



Kleines Druck-ABC

Aussparen	Ungewünschte Farbmischungen vermeiden: Wenn beispielsweise eine blaue Schrift auf gelbem Hintergrund steht, muss die Schrift auf dem Hintergrund ausgespart werden, sonst würde sie durch den Zusammendruck von Gelb und Blau grün werden.
Beschnitt / Anschnitt	Bereich einer Drucksache, der außerhalb eines definierten Seitenformats liegt. Da bei der buchbinderischen Verarbeitung nicht immer exakt gearbeitet werden kann, müssen Flächen und Bilder, die bis an den Papierrand gehen, 3 mm über den Papierrand hinausragen. Beim Schneiden auf Endformat werden diese dann abgeschnitten (Beschnitt). So werden „Blitzer“ vermieden.
Blitzer	Unbedruckte, weiße Stellen zwischen anstoßenden Farbflächen oder Schneidungenauigkeiten an angeschnittenen Bilder oder Flächen nennt man Blitzer.
DPI (Auflösung)	Dots Per Inch (Bildpunkte auf 2,54 cm) ist das Maß der Auflösung von Bildern für die Ausgabe am Belichter oder Drucker. Je höher die Auflösung, desto besser die Qualität, aber auch die Dateigröße. Für Offsetdruck ist eine Auflösung ab 300 dpi geeignet.
Farbsystem / Bildmodus	Die Farbdarstellung eines Bildes. RGB: Lichtfarben Rot Grün und Blau (RGB) für die Bildschirmdarstellung. – CMYK: Pigmentgrundfarben cyan, magenta, yellow und schwarz für Druckprodukte
PDF (Portable Document Format)	Das PDF gewährleistet den plattformunabhängigen Austausch von Dokumenten und basiert auf Postscript.
Raster	In der Reproduktion von Bildern versteht man unter einem Raster eine Fläche mit kleinen, regelmäßig oder zufällig angeordneten geometrischen Formen (z.B. runde, quadratische oder anders geformte Punkte oder Linien). Hiermit setzt man Bilder in eine für das Drucken erforderliche reine Schwarz-weiß- bzw. vollfarbige Darstellung um, in dem man entweder die Größe oder die Häufigkeit der Elemente (Raster) gemäß Bildhelligkeit variieren lässt.



Überdrucken

Vermeidung von „weißen Blitzern“, vornehmlich bei schwarzem Text. Preflight Vorab-Überprüfung der Dateien auf ihre problemlose Belicht- und Druckbarkeit.

Überfüllung / Unterfüllung
(engl. Trapping)

Vermeidung von Druckungenauigkeiten bei aneinanderstoßenden Farbflächen durch leichte Vergrößerung der helleren Fläche. Dies bezieht sich nur auf Vektorgrafiken. Wird nicht überfüllt, können weiße „Blitzer“ entstehen.