

Repro

Repro ist ein Kurzwort für Reproduktion (lat. für Wiedergabe oder Vervielfältigung). Der Begriff wird nicht einheitlich verwendet. Manchmal ist damit der gesamte Druckvorstufenprozess gemeint.

Manchmal aber auch die Vorlage für die Druckformherstellung, oder einzelne Arbeitsschritte wie etwa die Farbseparation.

Halbtöne in Halbtonvorlagen (Halbtonbildern)

Tonwerte, die unabgestuft vom hellsten bis zum dunkelsten Grau reichen, sind Kennzeichen dieser Vorlagenart, z. B. ein Schwarzweißfoto. Halbtonbilder müssen zur original-getreuen Wiedergabe im Druck vorher in der Reproduktion in Rasterbilder um-gesetzt, „aufgerastert“ werden.

Unterfarbenreduktion, UCR/(Under Colour Removal),

einstellbare Unterfarbenreduzierung - auch Farb-rücknahme genannt. Zur Vermeidung der Farb-annahmeprobleme in den (neutralen) Bildtiefen -speziell beim Nass-in-Nass-Druck. Das Wirkungs-maximum der UCR-Regler liegt in der Bildtiefe mit auslaufender Wirkung in der Grauachse.

Proofs

Proofs sind Simulationen des späteren Druckbildes, mit denen Fehler und kleinste Abweichungen entdeckt werden können. Weil Korrekturen umso aufwändiger werden, je weiter der Arbeitsprozess fortgeschritten ist, gibt es für jeden wichtigen Schritt in der Druckvorstufe eigene Proof-Verfahren.

Sie lassen sich grob in zwei Klassen unterteilen:

Softproofs/Digitale Proofs

existieren rein virtuell am Bildschirm, Hardproofs sind physische Ausdrucke oder Abzüge.

Zwei der wichtigsten **Proofs** in der Druckvorstufe sind **Content-** und **Contract-Proof**.

Blaupause/PLOT

Der **Content-Proof** ist ein farbiger 1:1- Ausdruck, mit dem die richtige Anordnung der Grafik-Elemente und die Motivgröße geprüft werden (content: engl. für "Inhalt").

Farbproof

Der Contract-Proof ist eine farbverbindliche und sehr genaue Simulation des zu erwartenden Druckergebnisses. Nach der Abnahme durch den Auftraggeber (contract: Engl. für "Vertrag") dient dieser Proof der Druckerei als verbindliches Muster. Immer häufiger ersetzt der Contract-Proof inzwischen auch die Druckabnahme mit dem so genannten Andruck.

Für dieses Proof-Verfahren wird das Motiv mittels der fertigen Druckformen in der Druckmaschine wenige Male zur Probe gedruckt. Der Andruck liefert zwar das genaueste Bild, weil er im eigentlichen Sinne keine Simulation mehr ist. Er ist jedoch extrem aufwändig, unwirtschaftlich und in manchen Druckverfahren technisch nahezu unmöglich.

Andruck

Der Andruck ist ein Ausdruck auf dem gewünschten Papier und in beabsichtigten Farbqualität, der dem Auftraggeber vorgelegt wird, damit er die optische Wirkung und die Qualität des späteren Auflagedrucks beurteilen kann. Der Andruck entspricht der Qualität des endgültigen Druckwerks im Auflagedruck.

Test-Druck/kein Originalpapier

Der Test-Druck ist eine farbnahe Simulation des späteren Druckergebnisses. Mit dem Test-Druck wird geprüft, welche Farb- und Druck-Qualität bei einem Druckwerk in der späteren Auflage im Wesentlichen erwartet werden kann.

Digital Proof

Farbprüfverfahren: Digital gespeicherte Daten werden direkt (ohne Film) auf ein Proofmaterial übertragen. Beispiele sind Tintenstrahl-, Thermotransfer- und Farbsimulationsdrucke.