

TRAPPING = Aussparen, Überfüllen, Unterfüllen, Überdrucken

(Erklärung des Grundprinzips des Trappings)

Die im Druck verwendeten Farben sind lasierend, d.h. durchscheinend. Mit dieser Voraussetzung erst ist es möglich, „bunte“ Bilder mit den vier Skalenfarben CYAN (hellblau), GELB, MAGENTA (rotviolett) und SCHWARZ zu drucken. So entsteht z.B. im Übereinanderdruck von GELB und MAGENTA im Vierfarbendruck die „Misch“-Farbe ROT ❶.

Aussparen

Grafik- und Layoutprogramme arbeiten alle nach dem gleichen Schema: Farbige Flächen, Bilder und Texte liegenden in verschiedenen Ebenen teilweise übereinander, teils nebeneinander. Liegen zwei verschieden farbige Elemente übereinander, so soll normalerweise die obere Farbe nicht auf die untere gedruckt werden, sondern als separate Farbe erscheinen. Sie muss also „Aussparen“.

Als Beispiel:

Soll ein gelber Kreis auf magentafarbenem Hintergrund stehen, muss das Vordergrundelement „gelber Kreis“ im Hintergrundelement „magentafarbenes Quadrat“ aussparen ❷, sonst erscheint das Objekt rot, wie bei ❶.

Überfüllung

Liegt ein helles Element auf einem dunklen Untergrund, muss das Vordergrundelement überfüllt werden, d.h. vergrößert werden, damit im anschließenden Druckvorgang keine Passerprobleme und somit „Blitzer“ entstehen ❸.

Unterfüllung

Liegt nun jedoch ein dunkles Element auf einem hellen Untergrund, wirkt das Vordergrundelement bei Anwendung einer Überfüllung größer bzw. fetter, was natürlich nicht gewollt ist und somit vermieden werden sollte. Abhilfe schafft man hier, indem man dem dunklen Vordergrundelement eine Unterfüllung zuweist, d.h. der ausgesparte Raum des hellen Hintergrundmotivs wird kleiner, und das Problem des „Blitzers“ ist auch hier gelöst ❹.

Überdrucken

In einigen Fällen ist es ratsam, ein Vordergrundelement überdrucken zu lassen, um damit den bereits erwähnten Passerproblemen entgegenzuwirken. Schwarze Schrift auf farbigem Untergrund sollte immer überdrucken, da es sonst in der Untergrundfarbe feine Aussparungen gibt („Blitzer“) ❺.

Wichtig:

Headline-Schriften oder sehr dunkle Elemente, die nicht vollständig auf einem helleren Untergrund liegen, sollten nicht überdrucken, sondern unterfüllt werden, da sonst auf Grund der lasierenden Farben und die teilweise Farbmischung ein optisch zu starker Farbtonunterschied auftritt ❻.

Für den Offsetdruck gilt ein Standard des Über- bzw. Unterfüllungswerts von 0,06 - 0,1 mm, für den Siebdruck von 0,15 - 0,2 mm.

