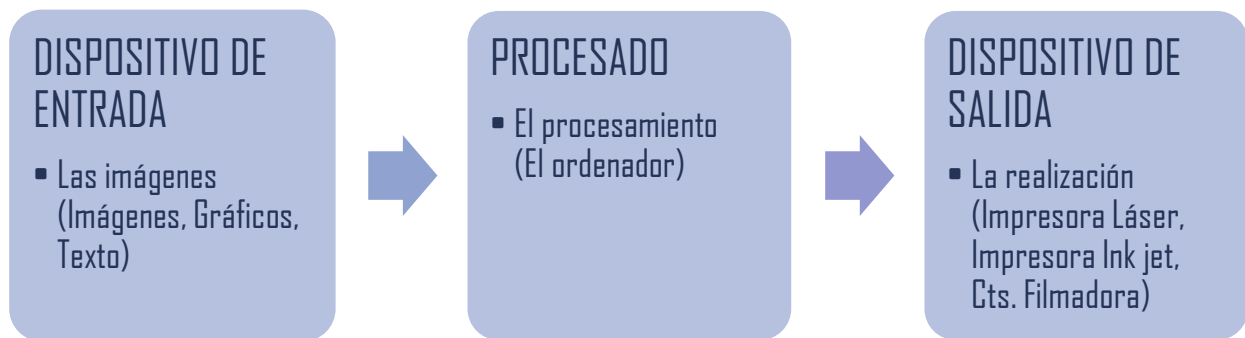


FOTOLITOS II

La forma más usual de realizar los fotolitos en estos tiempos es de forma electrónica. Para realizar este proceso hay tres partes:



Los **dispositivos de entrada** pueden ser:

- ✚ **Imágenes.** Estas pueden ser bajadas de internet (¡cuidado con las que están protegidas! Hay bases de imágenes compradas o propias). Realizadas con cámaras digitales, imágenes escaneadas transparentes o opacas...

Estos archivos suelen ser de **formato Bitmap** (extensión xxx.bmp). Este formato lo desarrollaron Microsoft e IBM. Es el más sencillo para guardar archivos de color y está especialmente extendido en plataformas Windows y OS/2 .


La idea es que cada pixel este coloreado con un color dentro de los canales de RGB (rojo, verde, azul)

- ✚ **Gráficos.** Por gráfico entendemos anagramas o dibujos personalizados. Estos se realizan con programas específicos (Adobe, Corel draw,...). Se crean en formatos a base vectores lo que nos permite ampliar las imágenes sin perder definición.

- ✚ **Textos.** Los textos se introducen desde el ordenador con el teclado, o con un programa OCR de reconocimiento de caracteres. Un texto se compone de dos partes: los caracteres gráficos basados en códigos ASCII y las fuentes Font, que es aspecto que tiene cuando las vemos.

Existen infinidad de fuentes y se pueden modificar fácilmente dependiendo de las librerías que tenemos instaladas en el ordenador. Normalmente las fuentes están vectorizadas, pero todas no son escalables. Es decir, que no se pueden ampliar, por que perdemos definición. En algunos casos hay que comprar las fuentes. Si compartimos trabajos con un tercero y tenemos fuentes personalizadas tenemos que enviar el fichero porque si no el tercero no podrá abrir el archivo.

El procesado:

 **El ordenador.** Con los programas adecuados transformamos textos, gráficos, imágenes... en el trabajo final, aplicando anchos de línea, tamaños, separación de colores, tamaño de los solapes y anchos de línea con efectos especiales...

También transformamos los archivos xxxb.bmp en archivos gráficos más completos tipo, xxx.jpg, cuando convertimos los canales RGB, en CMYK, utilizados en artes gráficas y al terminar de ajustar el trabajo en tamaño, separaciones de colores y poner las cruces de registro, con nuestra experiencia podemos adaptarlo al proceso de la serigrafía. Recordar en poner cruces de registro.

Existen muchos programas de diseño y los nuevos que todavía no han aparecido, pero podemos destacar Adobe© (Photoshop, Illustrator, Indesign) y la suite de Corel Draw© (Photo print, Corel Draw). Respecto a los programas de Rip (Procesador Imágenes Trama) son conocidos: Caldera, Efi, Onix, Sai.

Cuando decidimos imprimir el diseño, ajustamos los tamaños y el ancho de las líneas y si tenemos trama se escoge el tipo y tamaño de la trama.

IMÁGEN	PHOTOSHOP/PHOTOPRINT
TEXTO	ADOBE/ILLUSTRATOR/COREL DRAW
LAYOUT	INDESING/COREL DRAW