zawartości tekstowej cech tekstu sformatowanego oraz połączenie tekstu z grafiką.

Matryca - to ogólne określenie formy do wykonywania kopii. W druku (zarówno w grafice warsztatowej jak i poligrafii) matryca jest formą służącą m.in. do powielania odbitek, a nosi nazwę formy drukowej.

Nadrukowanie (ang. *overprint*) - atrybut nadawany elementom graficznym (a w zasadzie barwie danego elementu). Kolor opisany tym atrybutem będzie nadrukowany na każdym innym kolorze (bez stosownego wybrania). Niewłaściwe wykorzystanie atrybutu nadrukowania może doprowadzić do niepożądanych efektów ubocznych w produkcji poligraficznej. Nadrukowany powinien być tylko kolor czarny w polach 100% krycia (aplach) i tylko wtedy, kiedy znajduje się na jakimś tle (np. czarny kolor tekstu znajdującego się na białym tle nie musi być nadrukowywany, ale jeżeli pod tekstem znajduje się zdjęcie należy ustawić atrybut nadrukowania).

Nakład - ilość jednakowych kopii publikacji.

Naświetlarka - urządzenie wykorzystywane w poligrafii do nanoszenia metodą optyczną obrazu drukowego bezpośrednio na formę drukową lub na formę kopiową służącą później do wykonania formy drukowej.

Odbitka - wynik procesu powielania obrazu z formy drukowej na podłożu. Inaczej jedna kopia druku.

Offset - przemysłowa odmiana druku płaskiego, w której obraz przenoszony jest z płaskiej formy drukowej na podłoże drukowe (np. papier) za pośrednictwem cylindra obciągniętego gumą, (tzw. obciążu). Offset jest obecnie jedną z najpopularniejszych technik druku.

Pagina, Paginacja - w poligrafii to liczba wskazująca kolejny numer stronicy lub czynność polegająca na odpowiedniej numeracji stron publikacji.

PANTONE - amerykańska korporacja znana z produkcji systemów używanych w przemyśle poligraficznym. PANTONE opracowała i wydała swoją unikatową skalę kolorów, która stanowi wzorzec barw nazwany Skalą PANTONE.

Papier - spłśniona na sicie masa włóknista pochodzenia organicznego wytwarzana poprzez ułożenie na sicie (w procesie flokulacji) włókien. Papier jest wytwarzany w formie arkuszy lub wstęgi nawijanej w zwoje. Po uformowaniu masy na sicie jest odwadniany, prasowany, suszony i gładzony w podzielonych etapach ciągłego procesu wytwarzania.

Paser - element graficzny umieszczany poza formatem netto publikacji poligraficznej, służący jako „celownik” w druku barwnym do dokładnego nanoszenia obrazu drukowego kolejnymi farbami drukowymi w to samo miejsce.

PDF - format plików służący do prezentacji, przenoszenia i drukowania treści tekstowo-graficznych, stworzony i promowany przez firmę Adobe Systems. Język opisu pliku PDF jest okrojona wersją języka programowania PostScript wzbogaconą o elementy hipertekstowe.

Piksel - najmniejszy jednolity (przedstawiający konkretny kolor) element obrazu wyświetlanego na ekranie (monitora komputerowego, telewizora itp.), drukowanego (dotyczy technologii druku punktowego) lub uzyskiwanego za pomocą urządzeń przetwarzania obrazu (aparat cyfrowy, skaner).

Plik kompozytowy - jest to plik produkcyjny nierozseparowany (nie rozdzielony na poszczególne kolory CMYK). Inaczej można określić go jako plik z widoczną pełną paletą wykorzystanych w projekcie kolorów. Patrz również „separacja”.

Plik otwarty - to termin określający plik z programu zapisany w jego natywnym formacie (np. .psd dla programu Adobe Photoshop, .indd dla programu Adobe InDesign czy .cdr dla programu CorelDRAW). Jako plik otwarty można określać również „paczkę” czyli sam plik z zapisanym projektem graficznym wraz z plikami wszystkich wykorzystanych czcionek, umieszczoną grafiką itd. Służy do wygenerowania poprawnego pliku postscript’owego.

Plik poglądowy - skompresowany, przygotowany najczęściej w rozdzielczości ekranowej, plik służący jedynie do sprawdzenia wizualnej poprawności pliku źródłowego (otwartego bądź zamkniętego). Nie wyznacza on ani kolorystyki docelowej pracy, ani jakości końcowego produktu. Jako taki NIE jest stosowany w procesie produkcyjnym jedynie przy weryfikacji poprawności pliku źródłowego.

Plik produkcyjny - wygenerowany przez RIP plik rozseparowany z siatką rastra. Pliki produkcyjne generowane są z plików postscript’owych przygotowanych wg. konkretnej specyfikacji technicznej.

Plik zamknięty - praca wydrukowana do pliku postscript’owego. W praktyce oznacza pracę zapisaną w pliku, w którym nie można lub nie powinno się wprowadzać już żadnych zmian. Ewentualne zmiany, korekty itp. powinny zostać wprowadzone w pliku otwartym.

Podłoże drukowe - wszelkiego rodzaju materiały, na których dokonywany jest druk.

PostScript - uniwersalny język opisu strony opracowany przez firmę Adobe Systems, będący obecnie standardem w zastosowaniach poligraficznych.

PPI (ang. *pixels per inch*) - liczba pikseli przypadająca na cal długości. Jednostka stosowana do określania rozdzielczości obrazów bitmapowych. Przy określaniu rozdzielczości obrazów często zamiast jednostki ppi mylnie używa się określenia dpi (*dots per inch* - plamek na cal), które odnosi się do rozdzielczości urządzeń drukujących lub naświetlających. W zależności od urządzenia wyjściowego przyjęto następujące wartości ppi, uznawane za wystarczające dla uzyskania płynnego, niepostrzępionego obrazu: 72 ppi - obrazy wyświetlane na monitorach i wyświetlaczach, 150-200 ppi - wydruki średniej jakości na drukarkach domowych i biurowych, 300 ppi - wydruki o jakości fotograficznej, obrazy przeznaczone do druku offsetowego.

Prepress-press-postpress - fazy produkcyjne wyrobów poligraficznych. Przed nimi znajduje się przygotowanie materiałów przez autorów, natomiast po nich następuje dystrybucja gotowych wyrobów. Prepress (studio DTP oraz naświetlanie form kopiowych i form drukowych), press (drukarnia), postpress (introligatornia, procesy wykończeniowe).

Próba koloru (ang. *proof*) - kolorowa, specjalnie wykonana odbitka (lub specjalistyczny wydruk) będąca dla drukarza maksymalnie zbliżonym obrazem tego, co powinien osiągnąć na maszynie drukarskiej pod względem wierności barw. Służy drukarzowi jako wzorzec do odpowiedniego ustawienia (regulacji) maszyny drukarskiej.

Raster - symulacja obrazu wielotonalnego za pomocą obrazu jednotonalnego w postaci drobnego wzoru. Raster to jednotonalny obraz składający się z drobnych kropek (lub w szczególnym przypadku z linii), dający podczas oglądania z normalnej odległości wrażenie istnienia półtonów, gdy kropki te są już na tyle małe, że zlewają się z otaczającym je tłem. Jasność osiągniętych w ten sposób półtonów wynika ze stosunku powierzchni zajętej przez elementy rastra (plamki rastra) do powierzchni otaczającego te elementy niezadrukowanego jasnego (najczęściej białego) podłoża drukowego. Wartość tonalna rastra jest wyznaczana procentowo jako stosunek powierzchni pokrytej rastrem do powierzchni całkowitej.

Rasteryzacja - w grafice komputerowej działanie polegające na jak najwierniejszym przedstawieniu płaskiej figury geometrycznej na urządzeniu rastrowym, dysponującym skończoną rozdzielczością.

Resampling (interpolacja) - jest to transformacja bitmapy polegająca na zmianie liczby jej pikseli. Np. moliwość zadania obrazowi o rozdzielczości 72ppi rozdzielczości 300ppi. Niestety resampling nie poprawia jakości obrazu. Dodaje jedynie nowe punkty (piksele), które mają za zadanie wizualne zbliżenie obrazu w większym rozmiarze do oryginału. Prace poligraficzne należy przygotowywać w rozdzielczości 300ppi bez stosowania resampling'u.

RGB - jeden z modeli przestrzeni barw, opisywanej współrzędnymi RGB. Jego nazwa powstała ze złożenia pierwszych liter angielskich nazw barw: R - *red* (czerwonej), G - *green* (zielonej) i B - *blue* (niebieskiej), z których model ten się składa. Jest to model wynikający z właściwości odbiorczych ludzkiego oka. Z połączenia barw RGB w dowolnych kombinacjach ilościowych można otrzymać szeroki zakres barw pochodnych, np. z połączenia barwy zielonej i czerwonej powstaje barwa żółta. Model RGB jest modelem teoretycznym a jego odwzorowanie zależy od urządzenia (ang. *devicedependent*), co oznacza, że w każdym urządzeniu każda ze składowych RGB może posiadać nieco inną charakterystykę widmową, a co za tym idzie, każde z urządzeń może posiadać własny zakres barw możliwych do uzyskania. Model RGB jest szeroko wykorzystywany w urządzeniach analizujących obraz (np. aparaty cyfrowe, skanery) oraz w urządzeniach wyświetlających obraz (np. telewizory, monitory komputerowe). Najczęściej stosowany jest 24-bitowy zapis kolorów (po 8 bitów na każdą z barw składowych), w którym każda z barw jest zapisana przy pomocy składowych, które przyjmują wartość z zakresu 0-255. W modelu RGB 0 (dla każdej ze składowych) oznacza kolor czarny, natomiast 255 (analogicznie) kolor biały.

RIP (ang. *Raster Image Processor*) - oprogramowanie, układ scalony, lub całe stanowisko komputerowe mające służyć zamianie obrazu ciągłotonalnego (zawierającego kolor na wielu stopniach jasności) na obraz rastra, w którym stosunek powierzchni punktów rastrowych do tła ma odwzorować odpowiedni odcień. Punkty rastrowe mają z samej swojej natury jedną jedyną barwę - pełną, 100-procentową i właśnie ich wielkość w porównaniu do tła daje wrażenie odpowiedniego rozjaśnienia (tonu barwy). W DTP i poligrafii pod pojęciem RIP'a rozumie się dedykowane stanowisko komputerowe ze specjalistycznym oprogramowaniem, podłączone do naświetlarki lub do cyfrowej maszyny drukarskiej. Na RIP'ie odbywa się ostatni etap komputerowej części prac związanych z przygotowaniem do druku. RIP'uje się pliki postscript'owe, aby wysłać na urządzenie wyjściowe gotowy obraz rastra (czyli siatki drukowanych punktów), dokładnie w takiej postaci, w jakiej zostanie on potem wydrukowany.

Rozdzielczość rastra - jeden z dwóch podstawowych parametrów rastra drukarskiego (obok linijności rastra). Jest to rozdzielczość bitmapy, w której budowane są komórki rastra.

Rycowanie (nakrawanie) - nacinanie powierzchni folii samoprzylepnej, papieru samoprzylepnego itp., bez przecięcia na wylot podłoża. Rycowanie służy nadawaniu nalepkom odpowiednich kształtów. Innym zastosowaniem rycowania jest nacinanie kartonu lub tektury w zaprojektowanych miejscach załączeń, mających dać wyraźnie ostre krawędzie opakowań pudełkowych. Stosowane jest w tych miejscach, które nie będą wielokrotnie zginane podczas użytkowania.

Separacja - dzielenie oryginału barwnego (kompozytu) na poszczególne rozbarwienia odpowiadające barwom procesowym (cyan, magenta, yellow, black) lub innym (np. wykorzystanym kolorom dodatkowym).

Składka (składka arkuszowa) - zadrukowany arkusz papieru złożony (złamywany, sfalcowany) jedno- lub wielokrotnie. Przeznaczony do druku arkusz papieru jest najczęściej większy niż rozmiar pojedynczej kartki końcowego wyrobu. Po zadrukowaniu z obu stron, składa się go (falcuje) kilkakrotnie, aby po obcięciu spadów otrzymać rozmiary gotowej publikacji. Złożona składka ma najczęściej 4, 8, 12, 16, 20, 24 lub 32 stronicie.

Spady (spad drukarski) - obszar druku, który wychodzi poza krawędź ostatecznej publikacji. Spad gwarantuje, że obszar druku będzie dochodził do samej krawędzi po przycięciu arkusza.

Splaszczanie - w grafice komputerowej oznacza zespolenie ze sobą wielu warstw pracy do postaci rastrowej. Pojęcie używane przede wszystkim do prac w programach rastrowych (np. Adobe Photoshop) ale stosowane również w przypadku zmiany kilku/kilkunastu elementów pracy wektorowej w pojedynczą mapę bitową.

Światło - potoczne określenie każdego pustego miejsca pomiędzy elementami tekstowymi lub graficznymi na kolumnie publikacji poligraficznej lub innej podobnej, np. na stronie internetowej lub w prezentacji multimedialnej. Światła mogą być w pustych miejscach, ale także na jednolitych lub wzorzystych tłach. Światła są niezbędne, aby informacja tekstowo-graficzna prezentowała się w sposób estetyczny i funkcjonalny. Zbyt duże zagęszczenie wszelkich elementów na stronie powoduje, że światła nie ma, a więc publikacja „nie oddycha”. Odbiorca ma wrażenie nadmiernego ścisku, tłoku, a czasem nawet bałaganu, i to nawet w sytuacji usystematyzowanego ułożenia wszystkich elementów względem siebie. Odbiór przekazu jest utrudniony, ponieważ niedobór światła uniemożliwia szybkie rozróżnianie formalnych elementów budowy strony (np. rozróżnianie sąsiednich pionowych bloków tekstu). Natomiast stosowanie nadmiaru światła jest dozwolone w niemal wszystkich sytuacjach, a poprawność jego użycia jest uzależniona jedynie od koncepcji projektanta. Jedynym zastrzeżeniem jest tutaj światło wewnątrz akapitu tekstu, w którym zbyt duże odległości pomiędzy sąsiednimi wierszami tekstu są ewidentnym błędem projektowym rozprasającym uwagę odbiorcy od zintegrowanego tematycznie bloku informacji.

Tekstura - teksturą nazywa się charakterystyczne dla danego materiału powtarzalne wzory na powierzchni przedmiotów, jak np. słoje drewna. W grafice komputerowej są to powtarzalne wzory graficzne stosowane do osiągnięcia określonego efektu (np. imitacji prążkowanej struktury barwnej sierści tygrysa). W sensie ogólnym oznacza cechę powierzchni przedmiotu, wrażenie, które odczuwa się za pomocą dotyku.

TIFF (ang. *Tagged Image File Format*) - komputerowy format plików graficznych. Służy do zapisywania grafiki rastrowej. Używany jest obecnie w DTP jako jeden z podstawowych formatów plików. Został opracowany w 1986 do drukowania postscriptowego. Pliki zapisane w tym formacie mają rozszerzenie „.tif” lub „.tiff”. Format TIFF pozwala na zapisywanie obrazów stworzonych w trybie kreskowym, skali szarości oraz w wielu trybach koloru i wielu głębiach bitowych koloru. Przechowuje ścieżki i kanały alfa, profile koloru, komentarze tekstowe. TIFF umożliwia stosowanie kompresji bezstratnej typu LZW oraz CCITT Group 4.

Trapping (podlewy) - gdy na styku dwóch różnych kolorów zachodzi niebezpieczeństwo niedokładnego ich spasowania podczas druku, jeden z nich można nieznacznie „powiększyć” na etapie przygotowania materiałów. Usuwa to problem niedokładności pasowania przy drukowaniu kolejnych separacji.

Uszlachetnianie druku - dziedzina poligrafii z pogranicza technik drukarskich i introligatorskich, zajmująca się metodami pokrywania podłoża drukowego różnorodnymi substancjami lub materiałami. Uszlachetnianie druku można stosować zarówno wobec miejsc zadrukowanych, jak i niepokrytych farbą drukową. Zazwyczaj uszlachetnienia dokonuje się na zadrukowanych już arkuszach, ale jeszcze przed procesami introligatorskimi. Przykłady uszlachetnienia to lakierowanie, foliowanie, tłoczenie itp.

Użytek - jedna kopia pracy przygotowanej do druku (lub jej fragment mieszczący się na arkuszu). W przypadku pracy lub jej fragmentu - kilkakrotnie mniejszych od stosowanego arkusza drukarskiego, należy przygotować kilka użytków, czyli na jednym arkuszu będzie drukowane od razu kilka kopii. Np. ulotka formatu A5 drukowana na maszynie A3 wymaga przygotowania pracy w 4 użytkach na arkuszu.

Wektoryzacja - polega na zmianie grafiki rastrowej na grafikę wektorową. Zmiany można dokonać „ręcznie” (tzw. wektoryzacja ekranowa, polegająca na „obrysowywaniu” rysunku rastrowego na ekranie monitora), lub automatycznie (tzw. tasowanie). W procesie wektoryzacji automatycznej rastry opisujące daną bitmapę zostają zgrupowane w większe obiekty wektorowe na zasadzie podobieństwa koloru. Wektoryzację rastra stosuje się najczęściej w celu uzyskania elementu graficznego, który będzie w pełni skalowalny.

Wydruk - odbitka uzyskana na komputerowym urządzeniu wyjściowym typu drukarka lub ploter, lub też pochodząca z faksu. Odbitki uzyskane różnymi metodami druku dzieli się na: wydruki - z drukarki, faksu, plotera; druki - z maszyny drukarskiej; maszynopisy - z maszyny do pisania.

Wykrojniki - stosowane w poligrafii, w masowej produkcji, narzędzie do wycinania określonego kształtu z arkusza. Płaszczyzna z trwale umocowanymi ostrzami jest przyciskana do papieru i jednym uderzeniem wycina z arkusza cały złożony wzór np. siatkę pudełka, teczki itp. Często listwom tnącym (noże tnące, noże sztancujące) towarzyszą listwy bigujące (bigi), a czasami listwy perforujące (noże perforujące). Zatem wykrojniki oprócz zasadniczej funkcji wycinania (sztancowania) może również przygniatać (bigować) lub perforować.

Zadruk - obszar, na który zostanie naniesiona farba (tusze, toner, itd.). Również określenie ilości kolorów, które zostaną wykorzystane do produkcji danej pracy i tego czy druk będzie jedno- czy dwustronny. Zadruk określa się dwoma liczbami przedzielonymi znakiem „+” lub „/”. Liczby oznaczają ilość kolorów a ich pozycja (przed lub po znaku „+” lub „/”) awers i rewers pracy. Jeżeli chcemy opisać obustronny druk pełnokolorowy wykonywany farbami procesowymi oznaczamy go jako 4+4 lub 4/4 (czyli awers i rewers pracy zostanie zadrukowany mieszaniną wszystkich czterech podstawowych barw farb procesowych CMYK). Możliwe są bardzo różne konfiguracje oznaczania zadruku w zależności od tego jaki efekt końcowy ma zostać osiągnięty (np. 1+0 lub 1/0 to druk jednostronny jednokolorowy, który może być wykonany jedną z barw farb procesowych CMYK lub kolorem dodatkowym). Na konkretne potrzeby Klienta można (jeżeli pozwala na to technologia) zadruk np. pięcioma bądź większą ilością kolorów (czterema kolorami procesowymi i kolorami dodatkowymi np. ze skali PANTONE). Dokładne określenie kolorystyki zadruku pracy jest bardzo istotne w momencie wykonywania wycen produkcji offsetowych.

Zmiana tekstu w krzywe - określa czynność polegającą na zmianie reprezentacji tekstu w projekcie. Zamiast pobierania kroju pisma z zewnętrznego pliku z czcionką zostaje on zamieniony w postać obiektową. Jest to szczególnie istotne w poligrafii ponieważ w przypadku zastosowania w projekcie nietypowej czcionki, której nie posiada dział prepress drukarni może dojść do niepożądanych efektów ubocznych, np. do zmiany czcionki i całkowitego zniekształcenia formatowania tekstu. Zmiana tekstu w krzywe daje 100% pewność, że wszystkie elementy zostaną wydrukowane prawidłowo.