

Průhlednost

Použití efektu průhlednosti u objektu způsobuje jeho průsvitnost a nechává prosvítat objekty pod ním. Klasický příklad použití průhlednosti je vržený stín. Průhlednost objektu může být definována několika různými způsoby.

Použití efektu průhlednosti je možné u několika grafických aplikací. Termín průhlednost si lze vykládat různými způsoby, ale nejjednodušší je příklad plné průhlednosti, tedy že objekt je zcela neviditelný. Mnohem komplikovanější je částečná průhlednost, nebo také průsvitnost, kde je výsledným efektem částečně průhledná grafika (asi stejným způsobem jako barevné sklo). Protože nakonec musí být jeden obrazový bod definován pouze jednou barvou (ať už se jedná o obrazový výstup na monitoru či televizi, nebo potištěný výrobek), částečná průhlednost je vždy do určité míry simulována mícháním barev. Je mnoho různých způsobů míchání barev, takže v některých případech nemusí být použití průhlednosti jednoznačné.



Slučování průhledností

Problémem průhledností je jejich tisková reprodukce. Bohužel žádný RIP zatím použití průhledností nepodporuje. Pokud chcete v podkladech zachovat efekty průhlednosti, je nutné je odstranit sloučením s podkladovou grafikou.

Zjednodušeně – proces slučování (odstraňování) průhledností převádí všechny navzájem překrývající se a související objekty do skupiny neprůhledných objektů, které na pohled vypadají stejně jako originál.