

The background features a vibrant, abstract design with thick, expressive brushstrokes in shades of orange, teal, olive green, and magenta. Overlaid on these are various geometric and organic shapes, including a large teal arrow pointing left, a pink lightning bolt, and several circular and semi-circular elements. Some areas are filled with a halftone dot pattern in orange or teal. The overall aesthetic is modern and artistic.

Speedball®

**SCREEN PRINTING INSTRUCTIONS
INSTRUCCIONES DE SERIGRAFÍA
INSTRUCTIONS DE SÉRIGRAPHIE
ANWEISUNGEN FÜR DEN SIEBDRUCK**



Speedball Screen Printing Manual
Written, designed, and illustrated: Dan Ibarra / Thriving Concern
Photography: Dan Ormsby / Creative Camera
Translation: ENLASO + Keylingo
Published by: Speedball Art Products Company
2301 Speedball Road, Statesville, NC 28677
For more information please visit SpeedballArt.com

SCREEN PRINTING | SERIGRAFÍA | SÉRIGRAPHIE | SI

INTRODUCTION TO SCREEN PRINTING

Getting Messy is the Fun Part.

Practically speaking, screen printing is not a complicated process. It is nothing more than pushing a thin layer of ink through a stencil image on a fabric screen. But screen printing is like magic. Ask any practicing screen printer, no matter how many prints they have produced, and they will admit to you that they still experience a rush of joy and anticipation in pulling the squeegee, lifting up the screen frame, and revealing their printed artwork each time.

Screen printing is a constant wonder, it is a contrasting mix of satisfying outcomes and unanticipated surprises. If you are just getting started as a beginning printer, your first printed image may not be perfect, and that's okay! The splotches, spots or imperfections are a part of the beauty of the screen printing process. The secret of screen printing is to allow these outcomes, and maybe even embrace them. If as artists we wanted something printed perfectly, we could buy a laser printer.

And even then, if you don't like your print, you just lower the screen back down and pull the squeegee again. As you continue to print and become a more experienced screen printer, you will be able to anticipate and remove imperfections. But, believe us, many screen printers work arduously to perfect their craft, only to wish they could re-inject their work with the vibrancy and surprise of their messier days as novice printers. One of the main goals of screen printing (besides creating beautiful artwork we can be proud of) is realizing that the process is just as much fun as the outcome. So have fun, and make a mess.

INTRODUCCIÓN A LA SERIGRAFÍA

Ensuciarse es la parte divertida.

En términos prácticos, la serigrafía no es un proceso complicado. No es nada más que empujar una fina capa de tinta a través de una imagen en un estencil sobre una pantalla tensada de tela de malla en un marco. Pero la serigrafía es como magia. Pregúntele a cualquiera que practique la serigrafía, sin importar cuántas impresiones haya producido, y le confesará que todavía experimenta una oleada de alegría y expectativa al arrastrar la racleta, al levantar el marco y al ver sus ilustración impresa por primera vez.

La serigrafía es una maravilla permanente, es una mezcla contrastante de resultados satisfactorios y sorpresas imprevistas. Si apenas está iniciando como impresor principiante, su primera imagen impresa puede no ser perfecta, ¡y está bien! Las salpicaduras, las manchas o las imperfecciones son parte de la belleza del proceso de serigrafía. El secreto de la serigrafía es permitir estos resultados, y tal vez incluso aceptarlos. Si como artistas quisiéramos algo perfectamente impreso, podríamos comprar una impresora láser.

E incluso entonces, si no le gusta la impresión, simplemente baje la pantalla y deslice nuevamente la racleta. A medida que siga haciendo impresiones y llegue a ser un impresor en serigrafía más experimentado, podrá anticipar y eliminar imperfecciones. Pero, créanos, muchos impresores en serigrafía trabajan arduamente para perfeccionar su arte, solo para desear que puedan reinyectar su obra con la vitalidad y la sorpresa de sus días más caóticos como impresores principiantes. Uno de los principales objetivos de la serigrafía (además de crear obras de arte hermosas de las que podemos estar orgullosos) es darnos cuenta de que el proceso es tan divertido como el resultado. Así que diviértase y ensúciase.

INTRODUCTION À LA SÉRIGRAPHIE

Se salir, c'est la partie la plus amusante.

D'un point de vue pratique, la sérigraphie n'est pas un processus compliqué. Il s'agit simplement de faire passer une fine couche d'encre à travers un pochoir posé sur un écran en tissu. Mais la sérigraphie, c'est comme de la magie. Demandez à n'importe quel sérigraphe expérimenté, peu importe le nombre d'impressions qu'il a réalisées, et il vous dira qu'il ressent toujours une montée de joie et d'anticipation en tirant la raclette, en soulevant le cadre de l'écran et en découvrant son œuvre imprimée à chaque fois.

La sérigraphie est un émerveillement constant, un mélange contrasté de résultats satisfaisants et de surprises inattendues. Si vous débutez dans l'impression, votre première image imprimée ne sera peut-être pas parfaite, et ce n'est pas grave ! Les taches, les éclaboussures ou les imperfections font partie de la beauté du processus de sérigraphie. Le secret de la sérigraphie est d'accepter ces résultats, voire même de les embrasser. Si, en tant qu'artistes, nous voulions une impression parfaitement nette, nous pourrions simplement acheter une imprimante laser.

Et même alors, si votre impression ne vous plaît pas, il suffit de rabaisser l'écran et de repasser la raclette. À mesure que vous continuez à imprimer et à acquérir de l'expérience, vous apprendrez à anticiper et à éliminer les imperfections. Mais croyez-nous, de nombreux sérigraphes travaillent avec acharnement pour perfectionner leur art, pour ensuite regretter la spontanéité et l'énergie de leurs débuts plus désordonnés. L'un des objectifs principaux de la sérigraphie (en plus de créer des œuvres dont nous pouvons être fiers) est de comprendre que le processus est tout aussi amusant que le résultat final. Alors amusez-vous, et n'ayez pas peur de faire du désordre.

SIEBDRUCK

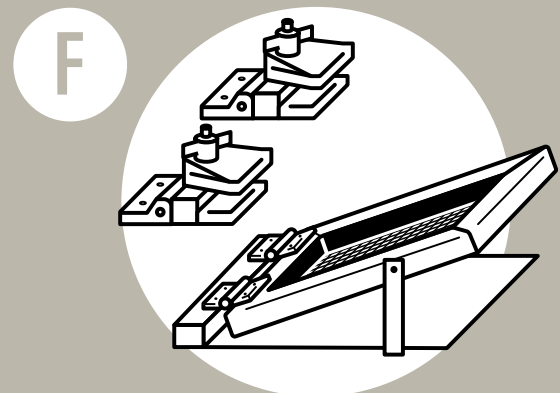
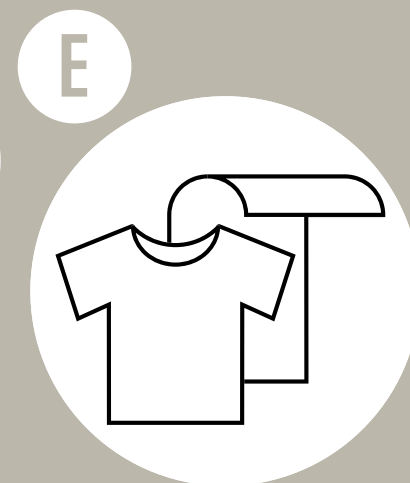
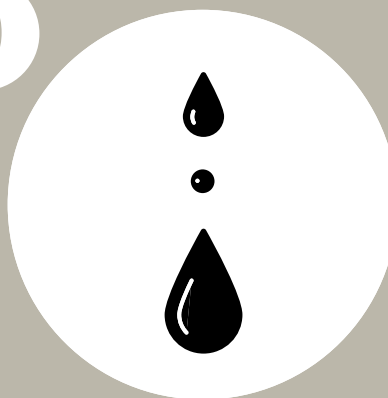
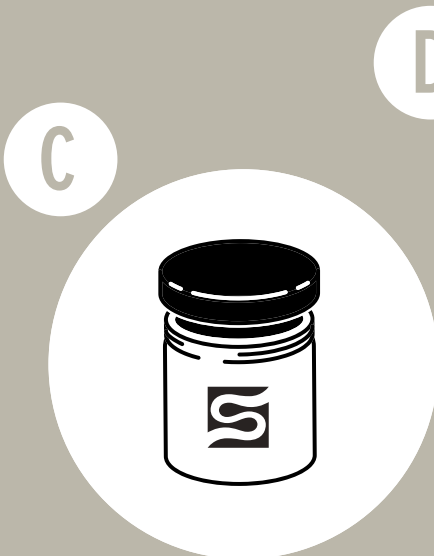
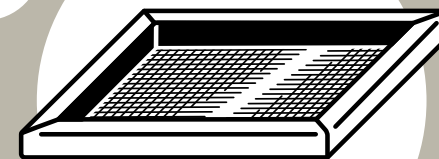
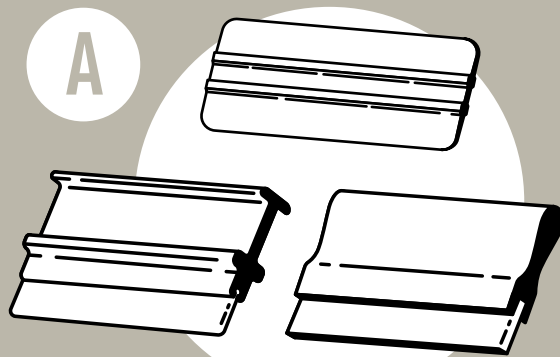
EINFÜHRUNG IN DEN SIEBDRUCK

Man hat Spaß dabei, sich die Hände ein wenig schmutzig zu machen.

In der Praxis ist der Siebdruck kein kompliziertes Verfahren. Es ist nichts anderes, als eine dünne Farbschicht durch ein Schablonenbild auf einem Gewebesieb zu drücken. Siebdruck jedoch ist wie Magie. Fragen Sie jeden geübten Siebdrucker, egal wie viele Drucke er hergestellt hat, und er wird zugeben müssen, dass man immer noch einen Rausch der Freude und Vorfreude beim Ziehen der Rakel, beim Anheben des Siebrahmens und beim Freilegen der gedruckten Kunstwerke verspürt.

Der Siebdruck ist ein ständiges Wunder; es ist eine kontrastreiche Mischung aus zufriedenstellenden Ergebnissen und unerwarteten Überraschungen. Wenn Sie gerade erst mit dem Siebdruck beginnen, kann es sein, dass Ihr erstes Druckbild nicht perfekt ist, und das ist in Ordnung so! Die Kleckser, Flecken oder Unvollkommenheiten sind Teil der Schönheit des Siebdruckverfahrens. Das Geheimnis des Siebdrucks besteht darin, das zuzulassen und das vielleicht sogar anzunehmen. Wenn wir als Künstler etwas perfekt gedruckt haben wollten, könnten wir einfach einen Laserdrucker kaufen.

Und selbst dann, wenn Ihnen Ihr Druck nicht gefällt, senken Sie das Sieb einfach wieder herunter und ziehen die Rakel erneut. Wenn Sie mit dem Drucken fortfahren und ein erfahrenerer Siebdrucker werden, werden Sie in der Lage sein, Unvollkommenheiten vorherzusehen und zu beseitigen. Aber glauben Sie uns, viele Siebdrucker arbeiten mühsam daran, ihr Handwerk zu perfektionieren, nur um sich dann zu wünschen, sie könnten ihrer Arbeit wieder die Lebendigkeit und Überraschung ihrer unerfahrenen Tage als Anfänger verleihen. Eines der Hauptziele des Siebdrucks (neben der Erschaffung schöner Kunstwerke, auf die wir stolz sein können) ist die Erkenntnis, dass das Verfahren genauso viel Spaß macht wie das Ergebnis. Also, haben Sie viel Spaß und seien Sie ruhig unordentlich.



CREATING YOUR WORKSPACE

Before you begin printing, you'll need a usable space in which to print. When deciding where to print, here is what to consider:

- **ACCESS TO WATER:** For cleaning screens and tools or washing out screens. Bathtubs, showers, and utility sinks work great, as do large kitchen sinks.
- **A FLAT SURFACE TO PRINT:** A table that you don't mind getting dirty or a workbench works perfectly.
- **AN AREA TO DRY YOUR PRINTS:** Whether you are printing posters or shirts, you will want a large area for laying all your prints out to dry. A low-traffic stretch of floor can always do the job in a pinch.

basic tools

A squeegee

A typical squeegee is either a flexible plastic blade or a long rubber blade in a wooden handle. Speedball produces a variety of sizes and styles of squeegees including plastic or wood handles and 3 different types of rubber. No matter which squeegee you are using, keep in mind that your squeegee blade should be semi-flexible, straight, and clean with no nicks, dents or crud.



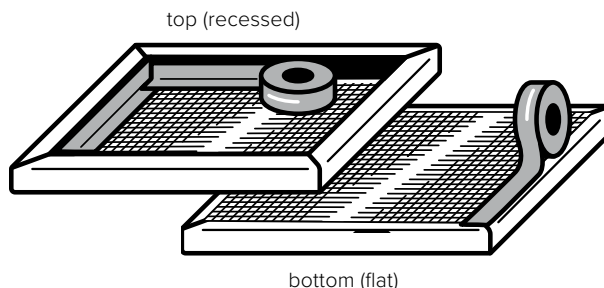
B screen

The "screen" in screen printing is the wooden or aluminum framed fabric through which you print. In the past, silk was the fabric of choice for these screens — which is why the technique was called silkscreen — but now all screens are polyester. Thread-per-inch "meshes" determine the resolution of the screen. Screens with high mesh (200–300) can print fine detail, and let less ink through the screen. Lower 85–150 mesh screens print less detail, but let more ink through, which is helpful printing textiles or a thick ink like white. Speedball carries screens ranging from 85–305 mesh. All Speedball kits have a 110 mesh.



The mesh on a brand new screen can carry some oils, dust, and dirt from the manufacturing process, and can be problematic for emulsion and/or drawing fluid to adhere. We recommend "degreasing" new screens by lightly scrubbing the mesh with a scrub brush, soap or Speedball Speed Clean, and water before using in order to remove any oils or debris and create a slightly more toothy surface.

◆ **For effective printing, the tension of your screen should feel tight. IMPORTANTLY, this means that the mesh of this fabric is also extremely fragile. A slight bump to a sharp corner, or running something jagged over the screen can cause it to rip and pop. Please be careful. If a screen is popped or ripped you can either replace the screen fabric or purchase a complete new screen.**



Before using your screen, you should tape up the seams where the fabric and the frame meet on both the top and bottom of the screen. This will help with the structural integrity of the screen, and keep water and ink from collecting in the seams of the screen frame.

C ink

Speedball produces both fabric inks as well as acrylic inks (for printing on flat paper.) They are both water-based inks, contain no fumes, and clean up with soap and water. The inks come in a broad range of premixed colors, but can always be mixed together to create custom colors.



◆ **Both acrylic and fabric inks can be used to print on paper, but only fabric ink will work on fabric!**

D modifiers

There are ink modifiers available as well; extender and transparent base create transparent color and retarder base slows drying time of inks. Obviously, water is essential for cleanup, but since you are using water-based inks, water can also be an asset while printing as well.

- Add a bit of water to thin out thick ink for easier printing. Ink should feel "yogurty."
- A couple spritzes from a spray bottle is a great way to keep your ink and screen from drying out while you're printing.

E media

PAPER

When printing on paper it is best to print on as thick a piece of paper as possible. Paper is measured in pounds (lbs) and categorized by text (thin) and cover (thick). Text weight papers will be way too thin for water-based inks and will wrinkle and warp. Paper stock labeled "80lb" cover or heavier will be a dream to print on. Also, make sure to print on an "uncoated" paper — which means the paper does not have a shiny coating on it. Water-based inks can have a hard time adhering to coated paper.

E media

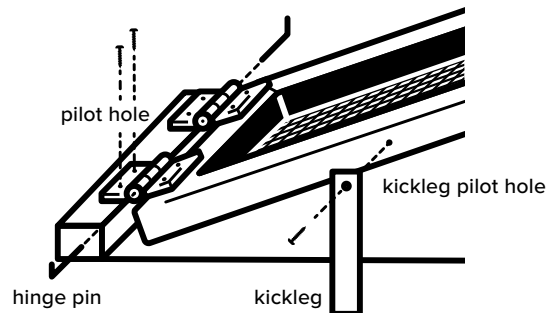
FABRIC (SHIRTS, ETC.)

When printing on fabric, first make sure you are printing with inks made for fabric printing. Other water-based inks will just wash right out when put through the laundry. After printing on fabric your ink will dry, but you still need to "cure" your ink to the fabric, also known as heat setting. Speedball water-based fabric inks can be cured by using a household iron. Check your iron settings compared to the fabric you printed on. Use only fabrics that can be subjected to temperatures of at least 275°–375° F. Do not use nonporous fabrics such as nylon. Place a piece of paper (simple copy paper is best) over top of your printed design and cure with a hot iron for 1–2 minutes.



F frame base/hinge clamps (optional)

A Speedball frame base or hinge clamps can assist in keeping the frame stationary while printing, instead of having to hold the frame yourself. Some Speedball kits include the frame base. The frame base requires attaching the included hinges to the base and frame to allow the frame to be held in place and easily lifted up and down during the print process. A kick leg is included with every frame base to help prop up a frame between prints.



Hinge clamps also hold the screen in place and allow for lifting up and down during printing, but do not include a pre-installed base or kick leg. The hinge clamps are typically installed permanently onto the chosen print surface (ie. print table or plywood board.)

G additional helpful tools

- Mixing bowl and spatula — essential for creating custom mixed colors.
- Sponges or rags — you're going to need to clean up sometime.
- Speedball Speed Clean™, Speedball Pink Soap™ or dish soap — helps clean screens and tools more effectively.
- Scrub brush — primarily for agitating and removing Screen Filler, or photo emulsion out of the screen.
- Masking tape, Painter's Tape or Speedball®'s Blue Block Out Tape — essential for numerous purposes.
- Apron and rubber gloves for printing and working with emulsion.

CREACIÓN DE SU ESPACIO DE TRABAJO

Antes de empezar a imprimir, necesitará un espacio apto para imprimir. Cuando decida dónde imprimir, esto es lo que deberá considerar:

- **ACCESO A AGUA:** Para la limpieza de pantallas y herramientas o para el lavado de las pantallas. Las bañeras, las duchas y los lavamanos funcionan muy bien, al igual que los fregaderos grandes de cocina.
- **UNA SUPERFICIE PLANA PARA IMPRIMIR:** Una mesa que no le importe que se ensucie o un banco de trabajo funcionan perfectamente.
- **UN ÁREA PARA SECAR SUS IMPRESIONES:** Ya sea que esté imprimiendo carteles o camisetas, querrá contar con una gran área para colocar todas sus impresiones para secar. Una sección de bajo tráfico siempre puede útil.

herramientas básicas

A racleta

Una racleta típica es una lámina de plástico flexible o una hoja larga de hule en un mango de madera. Speedball produce una variedad de tamaños y estilos de racletas que incluyen mangos de plástico o madera y 3 diferentes tipos de hule. No importa qué racleta esté utilizando, tenga en cuenta que la cuchilla de la racleta debe ser semiflexible, recta y limpia sin desperfectos, hendiduras ni suciedad.

B pantalla

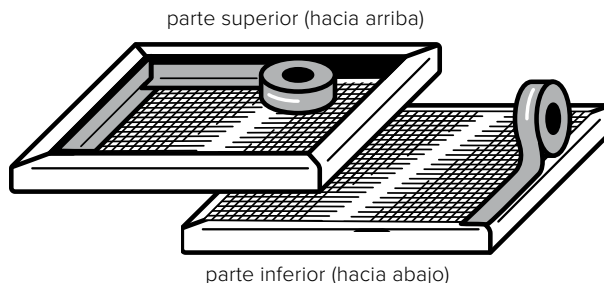
La "pantalla" en la serigrafía es la tela de malla en un marco de madera o de aluminio a través del cual se imprime. En el pasado, la seda era la tela de elección para estas pantallas, por lo que la técnica recibía el nombre de serigrafía, pero actualmente todas las pantallas son de poliéster. El número de hilos por pulgada en las "mallas" determinan la resolución de la pantalla. Las pantallas con malla de alta densidad (200-300) pueden imprimir detalles finos y dejan pasar menos tinta a través de la pantalla. Las pantallas con malla de menor densidad 85-150 imprimen menos detalle, pero dejan pasar más tinta, lo que es útil para la impresión de textiles o para una tinta espesa como el blanco. Speedball tiene pantallas en existencia con mallas de 85-305. Todos los kits de Speedball tienen una malla 110.

La malla en una pantalla nueva puede tener algunos aceites, polvo y suciedad debido al proceso de fabricación, y puede haber problemas para que la emulsión y/o la tinta de dibujo se adhieran. Recomendamos "desengrasar" las pantallas nuevas frotando ligeramente la malla con un cepillo de fregar, jabón o Speedball Speed Clean y agua antes de usarlas, para eliminar cualquier aceite o residuos y crear una superficie un poco más rugosa.

♦ **Para la impresión efectiva, la tensión de la pantalla debe sentirse ajustada. IMPORTANTE, esto significa que la malla de esta tela es también extremadamente frágil. Un ligero golpe en una esquina, o pasar algo irregular sobre la pantalla puede causar que se rasgue y se reviente. Tenga cuidado. Si una pantalla se revienta o se rompe, puede reemplazar la tela de la pantalla o comprar una pantalla nueva.**

Antes de usar la pantalla, debe sellar las costuras en donde convergen la tela y el marco en la parte superior e inferior de la pantalla. Esto ayudará a la integridad estructural de la pantalla, y evitará que el agua y la tinta se acumulen en las costuras del marco de la pantalla.

Speedball.



C tinta

Speedball produce tintas para tela y tintas acrílicas (para imprimir en papel plano). Ambas son tintas a base de agua, no contienen vapores y se limpian con agua y jabón. Las tintas vienen en una amplia gama de colores premezclados, pero siempre es posible mezclarlas para crear colores personalizados.

♦ **Las tintas para tela y las acrílicas se pueden utilizar para imprimir en papel, pero en tela ¡solo servirá la tinta para tela!**

D modificadores

Existen también los modificadores de tinta; el extendedor y la base transparente crean un color transparente, la base del retardador disminuye el tiempo de secado de las tintas y del agua. Obviamente, el agua es esencial para la limpieza, pero como está utilizando tintas a base de agua, el agua también puede ser un recurso durante la impresión.

- Añada un poco de agua para diluir la tinta espesa para una impresión más fácil.
La tinta debe sentirse como un "yogurt".
- Un par de rociadas de una botella atomizadora es una gran manera de evitar que la tinta y la pantalla se sequen mientras está usted imprimiendo.

E medios

PAPEL

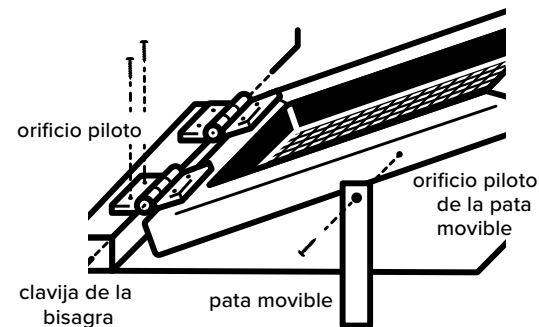
Cuando imprima en papel, es mejor imprimir en un papel lo más grueso posible. El papel se mide en libras y se clasifica por texto (delgado) y cubierta (grueso). Los papeles de texto son demasiado delgados para las tintas a base de agua y se arrugan y se deforman. El papel clasificado como "80 lb" para cubierta o más pesado será perfecto para imprimir en él. Además, asegúrese de imprimir en un papel "sin recubrimiento", lo que significa que el papel no tiene un recubrimiento brillante. Las tintas a base de agua pueden tener dificultades para adherirse al papel con recubrimiento.

TELA (CAMISetas, ETC.)

Cuando imprima sobre tela, primero asegúrese de que esté utilizando tintas hechas para impresión de telas. Las tintas a base de agua se decoloran al ponerlas en la lavadora. Después de imprimir en tela la tinta se secará, pero todavía será necesario "curar" la tinta sobre la tela, proceso también conocido como fijación con calor. Las tintas a base de agua de Speedball se pueden curar usando una plancha de uso doméstico. Revise los ajustes de su plancha en relación con la tela que imprimió. Utilice solamente telas que puedan ser sometidas a temperaturas de al menos 135°-190°C (275°-375°F). No utilice telas no porosas como el nailon. Coloque un pedazo de papel (el papel simple de copia es el mejor) sobre la parte superior de su diseño impreso y cure con una plancha caliente durante 1-2 minutos.

F Base del marco/abrazaderas de bisagra (opcional)

La base de marco o las abrazaderas de bisagra de Speedball pueden ayudar a mantener el marco inmóvil durante la impresión, en lugar de tener que sostener el marco usted mismo. Seleccione kits de Speedball que incluyan la base del marco. La base del bastidor requiere unir las bisagras incluidas a la base y al marco para permitir que el marco se mantenga en su lugar y se pueda subir y bajar fácilmente durante el proceso de impresión. Con cada base de marco se incluye una pata móvil para ayudar a apuntalar el marco entre impresiones.



Las abrazaderas de bisagra también mantienen la pantalla en su lugar y permiten levantarla y bajarla durante la impresión, pero no incluyen una base preinstalada o una pata móvil. Las abrazaderas de la bisagra se instalan típicamente de manera permanente en la superficie de impresión elegida (por ejemplo, tabla de impresión o tablero de madera contrachapada).

G herramientas útiles adicionales

- Tazón para mezcla y espátula, esenciales para la creación de colores mezclados personalizados.
- Esponjas o trapos; algún día va a necesitar limpiar.
- Speedball Speed Clean™, Speedball Pink Soap™ o el jabón para platos, ayudan a limpiar las pantallas y las herramientas de manera más efectiva.
- Cepillo de fregar, principalmente para remover y quitar el relleno o la emulsión fotográfica de la pantalla.
- Masking tape, cinta de pintor o Blue Block Out Tape de Speedball®, esenciales para diversos propósitos.
- Delantal y guantes de hule para imprimir y para trabajar con la emulsión.

CRÉER VOTRE ESPACE DE TRAVAIL

Avant de commencer l'impression, vous aurez besoin d'un espace adapté. Voici les éléments à prendre en compte pour choisir votre lieu d'impression:

- **ACCÈS À L'EAU :** Pour nettoyer les écrans et les outils ou pour rincer les écrans. Les baignoires, douches et éviers de service fonctionnent très bien, tout comme les grands éviers de cuisine.
- **UNE SURFACE PLATE POUR IMPRIMER :** Une table que vous n'avez pas peur de salir ou un établi conviendra parfaitement.
- **UN ESPACE POUR FAIRE SÉCHER VOS IMPRESSIONS :** Que vous imprimiez des affiches ou des t-shirts, il vous faudra un grand espace pour laisser sécher vos impressions. Un coin de sol peu fréquenté peut aussi faire l'affaire en cas de besoin.

outils de base

A La raclette

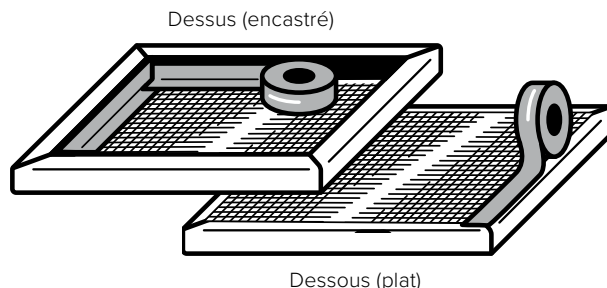
Une raclette typique est une lame souple en plastique ou en caoutchouc montée sur un manche en bois. Speedball propose différentes tailles et styles de raclettes, avec des manches en plastique ou en bois et trois types de caoutchouc. Peu importe le modèle, votre lame de raclette doit être semi-flexible, droite et propre, sans entailles, bosses ou saletés.

B L'écran

L'« écran » en sérigraphie est un cadre en bois ou en aluminium sur lequel est tendu un tissu. Autrefois, la soie était utilisée (d'où le terme « sérigraphie » en anglais : silkscreen), mais aujourd'hui, tous les écrans sont en polyester. Le nombre de fils par pouce (mesh count) détermine la finesse de l'impression. Les écrans à maillage élevé (200-300) permettent d'imprimer des détails fins et laissent passer moins d'encre. Les écrans à maillage plus faible (85-150) laissent passer plus d'encre et sont idéaux pour l'impression textile ou les encres épaisses comme le blanc. Speedball propose des écrans de mailles variant de 85 à 305, et tous les kits Speedball incluent un écran de maille 110.

Avant la première utilisation, un écran neuf peut contenir des résidus d'huile ou de poussière dus au processus de fabrication. Pour éviter des problèmes d'adhérence avec l'émulsion ou le fluide de dessin, nous recommandons de dégraisser l'écran en frottant légèrement la maille avec une brosse, du savon ou du Speedball Speed Clean™ et de l'eau.

♦ **Attention à la tension de l'écran :** *Plus la maille est tendue, plus l'impression est nette. Mais cela la rend aussi fragile. Une petite bosse contre un objet pointu peut la déchirer. Si un écran est troué, vous pouvez remplacer le tissu ou acheter un nouvel écran.*



Avant d'utiliser votre écran, appliquez du ruban adhésif sur les bords où la maille rencontre le cadre (recto et verso). Cela renforcera la structure et empêchera l'encre ou l'eau de s'accumuler dans les coins du cadre.

C L'encre

Speedball produit des encres textiles ainsi que des encres acryliques (pour l'impression sur papier). Elles sont à base d'eau, ne dégagent aucune vapeur toxique, et se nettoient simplement avec de l'eau et du savon. Elles existent en de nombreuses couleurs pré-mélangées, mais vous pouvez aussi les mélanger pour obtenir des teintes personnalisées.

♦ **Seules les encres textiles sont adaptées aux tissus ! Les encres acryliques ne résisteront pas au lavage.**

D Modificateurs d'encre

Il existe plusieurs additifs pour modifier les encres. L'extendeur et la base transparente créent des couleurs plus translucides. La base retardatrice ralentit le séchage de l'encre. L'eau est essentielle au nettoyage, mais elle peut aussi être utile pour ajuster l'encre pendant l'impression.

- Ajoutez un peu d'eau pour fluidifier une encre trop épaisse et faciliter l'impression.
- L'encre doit avoir une texture semblable à celle du yaourt. Vaporisez légèrement l'écran avec un spray d'eau pour éviter qu'il ne sèche trop vite.

E Supports d'impression

PAPIER

Pour l'impression sur papier, il est préférable d'utiliser un papier épais. Le papier est mesuré en livres (lbs) et classé en texte (fin) et couverture (épais). Les papiers de type text sont trop fins pour les encres à base d'eau et risquent de gondoler. Un papier de 80 lb cover (216gr) ou plus est idéal pour la sérigraphie. De plus, assurez-vous d'imprimer sur du papier non couché (uncoated), car les encres à base d'eau adhèrent mal aux papiers brillants.

E Supports d'impression

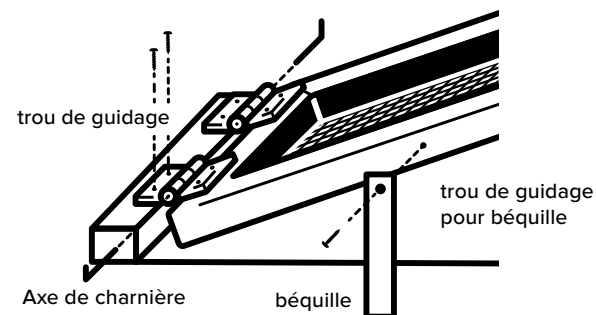
TISSU (T-SHIRTS, ETC.)

Lorsque vous imprimez sur du tissu, assurez-vous d'utiliser une encre textile. Sinon, l'encre disparaîtra au lavage. Après l'impression, l'encre sèche à l'air libre, mais pour la fixer définitivement, il faut la polymériser (cure), aussi appelé fixation thermique. Les encres textiles Speedball peuvent être fixées avec un fer à repasser domestique. Réglez la température selon le type de tissu utilisé (entre 140°C et 190°C). Évitez les tissus non poreux comme le nylon. Placez une feuille de papier (papier

standard) sur le motif imprimé et appliquez un fer chaud pendant 1 à 2 minutes.

F Base de l'écran et charnières (optionnel)

Un écran Speedball avec base ou des charnières peuvent vous aider à stabiliser l'écran pendant l'impression. L'écran avec base Speedball comprend des charnières pré-installées pour soulever et abaisser facilement l'écran. Elle inclut aussi un pied de soutien pour maintenir l'écran relevé entre deux impressions. Les charnières indépendantes fixent l'écran sur une surface (table, planche de bois, etc.), mais ne comportent pas de base intégrée ni de pied de soutien.



G Autres outils utiles

- Bol et spatule — indispensables pour mélanger vos couleurs personnalisées.
- Éponges ou chiffons — pour nettoyer vos outils et votre espace de travail.
- Speedball Speed Clean™, Speedball Pink Soap™ ou du liquide vaisselle — pour un nettoyage plus efficace des écrans et outils.
- Brosse à récurer — utile pour enlever le remplisseur d'écran ou l'émulsion photo.
- Ruban adhésif (masking tape, ruban de peintre, ou Speedball Blue Block Out Tape™) — pour diverses utilisations.
- Tablier et gants en caoutchouc — pour protéger vos vêtements et vos mains lorsque vous manipulez l'émulsion.

Avec ces outils et ces conseils, vous êtes prêt à commencer la sérigraphie ! Amusez-vous et expérimentez !

IHREN ARBEITSBEREICH ANLEGEN

Bevor Sie mit dem Drucken beginnen, benötigen Sie einen geeigneten Bereich, auf dem Sie drucken können. Bei der Entscheidung, wo gedruckt werden soll, sollten Sie Folgendes berücksichtigen:

- **ZUGANG ZU WASSER:** : Zur Reinigung von Sieben und Werkzeugen oder zum Auswaschen von Sieben. Badewannen, Duschen und Waschbecken eignen sich hervorragend, ebenso wie große Küchenspülen.
- **EINE FLACHE OBERFLÄCHE ZUM DRUCKEN:** Ein Tisch, bei dem es Ihnen nichts ausmacht, ihn zu beschmutzen, oder eine Werkbank sind optimal.
- **EINEN BEREICH ZUM TROCKNEN IHRER DRUCKE:** Ganz gleich, ob Sie Plakate oder Shirts drucken, Sie benötigen eine große Fläche, auf der Sie all Ihre Drucke zum Trocknen auslegen können. Ein Fußbodenbereich, der wenig strapaziert wird, kann notfalls immer verwendet erledigen.

Grundwerkzeuge

A Rakel

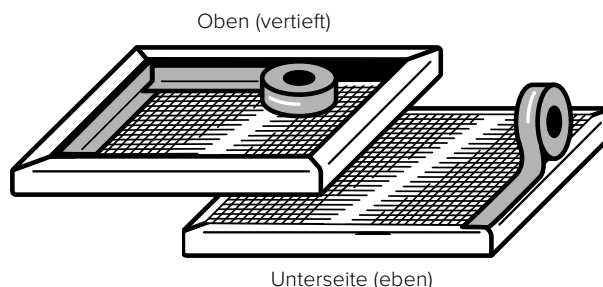
Ein typischer Rakel ist entweder eine flexible Kunststoffklinge oder eine lange Klinge aus Gummi in einem Holzgriff. Speedball stellt eine Vielzahl von Größen und Ausführungen von Rakeln her, darunter mit Kunststoff- oder Holzgriffen sowie drei verschiedene Arten aus Gummi. Unabhängig davon, welche Rakel Sie verwenden, denken Sie daran, dass Ihr Rakelblatt halbflexibel, gerade und sauber sein sollte, ohne Kerben, Beulen oder Schmutz.

B Sieb

Das „Sieb“ im Siebdruck ist das hölzerne oder aluminiumgerahmte Gewebe, durch das Sie drucken. In der Vergangenheit war Seide das Gewebe der Wahl für diese Siebdrucke – weshalb die Technik auch Seidendruck genannt wurde – aber heute sind alle Siebe aus Polyester. Faden-„Maschen“ pro Zoll bestimmen die Auflösung des Siebs. Siebe mit hoher Maschenweite (200-300) können feine Details drucken und lassen weniger Farbe durch das Sieb hindurch. Niedrigere 85-150er Maschensiebe drucken weniger Details, lassen jedoch mehr Farbe durch, was beim Drucken von Textilien oder einer dicken Farbe, wie weiß, hilfreich ist. Speedball führt Siebe mit einer Maschenweite von 85-305. Alle Speedball-Kits haben eine 110er Maschenweite.

Die Masche auf einem fabrikneuen Sieb kann einige Öle, Staub und Schmutz aus dem Herstellungsverfahren mit sich führen und das Anhaften von Emulsion und/oder Zeichnungsflüssigkeit kann problematisch sein. Wir empfehlen, neue Siebe durch leichtes Schrubben des Gewebes mit einer Schrubbbürste, Seife oder Speedball Speed Clean™ und Wasser vor dem Gebrauch zu „entfetten“, um Öle oder Rückstände zu entfernen und eine etwas zahnförmigere Oberfläche zu schaffen.

♦ **Für einen effektiven Druck sollte sich die Spannung Ihres Siebs straff anfühlen. WICHTIG: Dies bedeutet, dass auch die Masche dieses Gewebes äußerst zerbrechlich ist. Ein leichter Stoß an eine scharfe Ecke oder wenn etwas Zackiges über das Sieb läuft, und es könnte reißen und platzen. Seien Sie bitte vorsichtig. Wenn ein Sieb geknickt oder gerissen ist, können Sie entweder das Siebgewebe ersetzen oder ein komplett neues Sieb kaufen.**



Bevor Sie Ihr Sieb verwenden, sollten Sie die Nähte an der Stelle, an der Gewebe und Rahmen aufeinander treffen, sowohl oben als auch unten am Sieb zukleben. Dies trägt zur strukturellen Integrität des Siebs bei und verhindert, dass sich Wasser und Farbe in den Nähten des Siebrahmens ansammeln.

C Farbe

Speedball produziert sowohl Stofffarben als auch Acrylfarben (für den Druck auf flachem Papier). Sie sind beide auf Wasserbasis, enthalten keine Dämpfe und lassen sich mit Wasser und Seife reinigen. Die Farben sind in einer breiten Palette von vorgemischten Farben erhältlich, können aber immer zusammengemischt werden, um maßgeschneiderte Farben zu erstellen.

♦ **Sowohl Acryl- als auch Stofffarben können zum Drucken auf Papier verwendet werden, aber nur Stofffarbe funktioniert auf Gewebe!**

D Modifikatoren

Es sind auch Farbmodifikatoren erhältlich; Füllstoffe und transparente Basis erzeugen eine transparente Farbe und die Verzögererbasis verlangsamt die Trocknungszeit der Farben. Natürlich ist Wasser für die Reinigung unerlässlich, aber da Sie Farbe auf Wasserbasis verwenden, kann Wasser auch beim Drucken ein Pluspunkt sein.

- Fügen Sie etwas Wasser hinzu, um die dicke Farbe zum leichteren Drucken zu verdünnen. Farbe sollte sich eine „joghurtähnliche“ Konsistenz haben.
- Ein paar Spritzer aus einer Sprühflasche sind eine gute Möglichkeit, um zu verhindern, dass Ihre Farbe und Ihr Sieb während des Druckens austrocknen.

E Hilfsmittel

PAPIER

Beim Drucken auf Papier ist es am besten, auf ein möglichst dickes Stück Papier zu drucken. Papier wird in Pfund (lbs) gemessen und nach Text (dünn) und Einband (dick) kategorisiert. Papiere mit Textgewicht werden für Farben auf Wasserbasis viel zu dünn sein und knittern und sich verziehen. Papierbestand mit der Aufschrift „80lb“ bezogen oder schwerer sind ideal zum Bedrucken. Achten Sie auch darauf, auf „unbeschichtetes“ Papier zu drucken – das heißt, das Papier hat keine glänzende Beschichtung. Druckfarben auf Wasserbasis können auf gestrichenem Papier nur schwer haften.

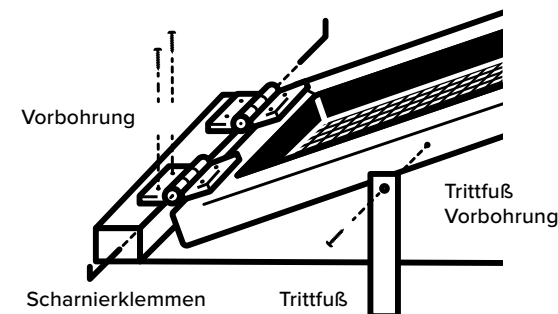
E Hilfsmittel

GEWEBE (HEMDEN USW.)

Wenn Sie auf Gewebe drucken, vergewissern Sie sich zunächst, dass Sie mit Druckfarben drucken, die für den Gewebedruck hergestellt wurden. Andere Farben auf Wasserbasis waschen sich durch Wäsche einfach heraus. Nach dem Bedrucken von Gewebe wird Ihre Farbe trocknen, aber Sie müssen Ihre Farbe noch auf dem Gewebe „aushärten“, was auch als Thermofixierung bezeichnet wird. Speedball-Stofffarben auf Wasserbasis können mit einem Haushaltsbügeleisen ausgehärtet werden. Überprüfen Sie Ihre Bügeleinstellungen im Vergleich zu dem Gewebe, auf den Sie gedruckt haben. Verwenden Sie nur Gewebe, die Temperaturen von mindestens 275°-375° F ausgesetzt werden können. Verwenden Sie kein nicht poröses Gewebe wie Nylon. Legen Sie ein Blatt Papier (am besten ein einfaches Kopierpapier) über Ihr gedrucktes Design und härten Sie es 1-2 Minuten lang mit einem heißen Bügeleisen aus.

F Rahmensockel/Scharnierklemmen (optional)

Ein Speedball-Rahmenfuß oder Scharnierklemmen können dazu beitragen, dass der Rahmen während des Druckens stationär bleibt, anstatt den Rahmen selbst halten zu müssen. Einige Speedball-Kits enthalten den Rahmensockel. Der Rahmensockel erfordert die Anbringung der mitgelieferten Scharniere an Basis und Rahmen, damit der Rahmen an seinem Platz gehalten und während des Druckvorgangs leicht auf und ab gehoben werden kann. Jedem Rahmensockel liegt ein Stützbein bei, um einen Rahmen zwischen den Drucken abzustützen.



Scharnierklemmen halten das Sieb auch an seinem Platz und ermöglichen das Anheben und Absenken während des Druckens, enthalten jedoch keinen vormontierten Sockel oder Stützbein. Die Scharnierklemmen werden in der Regel fest auf der gewählten Druckfläche (z. B. Drucktisch oder Sperrholzplatte) montiert.

G Zusätzliche hilfreiche Werkzeuge

- Rührschüssel und Spatel – unerlässlich für die Erstellung maßgeschneiderter Mischfarben.
- Schwämme oder Lappen – irgendwann werden Sie aufräumen müssen.
- Speedball Speed Clean™, Speedball Pink Soap™ oder Spülseife – hilft, Siebe und Werkzeuge effektiver zu reinigen.
- Scheuerbürste – in erster Linie zum Aufräumen und Entfernen von Siebfüller oder Fotoemulsion aus dem Sieb.
- Abdeckband, Malerband oder Speedball®s blaues blockieren Band – für zahlreiche Zwecke unverzichtbar.
- Schürze und Gummihandschuhe zum Drucken und Arbeiten mit Emulsion.



SELECTING YOUR PRINT TECHNIQUE

There are three primary means of producing a screen printed image, each one with their own features, benefits, and limitations. Before getting started, read through these descriptions to see which technique best suits your artwork and interest, or matches the kit purchased.

SELECCIÓN DE LA TÉCNICA DE IMPRESIÓN

Hay tres métodos principales de producir una imagen impresa en la pantalla, cada uno con sus propias características, beneficios y limitaciones. Antes de empezar, lea estas explicaciones para ver qué técnica se adapta mejor a su diseño e interés, o se ajusta al kit adquirido.

CHOISIR VOTRE TECHNIQUE D'IMPRESSION

Il existe trois principales méthodes pour réaliser une impression en sérigraphie, chacune ayant ses propres caractéristiques, avantages et limites. Avant de commencer, prenez le temps de lire ces descriptions afin de déterminer la technique qui correspond le mieux à votre œuvre, à vos préférences ou au kit que vous avez acheté.

AUSWAHL IHRER DRUCKTECHNIK

Es gibt drei Haupttechniken zur Herstellung eines Siebdruckbildes, jedes mit seinen eigenen Merkmalen, Vorteilen und Unvollkommenheiten. Lesen Sie diese Beschreibungen durch bevor Sie damit beginnen, um herauszufinden, welche Technik am besten zu Ihrem Kunstwerk und Ihrem Interesse oder zu dem gekauften Kit passt.



CUT PAPER STENCIL

P.8

best for:

- Fast, graphic image making
- Introducing yourself to the screen printing technique

features:

This technique relies on cutting your stencil out of thin paper. Given its simplicity, it requires the least amount of preparation, but paper stencils also allow for limited detail.

ESTÉNCIL DE RECORTE DE PAPEL

P.20

es la mejor opción para:

- La creación rápida de imágenes gráficas
- Iniciarse en la técnica de serigrafía

características:

Esta técnica se basa en el recorte de un estencil en papel delgado. Dada su simplicidad, requiere muy poca preparación, sin embargo, los estenciles de papel permiten un detalle limitado.

POCHOIR EN PAPIER DÉCOUPÉ

P.32

idéal pour :

- Création rapide d'images graphiques
- Découverte de la technique de la sérigraphie

caractéristiques :

Cette technique consiste à découper votre pochoir dans du papier fin. Grâce à sa simplicité, elle nécessite peu de préparation, mais elle permet uniquement des détails limités.

GESCHNITTENE PAPIERSCHABLONE

P.44

Beste für :

- Schnelle, grafische Bilderstellung
- Einführung in die Siebdrucktechnik

Eigenschaften :

Bei dieser Technik wird die Schablone aus dünnem Papier ausgeschnitten. Aufgrund seiner Einfachheit erfordert es den geringsten Vorbereitungsaufwand, aber auch Papierschablonen erlauben nur begrenzte Details.



DRAWING FLUID & SCREEN FILLER

P.10

best for:

- Hand-drawn/painted imagery
- Greater detail and control without need for exposure

features:

Drawing fluid and screen filler work together to create a painted stencil. This is an effective technique for detailed hand-drawn images, or images with a "painterly" quality.

TINTA DE DIBUJO Y RELLENADOR DE PANTALLA

P.22

es la mejor opción para:

- Imágenes dibujadas a mano/pintadas
- Mayor detalle y control sin necesidad de exposición

características:

La tinta de dibujo y el rellenable de pantalla trabajan conjuntamente para crear un estencil pintado. Esta es una técnica eficaz para imágenes detalladas a mano, o para imágenes con una calidad "pictórica".

FLUIDE A DESSIN & BLOCAGE D'ÉCRAN

P.34

idéal pour :

- Illustrations dessinées ou peintes à la main
- Plus de détails et de contrôle sans nécessiter d'insolation

caractéristiques :

Le fluide de dessin et le bloqueur d'écran fonctionnent ensemble pour créer un pochoir peint. Cette technique est idéale pour les images détaillées réalisées à la main ou celles ayant un effet "pictural", similaire à une peinture.

ZEICHNUNGSFLÜSSIGKEIT UND SIEBFÜLLER

P.46

Beste für :

- Handgezeichnete/gemalte Bilder
- Größere Detailgenauigkeit und Kontrolle ohne notwendige Belichtung

Eigenschaften :

Zeichnungsflüssigkeit und Siebfüller arbeiten zusammen, um eine gemalte Schablone zu erstellen. Dies ist eine effektive Technik für detaillierte handgezeichnete Bilder oder Bilder mit einer „malerischen“ Qualität.

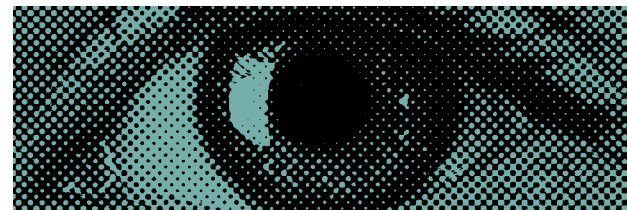


PHOTO EMULSION

P.13

best for:

- Creating a photographic stencil of a pre-printed black and white image.

features:

Photo emulsion allows for highest fidelity and detail. Almost anything you can print from a black and white printer you can expose as a photo stencil. Because of the specific tools and intricate steps, this is also the most complicated technique.

EMULSIÓN FOTOGRÁFICA

P.25

es la mejor opción para:

- La creación de un estencil fotográfico a partir de una imagen preimpresa en blanco y negro.

características: La emulsión fotográfica permite una mayor fidelidad y detalle. Casi cualquier cosa que puede imprimir en una impresora blanco y negro, puede exponerla como un estencil fotográfico. Debido al uso de herramientas específicas y a los pasos intrincados, esta es también la técnica más complicada.

ÉMULSION PHOTOGRAPHIQUE

P.37

idéal pour :

- La création d'un pochoir photographique à partir d'une image noir et blanc imprimée.

caractéristiques : L'émulsion photographique permet une fidélité et un niveau de détail maximum. Presque toute image imprimable en noir et blanc peut être transformée en pochoir photo. Cependant, cette technique est la plus complexe, car elle nécessite des outils spécifiques et plusieurs étapes précises.

ÉMULSION PHOTOGRAPHIQUE

P.49

Beste für :

- Erstellen einer fotografischen Schablone von einem vorgedruckten Schwarz-Weiß-Bild

Eigenschaften : Die Fotoemulsion ermöglicht höchste Wiedergabetreue und Detailtreue. Fast alles, was Sie von einem Schwarz-Weiß-Drucker ausdrucken können, können Sie als Fotoschablone belichten. Aufgrund der spezifischen Werkzeuge und der komplizierten Schritte ist dies auch die komplizierteste Technik.

CUT PAPER STENCIL

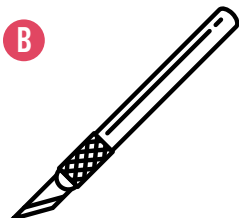
necessary tools

- A Bienfang® Graphics 360™ Marker Paper
- B Craft Knife

A



B



creating your artwork

- With a pencil, draw your image on a sheet of Bienfang® Graphics 360™ paper. (A)
- Allow for at least a 2" margin on all sides between your image and the inside of your screen frame. (Fig. 1)
- Using your craft knife (B) on top of a cutting mat or other safe cutting surface, cut your drawn image out, creating your paper stencil. (Fig. 2)

◆ *Other paper such as rice paper, wax paper, and acetate can at times be a suitable paper stencil media as well.*

◆ *Keep in mind the fundamental rule of any cut stencil: any shape can easily be cut into a stencil, but a shape within another shape is impossible because the middle shape falls out. (Once you become more experienced with cut paper stencil you may be able to carefully place free-floating counter-form shapes on your print surface before printing.)*



Position your paper stencil under your screen in preparation for printing. Pat yourself on the back and relish the available hours that still stretch ahead of you because of all the time you just saved making a paper stencil.



creating your print

See “Creating Your Workspace” (Pg. 3) for tool and workspace descriptions.

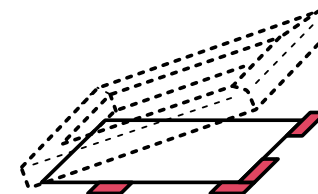
off-contact

To create a cleaner and crisper printed image, it helps to have the mesh slightly up off your print surface until the moment you press it down onto the surface with your print stroke. This is called “off-contact.” A coin taped under each bottom corner of your screen can be an effective way to provide enough “off-contact” for the mesh before you print.

paper

One of the keys to a successful print is making sure your paper is in the right place every time. This is especially true when printing a multi-color image, which requires the art to be lined up, or “in registration.”

With your screen frame secured (if necessary — see “frame base/ hinge clamps” in “creating your workspace”), place your sheet of paper underneath your screen and adjust your sheet so that it is placed accurately in relation to your image stencil. (If you are using paper stencils, this is as easy as making sure your paper stencil and paper are aligned and centered underneath your screen.) You may need to lift and lower your screen a few times to check placement.



Once your print paper is placed correctly, carefully lift up your screen, making sure to not move your paper, and stick two pieces of thick tape or thin cardboard against the bottom edge of your paper, and two on the left or right edge. These registration tabs will stay on the table and act as a “jig” to keep all paper placed in the same area under your print.

fabric

If printing shirts or bags, cut a piece of thick paper, cardboard, or foam board to slide inside the shirt to keep ink from bleeding onto the other side when printing.

If your goal is printing a single color image on a shirt, rule of thumb for printing shirts is to try and print the artwork three fingers width down from the collar. (Fig. 3)

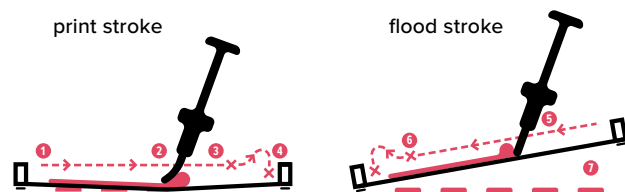
◆ *Given its tendency to bend and stretch, printing multicolor artwork on fabric can be a bit more of a challenge than printing on paper, but it is not impossible. As long as your additional imagery does not need to line up too closely, you can easily eyeball additional screens over the top of previously printed images and print additional color to great success. Any tighter registration on fabric may require more elaborate screen printing set-ups than provided.*



printing your image

Oh boy, oh boy, now we get to print! Pulling your squeegee is the heart of the craft of screen printing. The speed of your pull, squeegee angle, pressure, and “ink-wrangling” are some of the core skills for a good print.

The full print stroke is comprised of pulling the ink toward you on the “print stroke,” then lightly pushing the ink back up to the top of the screen as a “flood stroke” to re-ink the screen and print again.



test printing

Before printing, it is always wise to print some “test prints” on scrap paper or fabric. This will help you recognize and remedy any issues before any legitimate printing. You can test print on anything you have laying around.

printing steps

additional materials:

- spray bottle of water (optional)

The following steps will guide you through the mechanics of a how to print. Good luck! See you on the print side:

- 1 Scoop out and add a few tablespoons of ink along the top of the screen (farthest from you).
Do not lay any ink on your design or open mesh.
- 2 Place your squeegee behind the ink, tilted approximately 60 degrees in order to create a sharp print edge. Pull the squeegee toward you and across your image, evenly applying as much pressure as it might require to open a heavy door. (Fig. 4)
- 3 Stop your pull BEFORE you reach the bottom of the screen, and lift your screen slightly to separate the screen from your print surface.
- 4 Lift your squeegee, and place it in FRONT of the bead of ink.
- 5 Applying light to no pressure at all, “flood” the ink back over your screen and image, towards the top of the screen.
- 6 Finish your flood stroke BEFORE you reach the top of the screen, lift your squeegee, and lean it against the back of the screen, behind the ink.
- 7 Lift your screen and...

experience the miracle of screen printing

Congratulations, you just produced your first screen print using the paper stencil method! (Fig. 5)

clean up

ink

Using a spatula, squeegee, or hand-held scraper, collect any excess ink and return it to the original jar or any other airtight container — a container with a removable lid works well. You can easily store any excess ink at room temperature for a few weeks, or even months.

All Speedball inks are water-based, and safe to wash down the drain. Soap and water will easily wash up any excess ink. Ink which has dried into the screen may need to be scrubbed or removed. It is natural that some inks may permanently stain a screen, but this will not affect print quality at all.

work area, tools and supplies

Make sure to pick up and wipe down your work area.

Using Speedball Pink Soap or dish soap, and a scrub brush, remove any excess ink from the blade and edges of the squeegee. Let dry. Remove tape from your screen frame and wash away excess ink with warm water before continuing on to removing the stencil.

cleaning your stencil

As you wash ink from the screen, your stencil should fall loose from the screen. Use soap, water, and a soft scrub brush to remove all ink and paper from your screen. Dispose of paper stencil in the garbage and leave screen to dry.

DRAWING FLUID AND SCREEN FILLER



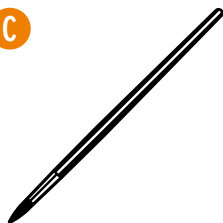
necessary tools

- A drawing fluid
- B paintbrush
- C screen filler
- D squeegee or flat board for spreading

B



C



D



E



draw your image

- You can either sketch your image out on paper first, or lightly draw your artwork directly onto the screen. (Careful not to tear or puncture the screen with your pencil.)
- Make sure you allow at least a 2" margin between your artwork and all four sides of the inside of your frame.
- Lay your screen face down on a flat work surface.

drawing fluid

Anything drawn with drawing fluid will become your printed image, so you may take advantage of the opportunity for painterly lines in your drawing.

- If you are tracing a sketch, place your sketch under the screen.
- Using drawing fluid (A) and a paintbrush (B), paint your desired image. (Fig. 1)
- Try not to let the drawing fluid collect and drip through the screen, or become too thick.
- Once done, let your screen dry completely.

screen filler

The purpose of screen filler is to coat all areas of the screen which you do not want to print. Do not let the screen filler become too thick or drip through the screen. Don't worry if the screen filler does not fully cover all the way to the inside edges of your frame — you will be taping these areas just before printing.

◆ *If you'd like a little texture around the outside your image, you can also intentionally NOT coat the screen perfectly with screen filler, or also dry brush some of the edges for a more organic and painterly textured border when you print. (Fig. 2)*

- Stir the screen filler (C) thoroughly. (Over time, it will settle forming a white layer on top.)
- Working over a sink, carefully drizzle a small amount of screen filler onto the same side of the screen as your drawing fluid.
- With a SINGLE PASS of your squeegee or any flat-edge tool (D), coat the entire screen including your drawn image. (Fig. 2)
- Do not "overwork" the screen filler over the drawing fluid or it will dissolve some of the drawing fluid.
- Let your screen dry completely.

washing out the drawing fluid

- Once the screen filler is completely dry, rinse your screen front and back with cold or room temperature water.
- As you continue to rinse your screen, the blue drawing fluid will begin to wash away from underneath the screen filler and reveal your painted stencil. (Fig. 3)
- Hold your screen to the light to check on the quality of your stencil. If some portions of your stencil are not washing out, scrub gently with a non-soapy scrub brush. Conversely, portions of your stencil which are unintentionally washing away can be touched up and patched with tape or screen filler once your screen is dry.

Once you have effectively washed out your image, set your screen aside and let your screen dry one last time.

◆ *Knowing that you can paint with screen filler just as easily as with drawing fluid, you can simply paint on the screen filler leaving the screen open where you wish the stencil to print.*



creating your print

See “Creating Your Workspace” (Pg. 3) for tool and workspace descriptions.

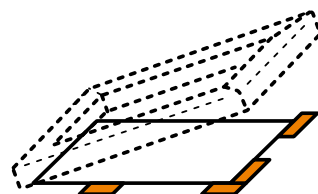
off-contact

To create a cleaner and crisper printed image, it helps to have the mesh slightly up off your print surface until the moment you press it down onto the surface with your print stroke. This is called “off-contact.” A coin taped under each bottom corner of your screen can be an effective way to provide enough “off-contact” for the mesh before you print.

paper

One of the keys to a successful print is making sure your paper is in the right place every time. This is especially true when printing a multi-color image, which requires the art to be lined up, or “in registration.”

With your screen frame secured (if necessary — see “frame base/ hinge clamps” in “creating your workspace”), place your sheet of paper underneath your screen and adjust your sheet so that it is placed accurately in relation to your image stencil. You may need to lift and lower your screen a few times to check placement.



Once your print paper is placed correctly, carefully lift up your screen, making sure to not move your paper, and stick two pieces of thick tape or thin cardboard against the bottom edge of your paper, and two on the left or right edge. These registration tabs will stay on the table and act as a “jig” to keep all paper placed in the same area under your print.

fabric

If printing shirts or bags, cut a piece of thick paper, cardboard, or foam board to slide inside the shirt to keep ink from bleeding onto the other side when printing.

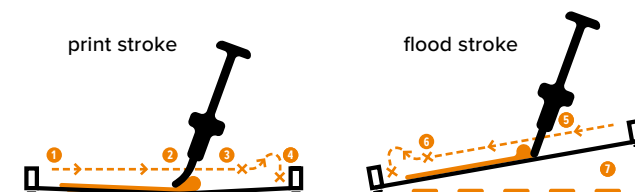
If your goal is printing a single color image on a shirt, rule of thumb for printing shirts is to try and print the artwork three fingers width down from the collar. (Fig. 4)

♦ *Given its tendency to bend and stretch, printing multicolor artwork on fabric can be a bit more of a challenge than printing on paper, but it is not impossible. As long as your additional imagery does not need to line up too closely, you can easily eyeball additional screens over the top of previously printed images and print additional color to great success. Any tighter registration on fabric may require more elaborate screen printing set-ups than provided.*

printing your image

Oh boy, oh boy, now we get to print! Pulling your squeegee is the heart of the craft of screen printing. The speed of your pull, squeegee angle, pressure, and “ink-wrangling” are some of the core skills for a good print.

The full print stroke is comprised of pulling the ink toward you on the “print stroke,” then lightly pushing the ink back up to the top of the screen as a “flood stroke” to re-ink the screen and print again.



test printing

Before printing, it is always wise to print some “test prints” on scrap paper or fabric. This will help you recognize and remedy any issues before any legitimate printing. You can test print on anything you have laying around.



printing steps

additional materials:

- spray bottle of water (optional)

The following steps will guide you through the mechanics of a how to print. Good luck! See you on the print side:

- 1 Scoop out and add a few tablespoons of ink along the top of the screen (farthest from you). (Fig. 4)
Do not lay any ink on your design or open mesh.
- 2 Place your squeegee behind the ink, tilted approximately 60 degrees in order to create a sharp print edge. Pull the squeegee toward you and across your image, evenly applying as much pressure as it might require to open a heavy door. (Fig. 5)
- 3 Stop your pull BEFORE you reach the bottom of the screen, and lift your screen slightly to separate the screen from your print surface.
- 4 Lift your squeegee, and place it in FRONT of the bead of ink.
- 5 Applying light to no pressure at all, "flood" the ink back over your screen and image, towards the top of the screen.
- 6 Finish your flood stroke BEFORE you reach the top of the screen, lift your squeegee, and lean it against the back of the screen, behind the ink.
- 7 Lift your screen (Fig. 6) and...

experience the miracle of screen printing

Congratulations, you just produced your first screen print using the drawing fluid and screen filler method! (Fig. 7)

clean up

ink

Using a spatula, squeegee, or hand-held scraper, collect any excess ink and return it to the original jar or any other airtight container — a yogurt container with a removable lid works well. You can easily store any excess ink at room temperature for a few weeks, or even months.

All Speedball inks are water-based, and safe to wash down the drain. Soap and water will easily wash up any excess ink. Ink which has dried into the screen may need to be scrubbed or removed. It is natural that some inks may permanently stain a screen, but this will not affect print quality at all.

work area, tools and supplies

Make sure to pick up and wipe down your work area. Using Speedball Pink Soap or dish soap, and a scrub brush, remove any excess ink from the blade and edges of the squeegee. Let dry. Remove tape from your screen frame and wash away excess ink with warm water before continuing on to removing the stencil.

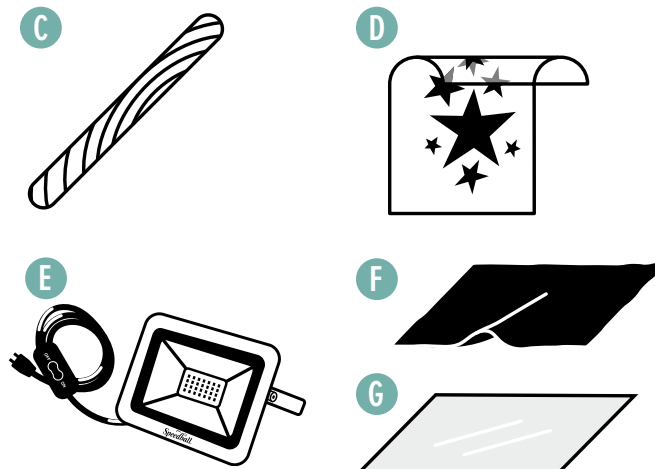
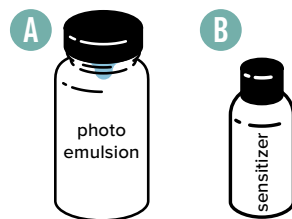
cleaning your stencil

If you would like to re-use your screen, do not leave screen filler sitting in your screen. The sooner you remove the screen filler, the easier it will be. Screen filler left on a screen over time can become permanent.

- Wash all ink from your screen. Screen filler can be removed with Speedball's Speed Clean. (It is natural for some red and black inks to leave a stain on a screen. This will not affect the print ability of your screen.)
- Apply Speed Clean to both sides of the screen with a spray bottle or pour directly on the screen. Let sit and soak for 2-3 minutes.
- Scrub both sides thoroughly with a soft bristle brush in all directions until you see the screen filler begin to dissolve or fall away (1-3 minutes.) Let sit for an additional 3 minutes.
- Use a hose with a spray nozzle attachment to spray out the softened screen filler. Hot water works best. The more powerful the hose attachment, the easier the screen filler will wash out.
- Wash your screen once again and let dry.

PHOTO EMULSION

- A photo emulsion
- B photo emulsion sensitizer
- C stir stick
- D black and white transparent film positive
- E strong light source
 - shop light (a UV LED light is included in some Speedball kits)
 - direct sun
- F black paper/fabric
- G glass or plexiglass



If you can imagine that making a cut paper stencil is as easy as making toast, and creating a drawing fluid stencil is like making pancakes, then photo emulsion stencils are like making a gourmet omelet. There are numerous ways to experiment with tools, techniques, and exposures to fulfill your specific print needs or limitations. Be patient with your process. This is the most magic-filled of the three stencil-making techniques.

notes on photo emulsion

Speedball's Diazo Photo Emulsion is a 2-step process where the photo emulsion needs to be "activated." To activate the emulsion, sensitizer must be added. The sensitizer is a powder and needs water to create the right consistency for adding it to the photo emulsion. The big advantage of Speedball's Diazo Photo Emulsion is there is no need for a light safe environment. Simply working under normal light will keep the emulsion from premature exposure.

mixing emulsion

- Locate your bottle of photo emulsion (A) and little bottle of sensitizer (B).
- Fill the sensitizer bottle approximately ½ full (.5oz) with water (tap or distilled water works just fine.)
- Recap sensitizer bottle and shake.
- Open your bottle of photo emulsion – it will be bright blue.
- Carefully pour your mixed bottle of sensitizer into the bottle of photo emulsion. (Fig. 1)

- Stir well with a stir stick (C) until all the sensitizer is thoroughly mixed into the photo emulsion and it turns a grassy green.
- Store any unused emulsion in a cool, dark place. The shelf life, if refrigerated, is approximately 4 months.

coating the screen

This is your first task of skillful craft. The fundamental goal of coating a screen is to thoroughly permeate the mesh with emulsion without overly saturating it and leaving emulsion dripping off your screen as it dries.

coating with a squeegee:

- Lay your screen horizontally over a sink, tub, etc.
- Pour a generous bead of your mixed emulsion along one end of your frame
- Place your squeegee behind the mixed emulsion and in a nice easy motion, draw it across the screen, coating the screen with emulsion as you go. (Fig. 2)
- Continue this step with the squeegee to ensure the one side is fully coated.
- Repeat this same step so you coat one side (length-wise) and then rotate and flip your screen to coat the other side (width-wise.)
- To remove excess emulsion run your squeegee over your screen lightly. The extra emulsion can be collected back into the bottle.

(See **Advanced section [Pg. 15]** for coating with a scoop coater.)

drying the screen

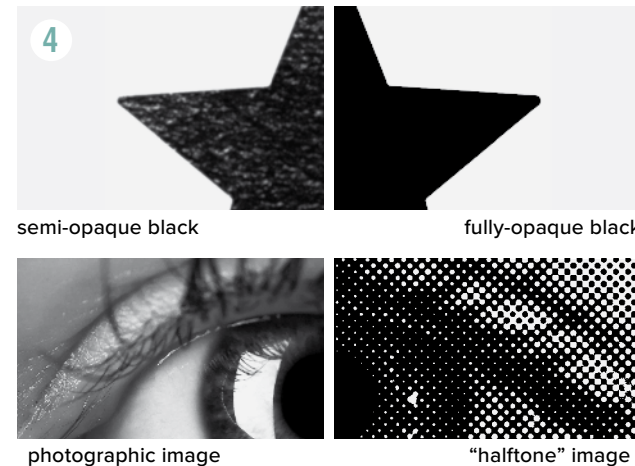
When your emulsion dries it becomes light sensitive and requires your screen to be kept in a dark place. Cupboards, closets, empty drawers, etc. are all great places.

- Lay your screen horizontally to dry for a minimum of 4 hours. (Putting a fan on the screen will help speed up the drying time.)
- Keep your screen out of light until you are ready to expose. (If you need to move it, you can store it in a black trash bag or a box.)
- You can leave a coated screen unexposed (in a dark place out of direct light and heat) for 1-2 weeks.

creating your artwork

The most effective image for use with photo emulsion is any artwork with a clear distinction between the black image and the white background. If creating handmade imagery, this would include hard-edged drawings done with black inks on transparent acetate, glass, or plexiglass. (Watercolor washes and light drawings will not expose well.) Another popular and effective way to create an image is to send a high-contrast, opaque image through a black and white laser or ink jet printer on a transparency sheet (D). (Speedball transparency sheets provided in some kits are for use with ink jet printers only.) The more opaque the artwork, the better. (Fig. 3) Taping two printed transparencies together can be an effective way to increase the opacity of your image. If using an actual photographic image, you may need to explore how to digitally create a black and white "halftone" of the image before you print it. Images with gray tones will not expose well. (Fig. 4)





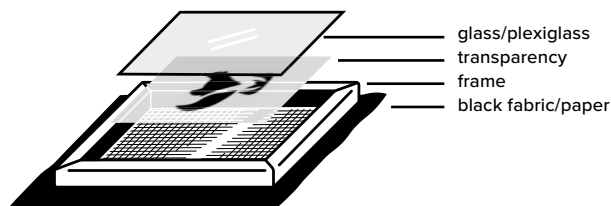
◆ **NOTE:** You will now be working with an unexposed screen out in the open, so take care to work quickly and outside of direct light until the point that you are exposing your screen.

◆ **If transparent acetate is not available, you can print your image on regular white paper, rub the paper with a towel and any household oil (vegetable, olive, canola, baby), wipe off excess oil, and let dry. Although, the slight opacity of the oiled paper may require a slightly longer exposure time.**

Keep in mind, every screen fabric also has a resolution limit of its own, dictated by the mesh count of the screen fabric (see “basic tools” in the “screen” section at the beginning for further insight.) If you are losing detail when you expose your image, you may have too much detail for the mesh count to hold — attempt to create an even more graphic/less detailed image. This problem will arise most often with a halftone photograph image with dots too small to expose on a screen.

exposing your image

The amount of time it will require to properly expose your image will depend mostly on your light source. A larger, brighter light source will require less time for a good exposure. A smaller, dimmer, light source will require more time. A clean and crisp exposure also requires even and accurate pressure between the screen and your artwork.



- Place your screen directly underneath your light source (E), with the light source placed approximately as far from your screen as the diagonal measurement of the screen to ensure that the light source is far enough away to evenly expose your entire image. (Fig. 5)
- Place something black (F) (black shirt, black piece of paper, black foam-core, etc.) under your screen, your black and white artwork on top, and a piece of glass or plexiglass (G) in the screen on top of your artwork to press it into tight contact against your screen. Without this pressure, any warps or bends in your transparent sheet will lead to a blurry stencil.

◆ **If you do not have plexiglass or glass, you can tape or glue your transparency to your screen to temporarily adhere it. If your plexiglass or glass is too big to fit inside the screen frame, you can flip your screen over and place the**

plexiglass or glass on top.

- Simultaneously, set a timer corresponding to the suggested exposure times below, and turn on your light source.

Below are some rough estimations for exposure time, depending on popular available light sources:

Light source: 30W Ultra Violet (UV) LED Floodlight

frame size	lamp height	exposure time
8 x 10 inches	16 inches	7 minutes
10 x 14 inches	16 inches	8 minutes
12 x 18 inches	18 inches	10 minutes
16 x 20 inches	20 inches	12 minutes
Speed Screen™ 10 x 12 inches	14 inches	1 minute
Speed Screen™ 12.5 X 16.5 inches	19 inches	2 minutes
any	sunlight	45 seconds

washing out your stencil

- Using a spray nozzle or hose, apply a forceful spray of water to both sides of your screen. (Fig. 6) (Do not use hot water.)
- Concentrate the water on your artwork as the water slowly reveals your stencil.
- Continue spraying until all unwanted emulsion is gone and you can easily see your stencil. You can check by holding your



screen up to a light and confirm there is no green emulsion in your stencil.

- If your stencil is a bit “stubborn” light scrubbing with a soft bristle brush over the screen can expedite the washout process.

◆ *If your emulsion washes out too easily, taking your image with it, your exposure time was most likely too short and you have underexposed your emulsion. If your emulsion is extremely stubborn and difficult to spray out of the screen, your exposure time was too long and you have overexposed the emulsion.*

But hopefully you have...

EXPOSED YOUR FIRST SCREEN PRINTING PHOTO STENCIL!

Dab your screen dry with newspaper or towel (Do not rub! The emulsion is still wet), and leave it to dry fully in front of a fan (optional.)

◆ *You can expose your screen to light again (by itself without the black and white film) to cure your emulsion even more.*

creating your print

See “creating your workspace” (Pg. 3) for tool and workspace descriptions.

off-contact

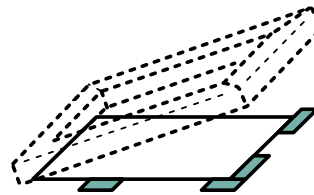
To create a cleaner and crisper printed image, it helps to have the mesh slightly up off your print surface until the moment you press it down onto the surface with your print stroke. This is called “off-

contact.” A coin taped under each bottom corner of your screen can be an effective way to provide enough “off-contact” for the mesh before you print.

paper

One of the keys to a successful print is making sure your paper is in the right place every time. This is especially true when printing a multi-color image, which requires the art to be lined up, or “in registration.”

With your screen frame secured (if necessary — see “frame base/ hinge clamps” in “creating your workspace”), place your sheet of paper underneath your screen and adjust your sheet so that it is placed accurately in relation to your image stencil. You may need to lift and lower your screen a few times to check placement.



Once your print paper is placed correctly, carefully lift up your screen, making sure to not move your paper, and stick two pieces

of thick tape or thin cardboard against the bottom edge of your paper, and two on the left or right edge. These registration tabs will stay on the table and act as a “jig” to keep all paper placed in the same area under your print.

fabric

If printing shirts or bags, cut a piece of thick paper, cardboard, or foam board to slide inside the shirt to keep ink from bleeding onto the other side when printing. (Fig. 7)

If your goal is printing a single color image on a shirt, rule of thumb for printing shirts is to try and print the artwork three fingers width down from the collar.

◆ *Given its tendency to bend and stretch, printing multicolor artwork on fabric can be a bit more of a challenge than printing on paper, but it is not impossible. As long as your additional imagery does not need to line up too closely, you can easily eyeball additional screens over the top of*

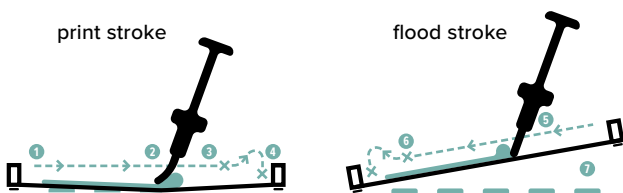


previously printed images and print additional color to great success. Any tighter registration on fabric may require more elaborate screen printing set-ups than provided.

printing your image

Oh boy, oh boy, now we get to print!
Pulling your squeegee is the heart of the craft of screen printing. The speed of your pull, squeegee angle, pressure, and “ink-wrangling” are some of the core skills for a good print.

The full print stroke is comprised of pulling the ink toward you on the “print stroke,” then lightly pushing the ink back up to the top of the screen as a “flood stroke” to re-ink the screen and print again.



test printing

Before printing, it is always wise to print some “test prints” on



scrap paper or fabric. This will help you recognize and remedy any issues before any legitimate printing. You can test print on anything you have laying around.

printing steps

additional materials:

- spray bottle of water (optional)

The following steps will guide your through the mechanics of a how to print. Good luck! See you on the print side:

- 1 Scoop out and add a few tablespoons of ink along the top of the screen (farthest from you).
Do not lay any ink on your design or open mesh.
- 2 Place your squeegee behind the ink, tilted approximately 60 degrees in order to create a sharp print edge. Pull the squeegee toward you and across your image, evenly applying as much pressure as it might require to open a heavy door. (Fig. 8)
- 3 Stop your pull BEFORE you reach the bottom of the screen, and lift your screen slightly to separate the screen from your print surface.
- 4 Lift your squeegee, and place it in FRONT of the bead of ink.
- 5 Applying light to no pressure at all, “flood” the ink back over your screen and image, towards the top of the screen.
- 6 Finish your flood stroke BEFORE you reach the top of the screen, lift your squeegee, and lean it against the back of the screen, behind the ink.
- 7 Lift your screen (Fig. 9) and...



experience the miracle of screen printing

Congratulations, you just produced your first screen print using the photo emulsion method! (Fig. 10)

clean up

ink

Using a spatula, squeegee, or hand-held scraper, collect any excess ink and return it to the original jar or any other airtight container — a yogurt container with a removable lid works well. You can easily store any excess ink at room temperature for a few weeks, or even months.

All Speedball inks are water-based, and safe to wash down the drain. Soap and water will easily wash up any excess ink. Ink which has dried into the screen may need to be scrubbed or removed. It is natural that some inks may permanently stain a screen, but this will not affect print quality at all.

work area, tools and supplies

Make sure to pick up and wipe down your work area.

Using Speedball Pink Soap or dish soap, and a scrub brush, remove any excess ink from the blade and edges of the squeegee. Let dry. Remove tape from your screen frame and wash away excess ink with warm water before continuing on to removing the stencil.

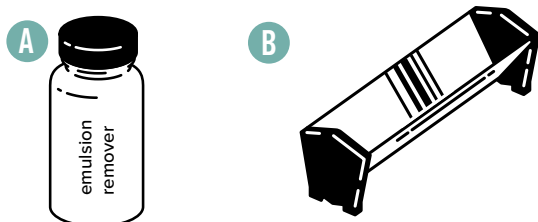
removing emulsion

See the “advanced” section (Page 15) for reclaiming a screen and emulsion removal.

ADVANCED

necessary tools

- A photo emulsion remover
- B scoop coater



reclaiming your screen

If you would like to re-use your screen for additional images do not leave photo emulsion sitting in your screen. You will need to fully remove the current photo emulsion on your screen before you can reuse the screen. The sooner you remove the photo emulsion, the easier it will be. Photo emulsion left on a screen over time can become permanent.

- Wash all ink from your screen. Photo emulsion can be removed with Speedball Emulsion Remover. (It is natural for some red and black inks to leave a stain on a screen. This will not affect the print ability of your screen.)
- Let your screen dry completely.
- Apply Emulsion Remover to both sides of the screen with a spray bottle or pour directly on the screen. Let sit and soak for 2-3 minutes.
- Scrub both sides thoroughly with a soft bristle brush in all directions until you see the emulsion begin to dissolve or fall away (1-3 minutes.) Let sit for an additional 3 minutes.
- Use a hose with a spray nozzle attachment to spray out the softened emulsion. The more powerful the hose attachment, the easier the photo emulsion will wash out. *You can only get one shot at this because if all the emulsion does not rinse out it will become permanent in the screen.*
- Wash your screen once again and let dry.

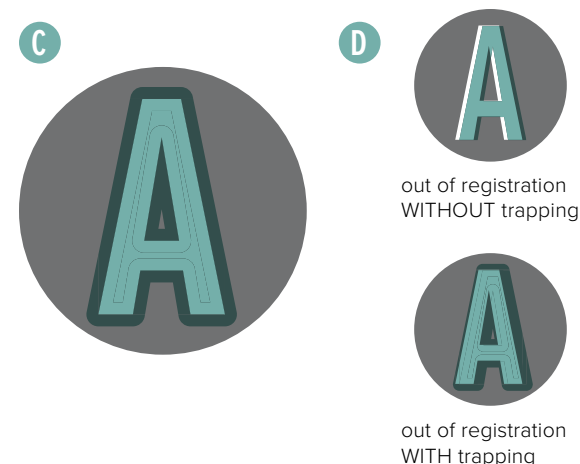
◆ **A power washer is a professional standard for all screen printing shops, and makes quick work of the most stubborn screen filler or emulsion. Follow the steps above, substituting a power washer for spraying out the emulsion/filler. If you do not own a power washer, many self-service car washes have power washers available. OBSERVE CAUTION with any power washer, the spray can be powerful enough to break the skin.**



coating screens with a scoop coater

◆ **Scoop coaters are manufactured in a wide variety of widths. Make sure your scoop coater is an appropriate size to fit inside the interior dimensions of your screen frame or else you will not be able to effectively coat your screen.**

- Set your scoop coater (B) on a flat surface, and pour a generous amount (approximately 1/3 full) of your mixed emulsion into the clean trough of your scoop coater. (Fig. 1)
- Hold your screen at a slight vertical angle.
- With your other hand, hold the scoop coater steady and angle it so the black edges are squarely against the mesh at the bottom of your screen.
- Slightly tip the coater forward and allow a bead of emulsion to pour out and make contact with the screen across the entire edge of your scoop coater.
- Keep your scoop coater against the screen and in a nice easy motion, draw it upward across the screen, coating the screen with emulsion as you go. (Fig. 2)
- Once you reach the top of the screen, slowly tilt the scoop coater back to allow the emulsion to flow back into the trough.
- Repeat this same step so you coat one side (length-wise) and then rotate your screen to coat the second side (width-wise).
- Once coated, remove excess emulsion by continuing to run your scoop coater over your screen, but tipped back so as to NOT apply any additional emulsion. You are simply removing any excess emulsion.



multicolor registration

trapping

When printing multicolor prints always print light colors before dark colors. This is helpful for “trapping” lighter colors underneath darker colors for ease of printing. Trapping is a print technique to remedy the problem of imperfect image alignment. When you add trapping to an image, you are creating a visual buffer in between colors so that shifts in registration are not as noticeable.

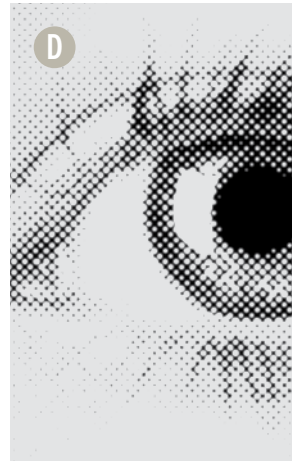
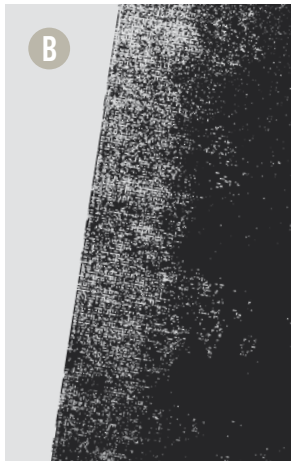
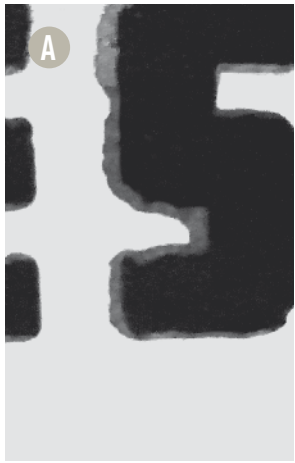
In the example above (C), trapping is applied to the blue ‘A’ by “spreading” the blue ink outside the original letter shape and into the gray area. Without trapping, it could become quite challenging to line up the blue ‘A’ perfectly with the white ‘A’ in the gray circle, leading to headaches, and a distracting white halo wherever the images did not line up perfectly (D).

paper

Assuming you have followed the instructions under “**registering your image**,” you should be able to repeat the initial registration process and align your second screen with your first color. Again, using registration tabs or registration pins to assure consistent print placement.

fabric

Trapping is essential in printing multicolor on fabric as well, but the professional approach to printing multicolor shirts is to use a “carousel press.” This press is comprised of a stationery print surface for the shirt, and 2-to-4 screen frames locked into a rotating carousel. These screens are pulled down one-by-one to the print surface to print, and brought back up again in order to heat-cure the shirt before printing the next color on the next carousel arm.



TROUBLESHOOTING

the paper stencil peeled off my screen

Try to gently re-attach your stencil to the screen and print again. The adhesion of the ink should keep your stencil on. If not, see if you can tape an outer edge of the loose stencil to your screen.

paper stencil has ripped/deteriorated

You can expect a paper stencil to deteriorate over the length of 20-50 pulls as it takes on more water from the ink. If your stencil is ripped but salvageable, attempt to re-attach it to your screen and test print.

stencil is wrinkled on the screen

Sometimes a wrinkle can be smoothed out with your finger, flattened out by lightly pulling on your stencil, or overcome by simply pushing harder on your print stroke.

ink is bleeding outside the image (A)

Wipe residual ink off the underside of your screen, and print again with less pressure. (This is common when your print or flood strokes are too heavy, forcing ink outside of your print image.)

image was printing, but now is starting to print less each print (B)

Because you are printing with water-based inks, it can be possible for the ink to dry and clog up your screen. Spray your screen with a bit of water and print a few test prints to lubricate.

image wasn't printing, but now it is with ink pooling

Your screen is too far from your print surface, causing ink to pool on the bottom of your screen as you continue to print. This is usually caused by too light a print stroke, or your "off-contact" (see "Printing Your Image") being too high. Bring your screen in closer contact with your print surface on your print stroke through greater pressure or less distance.

image is not printing in spots (C)

As you print, you can pick up a particulate (hair, crumb, speck of dust, etc.) on the underside of your screen. If you see a spot that is not printing, check underneath your screen for any dirt. You may also have some screen filler or photo emulsion in your printing image. Hold your screen up to light and ensure no parts of your design are being blocked by screen filler or emulsion. You can use your paint brush dipped in Speedball Speed Clean or Emulsion Remover to attempt to wash away the small spots in your printing image.

portions are printing I do not want to print

These spots are referred to as "pinholes." These pinholes may be where the screen filler or photo emulsion washed out. These pinholes simply need to be patched. First, start by spraying the top of your screen with a bit of water to keep ink from drying. Then, with a small brush on the underside of the screen, apply screen filler or emulsion over the pinholes. Wait until dry, then try printing again. If larger spots persist, they can also be blocked out with small pieces of masking tape.

lost detail (in light parts of image) and/or image is too light (D)

This may be not enough emulsion washing away due to an overexposed screen. Check to see if the lighter details of your image are not printing overall. If so, you may need to remove the emulsion, re-coat your screen, and re-expose again for a shorter time. Otherwise, attempting to apply more pressure, or repeat print strokes more than once for each print, can sometimes remedy an overexposed screen.

lost detail (in dark parts of image) and/or spots printing on screen (E)

This may be too much emulsion washing away due to an underexposed screen. It is possible to touch up portions of the screen by covering the area with tape, or carefully painting some white out to the bottom of the screen and letting it dry. If the overall art is printing too spotty, or continuing to grow spottier, you may need to remove the emulsion, re-coat your screen, and expose your image again for a longer time.

edges look soft, or blurry (F)

This indicates there was not close enough contact between the black and white artwork and the screen during exposure. If art is unacceptable, remove the emulsion, re-coat your screen, and expose your image again — paying attention to keep the screen and the film pressed together as tightly as possible. We recommend placing a piece of glass on top of the artwork to ensure some weight is applied to the artwork and screen.

GLOSSARY

Artwork – 1. Any drawn, cut, or printed image or text used to create your stencil. 2. A finished screen printed image on any chosen media.

Coat – Covering a screen with a thin layer of photo emulsion with a squeegee or scoop coater.

Cure – A process of using heat (i.e. household iron) to completely fuse ink to fabric media. (Incorrect term for drying the ink.)

Dark Space – Location (i.e. cupboard, drawer) devoid of light for used for drying screens coated with emulsion.

Degrease – A process of removing leftover dust and oils from the manufacturing process on a newly made screen.

Emulsion – (Diaz = 2-step) Photosensitive media used to coat a screen to prepare the screen for a photo exposure.

Exposure – The process of exposing a screen coated with emulsion and a film positive to a light source for an exact period of time in order to create a successful photo stencil in the emulsion, and thus on the screen.

Film positive – A black and white image printed onto a transparent sheet for use as an image to create a photo stencil in the photo exposure process.

Frame – The wood or aluminum exterior housing onto which the screenprinting mesh is applied.

Frame Base – A freestanding wood print surface along with a wood and metal hinged unit used to keep screen stationary, while also allowing the screen to be freely lifted up and down during the screenprinting process.

Hinge Clamp – A pair of hand-tightening metal hinges used to keep screens stationary, while also allowing the screen to be freely lifted up and down in the screenprinting process. Typically installed with screws onto a print surface.

Hit – One single pull producing a single imprint of ink onto any media.

Kickleg – A wooden rod or stick loosely screwed onto the side of a frame which holds up a screen frame in between prints to remove and replace media from underneath the frame.

Line Art – Artwork defined by hard-edged black and white image quality.

Mesh/Screen – Fabric firmly attached to the screenprinting frame by either adhesive, staple, or tension rope, through which the stencil is applied, and artwork is printed through.

Mesh Count – The quantity of threads per one inch of screen mesh. Typically designates fidelity and ability for detail in a mesh.

Media – Any material appropriate to print on, including (but not limited to): fabric, paper, cardboard, t-shirts, bags, etc.

Negative – An image which is printed, drawn, or cut in its tonal inverse.

Off-contact – The process of slightly raising a screen and frame up off a print surface for the purpose of a cleaner print.

Opacity/Opaque – Ink or media which lacks transparency.

Overexposed – A photo stencil which has been exposed to a light source for too long, leading to too light an image, reduced detail, and difficulty in spraying out the image with water.

Photo Stencil – The image created in a screen through the combination of a film positive, a screen coated with photo emulsion, and an exposure with proper light source.

Print – 1. The act of pulling the squeegee across a screen for the purpose of creating screen printed artwork. 2. The screen printed artwork produced.

Print side – The recessed side of a screen and frame on which the ink is placed and the squeegee is pulled to print artwork.

Print Surface – A flat surface which the print media is placed on before printing.

Pull – The act of pulling a squeegee across a screen for the purpose of printing an image.

Positive – An image which is printed, drawn, or cut in its original/intended tone or shape.

Reclaim – Removing emulsion or screen filler with water and chemicals for the purpose of reusing the screen for additional printed images.

Registration – Proper alignment of two or more printed images on top of each other.

Scoop Coater – A trough-shaped tool used for coating a screen with photo emulsion.

Screen – (See Mesh/Screen)

Squeegee – A wide piece of rubber or plastic, housed in a wood or plastic handle. Used to pull ink across a screen in order to produce a screen printed image.

Stencil – The open area on a screen through which ink is passed through the print process in order to produce printed artwork. A stencil can be made of paper, screen filler/drawing fluid, or photo emulsion.

Textile – Any variety of fabric for printing upon.

Trapping – The process of expanding the visual edge of one artwork out and underneath another artwork printed over the top. Useful in multicolor printing.

Transparency – 1. A clear sheet of plastic/acetate used for printing a film positive. 2. Any ink which, when printed, still reveals other artwork printed underneath.

Underexposed – A photo stencil which has been exposed to a light source for too short a time, leading to too dark an image, loss of detail, and emulsion spraying out too easily with water.

ESTÉNCIL DE RECORTE DE PAPEL

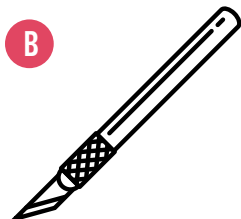
herramientas necesarias

- A Papel para marcadores Bienfang® Graphics 360™
- B Cúter

A



B



creación de su diseño

- Dibuje su imagen con un lápiz en una hoja de Papel Bienfang® Graphics 360™. (A)
- Deje un margen de por lo menos 5 cm (2") en todos los lados entre su imagen y el interior del marco de la pantalla. (Fig. 1)
- Usando su cúter (B) corte la imagen dibujada encima de una placa de corte u otra superficie de corte segura, para crear su esténcil. (Fig. 2)

♦ **Algunas veces otros tipos de papel como el papel de arroz, el papel encerado, y los acetatos pueden ser medios adecuados para el esténcil.**

♦ **Tenga en cuenta la regla fundamental de cualquier esténcil: cualquier forma puede ser cortada fácilmente en un esténcil, pero recortar una forma dentro de otra forma es imposible debido a que la forma interna se desprenderá. (Una vez que tenga más experiencia con el recorte de esténciles, puede colocar con cuidado formas flotantes en la superficie de impresión antes de imprimirlas).**

✓ **DO** ~~**DO NOT**~~

Coloque el esténcil debajo de la pantalla en preparación para impresión. Dése una palmada en la espalda y saboree las horas disponibles que le quedan debido a todo el tiempo que acaba de ahorrarse haciendo un esténcil.



creación de su impresión

Consulte "Creación de su espacio de trabajo" (Pág. 3) para la descripción de las herramientas y del espacio de trabajo.

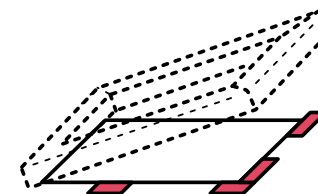
sin hacer contacto

Para crear una imagen impresa más limpia y nítida, ayuda levantar la malla ligeramente de la superficie de impresión hasta el momento en que la presione sobre la superficie con el paso de la racleta. Esto se conoce como "sin hacer contacto". Una moneda pegada con cinta debajo de cada esquina inferior de la pantalla puede ser una manera eficaz de proporcionar suficiente separación de la malla "sin hacer contacto" antes de imprimir.

papel

Una de las claves para una impresión exitosa es asegurarse que el papel esté siempre en el lugar correcto. Esto es especialmente cierto cuando se imprime una imagen multicolor, que requiere que el material gráfico se alinee, o esté "en registro".

Con el marco de la pantalla asegurado (si es necesario, vea "base del marco/abrazaderas de bisagra" en "creación de su espacio de trabajo"), coloque la hoja de papel debajo de la pantalla y ajuste la hoja de forma que quede bien colocada en relación con el esténcil. (Si utiliza esténciles, es tan fácil como asegurarse de que el esténcil y el papel estén alineados y centrados debajo de la pantalla). Es posible que tenga que levantar y bajar la pantalla varias veces para verificar la colocación.



Una vez que el papel para la impresión esté colocado correctamente, levante cuidadosamente la pantalla, asegúrese de no mover el papel y pegue dos pedazos de cinta gruesa o de cartón delgado contra el borde inferior del papel y dos en el borde, ya sea izquierdo o derecho. Estas lengüetas de registro permanecerán sobre la mesa y actuarán como una "guía" para mantener el papel colocado en la misma área bajo su impresión.

tela

Cuando imprima camisetas o bolsos, corte un trozo de papel grueso, cartón o uniel para deslizarlo dentro de la camiseta para evitar que la tinta salga por el otro lado al imprimir.

Si su objetivo es imprimir una sola imagen de color en una camiseta, la regla de oro para la impresión de camisetas es tratar de imprimir el diseño a una distancia de tres dedos de ancho por debajo del cuello. (Fig. 3)

♦ **Dada su tendencia a doblarse y estirarse, la impresión de diseños multicolores en la tela puede ser un poco más desafiante que la impresión en papel, pero no imposible. Mientras sus imágenes adicionales no necesiten alinearse con demasiado detalle, usted puede fácilmente colocar visualmente las pantallas adicionales sobre las imágenes previamente impresas e imprimir el color adicional con gran eficacia. Cualquier registro más preciso en la tela puede requerir configuraciones de serigrafía más elaboradas que las proporcionadas.**

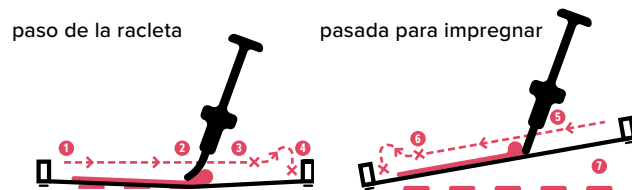


impresión de la imagen

¡Vaya, vaya, ahora a imprimir!!

El arrastre de la racleta es la parte medular del arte de la serigrafía. La velocidad de arrastre, el ángulo de la racleta, la presión, y las "complicaciones con la tinta" son algunas de las habilidades básicas para una buena impresión.

El paso completo de la racleta incluye el arrastrar la tinta hacia usted al "paso de la racleta" y, después empujar ligeramente la tinta hasta la parte superior de la pantalla como una "pasada para impregnar" para volver a entintar la pantalla e imprimir nuevamente.



prueba de impresión

Antes de imprimir, siempre es aconsejable realizar algunas "impresiones de prueba" en papel o en tela. Esto le ayudará a identificar y solucionar cualquier problema antes de la impresión válida. Puede hacer una prueba de impresión en cualquier cosa que tenga a la mano.

pasos de impresión

materiales adicionales:

- botella atomizadora de agua (opcional)

Los siguientes pasos le guiarán a través de la mecánica de cómo imprimir. ¡Buena suerte! Nos vemos en la parte de impresión:

- 1 Deposite algunas cucharadas de tinta a lo largo de la parte superior de la pantalla (lo más alejado de usted). **No ponga tinta sobre su diseño ni en la malla abierta.**
- 2 Coloque la racleta detrás de la tinta, inclinada aproximadamente 60 grados para crear un borde de impresión definido. Arrastre la racleta hacia usted y a lo largo de la imagen, aplicando uniformemente la mayor cantidad de presión posible como la que se requeriría para abrir una puerta pesada. (Fig. 4)
- 3 Deje de arrastrarla ANTES de llegar a la parte inferior de la pantalla, y levante ligeramente la pantalla para separar la pantalla de la superficie de impresión.
- 4 Levante la racleta y colóquela DELANTE del reborde de la tinta.
- 5 La aplicación suave sin nada de presión, "impregna" la tinta sobre la parte posterior de la pantalla y en la imagen, hacia la parte superior de la pantalla.
- 6 Finalice la pasada para impregnar ANTES de llegar a la parte superior de la pantalla, levante la racleta y apóyela contra la parte posterior de la pantalla, detrás de la tinta.
- 7 Levante la pantalla y...

disfrute el milagro de la serigrafía

¡Felicidades, acaba usted de producir su primera impresión serigráfica usando el método del estencil! (Fig. 5)

limpieza

tinta

Utilizando una espátula, una racleta o una rasqueta manual, recoja el exceso de tinta y devuélvalo al frasco original o a cualquier otro recipiente hermético. Un recipiente con tapa extraíble funciona bien. Puede almacenar fácilmente cualquier exceso de tinta a temperatura ambiente durante algunas semanas o incluso meses.

Todas las tintas Speedball son a base de agua y es seguro desechárlas por el desagüe. Es fácil eliminar el exceso de tinta con agua y jabón. La tinta que ha quedado seca en la pantalla podría necesitar ser fregada o desprendida. Es natural que algunas tintas puedan manchar permanentemente una pantalla, pero esto no afectará en absoluto a la calidad de la impresión.

área de trabajo, herramientas y suministros

Asegúrese de recoger y limpiar su área de trabajo.

Utilizando el Jabón Rosa Speedball o el jabón para platos y un cepillo, quite el exceso de tinta de la cuchilla y de los bordes de la racleta. Deje secar. Retire la cinta del marco de la pantalla y lave el exceso de tinta con agua tibia antes de continuar con la eliminación del estencil.

limpieza del estencil

A medida que quita la tinta de la pantalla, el estencil debe desprenderse de la pantalla. Use agua, jabón, y un cepillo suave para quitar toda la tinta y el papel de la pantalla. Tire el estencil a la basura y deje que la pantalla se seque.

TINTA DE DIBUJO Y RELLENADOR DE PANTALLA



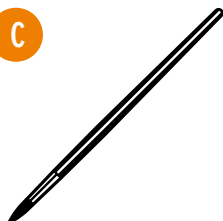
herramientas necesarias

- A tinta de dibujo
- B pincel
- C rellenable de pantalla
- D racleta o tablero plano para el esparcido

B



C



D



E



dibuje la imagen

- Puede dibujar su imagen primero en papel o dibujar superficialmente su ilustración directamente en la pantalla. (Tenga cuidado de no rasgar o perforar la pantalla con el lápiz).
- Asegúrese de dejar un margen de al menos 5 cm (2") entre la ilustración y los cuatro lados del interior de la pantalla.
- Coloque la pantalla con la cara hacia abajo sobre una superficie de trabajo plana.

tinta de dibujo

Cualquier cosa dibujada con tinta de dibujo se convertirá en su imagen impresa, por lo que puede aprovechar la oportunidad de incluir líneas pictóricas en su dibujo.

- Si está trazando un boceto, coloque su boceto debajo de la pantalla.
- Utilizando la tinta de dibujo (A) y un pincel (B), pinte la imagen deseada. (Fig. 1)
- Trate de no dejar que la tinta de dibujo se acumule y gotee a través de la pantalla, o se ponga demasiado espesa.
- Una vez hecho esto, deje que la pantalla se seque por completo.

rellenable de pantalla

El propósito del rellenable de pantalla es recubrir todas las áreas de la pantalla que no desea imprimir. No deje que el rellenable de pantalla se ponga demasiado espeso ni gotee a través de la pantalla. No se preocupe si el rellenable de pantalla no la cubre totalmente hasta los bordes interiores del marco, esas áreas las deberá cubrir con cinta justo antes de imprimir.

♦ *Si desea un poco de textura alrededor de la parte externa de la imagen, puede intencionadamente NO cubrir perfectamente algunos de los bordes de la pantalla con el rellenable de pantalla, o pase un pincel seco para conseguir un borde más orgánico y con una textura pictórica a la hora de imprimir. (Fig. 2)*

- Revuelva exhaustivamente el rellenable de pantalla (C). (Poco a poco se asentará formando una capa blanca en la parte superior).
- Trabajando sobre un fregadero, rocíe cuidadosamente una pequeña cantidad de rellenable de pantalla en el mismo lado de la pantalla en que esté la tinta de dibujo.
- Cubra con una SOLA PASADA de la racleta o de cualquier herramienta de borde plano (D) toda la pantalla incluyendo la imagen dibujada. (Fig. 2)
- No ponga demasiado rellenable de pantalla sobre la tinta de dibujo o disolverá parte de la tinta de dibujo.
- Deje que la pantalla se seque por completo.

lavado para remoción de la tinta de dibujo

- Una vez que el rellenable de pantalla esté completamente seco, enjuague la parte frontal y posterior de la pantalla con agua fría o a temperatura ambiente.
- A medida que continúe enjuagando la pantalla, la tinta azul de dibujo empezará a escurrirse por debajo del rellenable de pantalla y revelará el estencil pintado. (Fig. 3)
- Sostenga la pantalla hacia la luz para comprobar la calidad de su estencil. Si algunas porciones del estencil no están bien enjuagadas, frote suavemente con un cepillo de fregar sin jabón. Por otra parte, las partes del estencil que sean removidas involuntariamente pueden ser retocadas y corregidas con cinta o con rellenable de pantalla una vez que haya secado la pantalla.

Una vez que haya enjuagado la imagen de manera efectiva, coloque la pantalla a un lado y deje que se seque una última vez.

♦ *Sepa que puede pintar con el rellenable de pantalla tan fácilmente como con la tinta de dibujo, puede simplemente pintar sobre el rellenable de pantalla dejando abierta la pantalla en donde desea que imprima el estencil.*



creación de su impresión

Consulte "Creación de su espacio de trabajo" (Pág. 3) para la descripción de las herramientas y del espacio de trabajo.

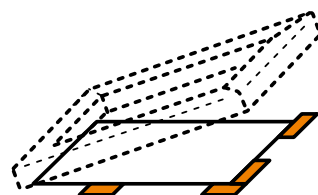
sin hacer contacto

Para crear una imagen impresa más limpia y nítida, ayuda levantar la malla ligeramente de la superficie de impresión hasta el momento en que la presione sobre la superficie con el paso de la racleta. Esto se conoce como "sin hacer contacto". Una moneda pegada con cinta debajo de cada esquina inferior de la pantalla puede ser una manera eficaz de proporcionar suficiente separación de la malla "sin hacer contacto" antes de imprimir.

papel

Una de las claves para una impresión exitosa es asegurarse que el papel esté siempre en el lugar correcto. Esto es especialmente cierto cuando se imprime una imagen multicolor, que requiere que el material gráfico se alinee, o esté "en registro".

Con el marco de la pantalla asegurado (si es necesario, vea "base del marco/abrazaderas de bisagra" en "creación de su espacio de trabajo"), coloque la hoja de papel debajo de la pantalla y ajuste la hoja de forma que quede bien colocada en relación con el estencil. Es posible que tenga que levantar y bajar la pantalla unas cuantas veces para comprobar la colocación.



Una vez que el papel para la impresión esté colocado correctamente, levante cuidadosamente la pantalla, asegúrese de no mover el papel y pégue dos pedazos de cinta gruesa o de cartón delgado contra el borde inferior del papel y dos en el borde, ya sea izquierdo o derecho. Estas lengüetas de registro permanecerán sobre la mesa y actuarán como una "guía" para mantener el papel colocado en la misma área bajo su impresión.

tela

Cuando imprima camisetas o bolsos, corte un trozo de papel grueso, cartón o unícel para deslizarlo dentro de la camiseta para evitar que la tinta salga por el otro lado al imprimir.

Si su objetivo es imprimir una sola imagen de color en una camiseta, la regla de oro para la impresión de camisetas es tratar de imprimir el diseño a una distancia de tres dedos de ancho por debajo del cuello. (Fig. 4)

♦ ***Dada su tendencia a doblarse y estirarse, la impresión de diseños multicolores en la tela puede ser un poco más desafiante que la impresión en papel, pero no imposible. Mientras sus imágenes adicionales no necesiten alinearse con demasiado detalle, usted puede fácilmente colocar visualmente las pantallas adicionales sobre las imágenes previamente impresas e imprimir el color adicional con gran eficacia. Cualquier registro más preciso en la tela puede requerir configuraciones de serigrafía más elaboradas que las proporcionadas.***

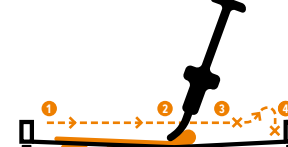
impresión de la imagen

¡Vaya, vaya, ahora a imprimir!

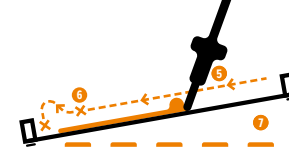
El arrastre de la racleta es la parte medular del arte de la serigrafía. La velocidad de arrastre, el ángulo de la racleta, la presión, y las "complicaciones con la tinta" son algunas de las habilidades básicas para una buena impresión.

El paso completo de la racleta incluye el arrastrar la tinta hacia usted al "paso de la racleta" y, después empujar ligeramente la tinta hasta la parte superior de la pantalla como una "pasada para impregnar" para volver a entintar la pantalla e imprimir nuevamente.

paso de la racleta



pasada para impregnar



prueba de impresión

Antes de imprimir, siempre es aconsejable realizar algunas "impresiones de prueba" en papel o en tela. Esto le ayudará a identificar y solucionar cualquier problema antes de la impresión válida. Puede hacer una prueba de impresión en cualquier cosa que tenga a la mano.



pasos de impresión

materiales adicionales:

- botella atomizadora de agua (opcional)

Los siguientes pasos le guiarán a través de la mecánica de cómo imprimir. ¡Buena suerte! Nos vemos en la parte de impresión:

- 1 Deposite algunas cucharadas de tinta a lo largo de la parte superior de la pantalla (lo más alejado de usted). **No ponga tinta sobre su diseño ni en la malla abierta.** (Fig. 4)
- 2 Coloque la racleta detrás de la tinta, inclinada aproximadamente 60 grados para crear un borde de impresión definido. Arrastre la racleta hacia usted y a lo largo de la imagen, aplicando uniformemente la mayor cantidad de presión posible como la que se requeriría para abrir una puerta pesada. (Fig. 5)
- 3 Deje de arrastrarla ANTES de llegar a la parte inferior de la pantalla, y levante ligeramente la pantalla para separar la pantalla de la superficie de impresión.
- 4 Levante la racleta y colóquela DELANTE del reborde de la tinta.
- 5 La aplicación suave sin nada de presión, "impregna" la tinta sobre la parte posterior de la pantalla y en la imagen, hacia la parte superior de la pantalla.
- 6 Finalice la pasada para impregnar ANTES de llegar a la parte superior de la pantalla, levante la racleta y apóyela contra la parte posterior de la pantalla, detrás de la tinta.
- 7 Levante la pantalla (Fig. 6) y...

disfrute el milagro de la serigrafía

¡Felicidades, acaba usted de producir su primera impresión serigráfica usando el método de tinta de dibujo y rellenador de pantalla! (Fig. 7)

limpieza

tinta

Utilizando una espátula, una racleta o una rasqueta manual, recoja el exceso de tinta y devuélvalo al frasco original o a cualquier otro recipiente hermético. Un recipiente de yogur con tapa extraíble funciona bien. Puede almacenar fácilmente cualquier exceso de tinta a temperatura ambiente durante algunas semanas o incluso meses.

Todas las tintas Speedball son a base de agua, y es seguro desechárlas por el desagüe. Es fácil eliminar el exceso de tinta con agua y jabón. La tinta que ha quedado seca en la pantalla podría necesitar ser fregada o desprendida. Es natural que algunas tintas puedan manchar permanentemente una pantalla, pero esto no afectará en absoluto a la calidad de la impresión.

área de trabajo, herramientas y suministros

Asegúrese de recoger y limpiar su área de trabajo.

Utilizando el Jabón Rosa Speedball o el jabón para platos y un cepillo, quite el exceso de tinta de la cuchilla y de los bordes de la racleta. Deje secar. Retire la cinta del marco de la pantalla y lave el exceso de tinta con agua tibia antes de continuar con la eliminación del estencil.

limpieza del estencil

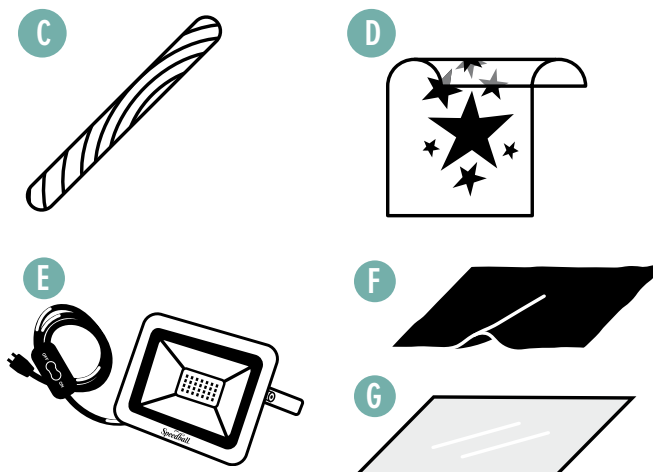
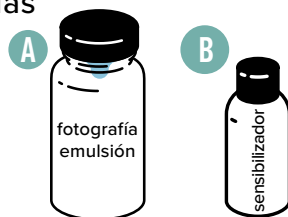
Si desea volver a usar la pantalla, no deje el rellenador asentado en la pantalla. Cuanto antes elimine el rellenador de pantalla, más fácil será. El rellenador de pantalla que queda en la pantalla con el tiempo puede volverse permanente.

- Limpie toda la tinta de la pantalla. El rellenador de pantalla se puede quitar con Speed Clean de Speedball. (Es natural que algunas tintas rojas y negras dejen una mancha en la pantalla. Esto no afectará la capacidad de impresión de la pantalla).
- Aplique Speed Clean a ambos lados de la pantalla con una botella atomizadora o viértalo directamente sobre la pantalla. Deje reposar y en remojo durante 2-3 minutos.
- Talle bien ambos lados con un cepillo de cerdas suaves en todas direcciones hasta que vea que el rellenador de pantalla empieza a disolverse o a caerse (1-3 minutos). Deje reposar otros 3 minutos más.
- Utilice una manguera con una boquilla rociadora para enjuagar el rellenador de pantalla suavizado. El agua caliente da un mejor resultado. Cuanta más potencia tenga la boquilla rociadora, más fácil será la limpieza del rellenador de pantalla.
- Lave su pantalla una vez más y deje secar.

EMULSIÓN FOTOGRÁFICA

herramientas necesarias

- A emulsión fotográfica
- B sensibilizador de emulsión fotográfica
- C palito para mezclar
- D blanco y negro película transparente positiva
- E fuente de luz intensa
 - luz de la tienda (algunos kits Speedball incluyen una luz LED UV)
 - sol directo
- F papel/tela negra
- G vidrio o plexiglás



Si se imagina que hacer un estencil es tan fácil como hacer pan tostado, y crear un estencil con tinta de dibujo es como hacer panqueques, entonces los estenciles de emulsión fotográfica son como hacer una tortilla de huevo gourmet. Existen muchas formas de experimentar con herramientas, técnicas y exposiciones para satisfacer sus necesidades o limitaciones de impresión específicas. Sea paciente con su proceso. Esta es la más mágica de las tres técnicas de creación de estenciles.

notas sobre la emulsión fotográfica

La emulsión fotográfica Diazo de Speedball es un proceso de 2 pasos en el que la emulsión necesita ser "activada". Para activar la emulsión, se debe añadir sensibilizador. El sensibilizador es un polvo y necesita agua para crear la consistencia adecuada para añadirlo a la emulsión fotográfica. La gran ventaja de la emulsión fotográfica Diazo de Speedball es que no hay necesidad de un ambiente seguro sin iluminación. Trabajar simplemente bajo luz normal y mantener la emulsión sin exponer lejos de la luz directa evitará la exposición prematura de la emulsión.

mezclado de la emulsión

- Ubique la botella de la emulsión fotográfica (A) y la botella pequeña del sensibilizador (B).
- Llene la botella de sensibilizador a aproximadamente 1/2 de su capacidad (29ml) con agua (del grifo o destilada funciona bien).
- Volver a tapar la botella de sensibilizador y agitar.

- Abra la botella de emulsión fotográfica, tendrá un color azul brillante.
- Vierta cuidadosamente la botella del sensibilizador previamente preparada en la botella de la emulsión fotográfica. (Fig. 1)
- Revuelva bien con un palito para mezclar (C) hasta que todo el sensibilizador esté completamente mezclado con la emulsión fotográfica y adquiera un color verde pasto.
- Almacene la emulsión sin usar en un lugar fresco y oscuro. La vida útil, cuando se refrigera, es de aproximadamente 4 meses.

recubrimiento de la pantalla

Esta es su primera tarea de artesano habilidoso. El objetivo fundamental del recubrimiento de la pantalla es permear a fondo la malla con la emulsión, sin saturar excesivamente, y dejar que la emulsión gotee fuera de la pantalla a medida que se seca.

recubrimiento con una racleta:

- Coloque la pantalla horizontalmente sobre un fregadero, una tina, etc.
- Vierta un cordón generoso de la emulsión mezclada a lo largo de un extremo del marco
- Coloque la racleta detrás de la emulsión mezclada y en un movimiento suave y natural, deslícela a través de la pantalla, recubriéndola con la emulsión a medida que avanza. (Fig. 2)
- Prosiga con este paso con la racleta para asegurarse de que un lado quede completamente recubierto.
- Repita este mismo paso para cubrir un lado (longitudinalmente) y luego gire y voltee la pantalla para cubrir el otro lado (a lo ancho).
- Para eliminar el exceso de emulsión pase levemente la racleta sobre la pantalla. La emulsión sobrante se puede regresar a la botella.

(Para el recubrimiento con una espátula para emulsión consulte la sección Avanzado [Pág. 27].)

secado de la pantalla

Cuando su emulsión se seca, se vuelve sensible a la luz y requiere que la pantalla se mantenga en un lugar oscuro. Las alacenas, los armarios, los cajones vacíos, etc. son todos excelentes lugares.

- Coloque la pantalla en posición horizontal para dejarla secando durante un mínimo de 4 horas. (Poner un ventilador hacia la pantalla ayudará a acelerar el tiempo de secado).
- Mantenga la pantalla sin que le dé la luz hasta que esté listo para exponer. (Si necesita moverla, puede guardarla en una bolsa de basura negra o en una caja).
- Puede dejar la pantalla recubierta sin exponer (en un lugar oscuro fuera de la luz directa y del calor) durante 1-2 semanas.

creación de su diseño

La imagen más eficaz para usar con la emulsión fotográfica es cualquier diseño con una identificación clara entre la imagen negra y el fondo blanco. Si se crean imágenes hechas a mano, está podrían incluir dibujos con bordes bien definidos con tintas negras sobre un acetato transparente, vidrio o plexiglás. (Las acuarelas y los diseños claros no se expondrán bien). Otra manera popular y efectiva de crear una imagen es imprimir una imagen opaca de alto contraste en una impresora láser o de chorro de tinta en blanco y negro sobre una hoja de transparencias (D). (Las hojas de transparencias de Speedball que se proporcionan en algunos kits son solo para uso con impresoras de chorro de tinta). Cuanto más opaco sea el dibujo, mejor. (Fig. 3) Pegar con cinta adhesiva dos transparencias impresas puede ser una forma eficaz de aumentar la opacidad de la imagen. Si utiliza una imagen fotográfica real, es posible que necesite indagar cómo crear digitalmente el "semitono" en blanco y negro de la imagen antes de imprimirla. Las imágenes con tonos grises no se exponen bien. (Fig. 4)





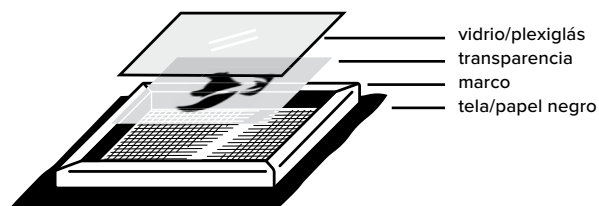
◆ **Si no tiene a la mano un acetato transparente puede imprimir su imagen en papel blanco normal, frotar el papel con una toalla y cualquier tipo de aceite para uso doméstico (vegetal, de oliva, de canola, para bebé), limpiar el exceso de aceite y dejar secar. Sin embargo, la leve opacidad del papel aceitado puede requerir un tiempo de exposición ligeramente mayor.**

Tenga en cuenta que cada tela para pantalla tiene también un límite de resolución propio, dictado por el número hilos de la tela para pantalla (para obtener más información consulte "herramientas básicas" al principio de la sección "pantalla"). Si está perdiendo detalles al exponer su imagen, es posible que tenga demasiados detalles y el número de hilos de la tela no los puede manejar. Intente crear una imagen aún más gráfica o menos detallada. Este problema se presentará más a menudo con una imagen fotográfica en semitono con puntos demasiado pequeños para exponer en una pantalla.

exposición de la imagen

El tiempo que requiera para exponer adecuadamente su imagen dependerá principalmente de su fuente de luz. Una fuente de luz más luminosa requerirá menos tiempo para una buena exposición. Una fuente de luz más tenue requerirá más tiempo. Una exposición limpia y nítida también requiere una presión uniforme y precisa entre la pantalla y su diseño.

◆ **NOTA: En este momento está trabajando con una pantalla no expuesta al descubierto, así que tenga cuidado de trabajar con rapidez y fuera de la luz directa hasta el momento de exponer su pantalla.**



- Coloque la pantalla directamente debajo de la fuente de luz (E), con la fuente de luz colocada aproximadamente a la distancia de la medida de la diagonal de la pantalla para asegurarse de que la fuente de luz esté lo suficientemente lejos para exponer de manera uniforme toda la imagen. (Fig. 5)
- Coloque algo negro (F) (una camiseta negra, papel negro, uncel negro, etc.) debajo de la pantalla, su diseño en blanco y negro en la parte superior, y un pedazo de vidrio o plexiglás (G) en la pantalla y sobre su diseño para presionarlo contra la pantalla. Sin esta presión, las deformidades o dobleces en su hoja transparente darán lugar a un estencil poco definido.

◆ **Si no tiene plexiglás o vidrio, puede pegar la transparencia a la pantalla con cinta adhesiva o con pegamento para adherirla temporalmente. Si el plexiglás o el vidrio son demasiado grandes para caber dentro del marco de la pantalla, puede voltear la pantalla y colocar el plexiglás o vidrio en la parte superior.**

- Al mismo tiempo, ajuste un temporizador al tiempo de exposición sugerido más adelante y encienda la fuente de luz.



negro semiopaco

negro completamente opaco

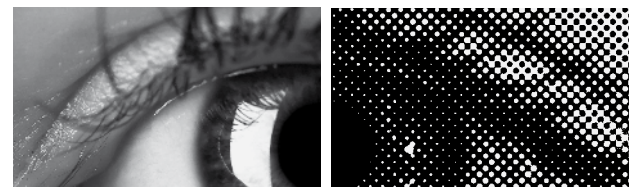


imagen fotográfica

imagen con "semitono"

A continuación se muestran algunas estimaciones aproximadas para tiempos de exposición, dependiendo de las fuentes de luz populares disponibles:

Luz intensa: Proyector LED ultravioleta (UV) de 30 W

tamaño del marco	altura de la lámpara	tiempo de exposición
20,32 x 25,4 cm	40,64 cm	7 minutos
25,4 x 35,56 cm	40,64 cm	8 minutos
30,48 x 45,72 cm	45,72 cm	10 minutos
40,64 x 50,8 cm	50,8 cm	12 minutos
Speed Screen™ 25 x 30 cm	35,56 cm	1 minuto
Speed Screen™ 31,75 x 41,91 cm	48,26 cm	2 minutos
cualquier tamaño	luz de sol	45 segundos

limpieza del estencil

- Aplique un chorro fuerte de agua a ambos lados de la pantalla con una boquilla rociadora o con una manguera. (Fig. 6) (No utilice agua caliente).
- Concentre el agua en su diseño a medida que el agua vaya revelando poco a poco su estencil.
- Continúe rociando hasta que toda la emulsión no deseada haya desaparecido y pueda ver fácilmente su estencil. Puede comprobarlo sosteniendo la pantalla hacia la luz para confirmar que no haya emulsión verde en el estencil.
- Si su estencil es un poco "necio", frote suavemente con un cepillo de cerdas suaves sobre la pantalla para acelerar el proceso de limpieza.



◆ *Si la emulsión se elimina con demasiada facilidad, llevándose la imagen con ella, es muy probable que el tiempo de exposición haya sido demasiado corto y que haya subexpuesto la emulsión. Si su emulsión es muy persistente y difícil de eliminar de la pantalla, el tiempo de exposición fue demasiado largo y ha sobreexpuesto la emulsión.*

Sin embargo, esperamos que haya...

¡EXPUESTO SU PRIMER ESTÉNCIL FOTOGRÁFICO PARA SERIGRAFÍA!

Dé toques ligeros a la pantalla seca con papel periódico o con una toalla (¡No la frote! La emulsión todavía está húmeda) y deje que se seque completamente con un ventilador (opcional).

◆ *Puede exponer nuevamente la pantalla a la luz (sin la película en blanco y negro) para curar aún más la emulsión.*

creación de su impresión

Consulte "Creación de su espacio de trabajo" (Pág. 3) para la descripción de las herramientas y del espacio de trabajo.

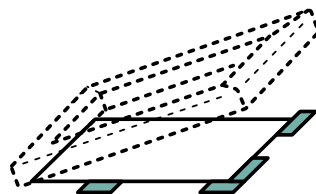
sin hacer contacto

Para crear una imagen impresa más limpia y nítida, ayuda levantar la malla ligeramente de la superficie de impresión hasta el momento en que la presione sobre la superficie con el paso de la raqueta. Esto se conoce como "sin hacer contacto". Una moneda pegada con cinta debajo de cada esquina inferior de la pantalla puede ser una manera eficaz de proporcionar suficiente separación de la malla "sin hacer contacto" antes de imprimir.

papel

Una de las claves para una impresión exitosa es asegurarse que el papel esté siempre en el lugar correcto. Esto es especialmente cierto cuando se imprime una imagen multicolor, que requiere que el material gráfico se alinee, o esté "en registro".

Con el marco de la pantalla asegurado (si es necesario, vea "base del marco/abrazaderas de bisagra" en "creación de su espacio de trabajo"), coloque la hoja de papel debajo de la pantalla y ajuste la hoja de forma que quede bien colocada en relación con el estencil. Es posible que tenga que levantar y bajar la pantalla unas cuantas veces para comprobar la colocación.



Una vez que el papel para la impresión esté colocado correctamente, levante cuidadosamente la pantalla, asegúrese de no mover el papel y pegue dos pedazos de cinta gruesa o de cartón delgado contra el borde inferior del papel y dos en el borde, ya sea izquierdo o derecho. Estas lengüetas de registro permanecerán sobre la mesa y actuarán como una "guía" para mantener el papel colocado en la misma área bajo su impresión.

tela

Cuando imprima camisetas o bolsos, corte un trozo de papel grueso, cartón o unisel para deslizarlo dentro de la camiseta para evitar que la tinta salga por el otro lado al imprimir. (Fig. 7)

Si su objetivo es imprimir una sola imagen de color en una camiseta, la regla de oro para la impresión de camisetas es tratar de imprimir el diseño a una distancia de tres dedos de ancho por debajo del cuello.

◆ *Dada su tendencia a doblarse y estirarse, la impresión de diseños multicolores en la tela puede ser un poco más desafiante que la impresión en papel, pero no imposible. Mientras sus imágenes adicionales no necesiten alinearse con demasiado detalle, usted puede fácilmente colocar visualmente las pantallas adicionales sobre las imágenes previamente impresas e imprimir el color adicional con gran eficacia. Cualquier registro más preciso en la tela puede requerir configuraciones de serigrafía más elaboradas que las proporcionadas.*

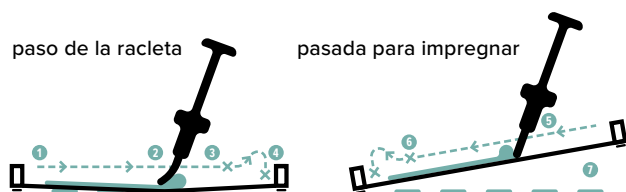


impresión de la imagen

¡Vaya, vaya, ahora a imprimir!

El arrastre de la racleta es la parte medular del arte de la serigrafía. La velocidad de arrastre, el ángulo de la racleta, la presión, y las "complicaciones con la tinta" son algunas de las habilidades básicas para una buena impresión.

El paso completo de la racleta incluye el arrastrar la tinta hacia usted al "paso de la racleta" y, después empujar ligeramente la tinta hasta la parte superior de la pantalla como una "pasada para impregnar" para volver a entintar la pantalla e imprimir nuevamente.



prueba de impresión

Antes de imprimir, siempre es aconsejable realizar algunas "impresiones de prueba" en papel o en tela. Esto le ayudará a identificar y solucionar cualquier problema antes de la impresión válida. Puede hacer una prueba de impresión en cualquier cosa que tenga a la mano.

pasos de impresión

materiales adicionales:

- botella atomizadora de agua (opcional)

Los siguientes pasos le guiarán a través de la mecánica de cómo imprimir. ¡Buena suerte! Nos vemos en la parte de impresión:

- 1 Deposite algunas cucharadas de tinta a lo largo de la parte superior de la pantalla (lo más alejado de usted). **No ponga tinta sobre su diseño ni en la malla abierta.**
- 2 Coloque la racleta detrás de la tinta, inclinada aproximadamente 60 grados para crear un borde de impresión definido. Arrastre la racleta hacia usted y a lo largo de la imagen, aplicando uniformemente la mayor cantidad de presión posible como la que se requeriría para abrir una puerta pesada. (Fig. 8)
- 3 Deje de arrastrarla ANTES de llegar a la parte inferior de la pantalla, y levante ligeramente la pantalla para separar la pantalla de la superficie de impresión.
- 4 Levante la racleta y colóquela DELANTE del reborde de la tinta.
- 5 La aplicación suave sin nada de presión, "impregna" la tinta sobre la parte posterior de la pantalla y en la imagen, hacia la parte superior de la pantalla.
- 6 Finalice la pasada para impregnar ANTES de llegar a la parte superior de la pantalla, levante la racleta y apóyela contra la parte posterior de la pantalla, detrás de la tinta.
- 7 Levante la pantalla (Fig. 9) y...

disfrute el milagro de la serigrafía

¡Felicidades, acaba usted de producir su primera impresión serigráfica usando el método de emulsión fotográfica! (Fig. 10)

limpieza

tinta

Utilizando una espátula, una racleta o una rasqueta manual, recoja el exceso de tinta y devuélvalo al frasco original o a cualquier otro recipiente hermético. Un recipiente de yogur con tapa extraíble funciona bien. Puede almacenar fácilmente cualquier exceso de tinta a temperatura ambiente durante algunas semanas o incluso meses.

Todas las tintas Speedball son a base de agua, y es seguro desecharlas por el desagüe. Es fácil eliminar el exceso de tinta con agua y jabón. La tinta que ha quedado seca en la pantalla podría necesitar ser fregada o desprendida. Es natural que algunas tintas puedan manchar permanentemente una pantalla, pero esto no afectará en absoluto a la calidad de la impresión.

área de trabajo, herramientas y suministros

Asegúrese de recoger y limpiar su área de trabajo.

Utilizando el Jabón Rosa Speedball o el jabón para platos y un cepillo, quite el exceso de tinta de la cuchilla y de los bordes de la racleta. Deje secar. Retire la cinta del marco de la pantalla y lave el exceso de tinta con agua tibia antes de continuar con la eliminación del estencil.

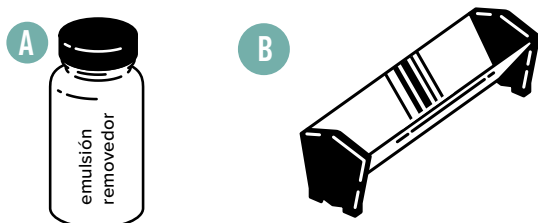
eliminar la emulsión

Vea la sección "AVANZADO" (Página 27) para la recuperación de una eliminación pantalla y emulsión.

AVANZADO

herramientas necesarias

- A removedor de emulsión fotográfica
B espátula para emulsión



recuperación de la pantalla

Si desea volver a usar la pantalla para imágenes y/o colores adicionales, no deje la emulsión fotográfica asentada en la pantalla. Tendrá que eliminar completamente la emulsión fotográfica de la pantalla antes de volver a usarla. Cuanto antes elimine la emulsión fotográfica, más fácil será. La emulsión fotográfica que queda en la pantalla con el tiempo puede volverse permanente.

- Limpie toda la tinta de la pantalla. La emulsión fotográfica se puede quitar con Emulsion Remove de Speedball. (Es natural que algunas tintas rojas y negras dejen una mancha en la pantalla. Esto no afectará la capacidad de impresión de la pantalla).
- Deje que la pantalla se seque por completo.
- Aplique Emulsion Remove a ambos lados de la pantalla con una botella atomizadora o viértalo directamente sobre la pantalla. Deje reposar y en remojo durante 2-3 minutos.
- Talle bien ambos lados con un cepillo de cerdas suaves en todas direcciones hasta que vea que la emulsión empieza a disolverse o a caerse (1-3 minutos). Deje reposar otros 3 minutos más.
- Utilice una manguera con una boquilla rociadora para enjuagar la emulsión fotográfica suavizada. Cuanta más potencia tenga la boquilla rociadora, más fácil será la limpieza de la emulsión fotográfica. *Solo tiene una oportunidad de hacerlo, porque si no se elimina toda la emulsión se volverá permanente en la pantalla.*
- Lave su pantalla una vez más y deje secar.

◆ **La hidrolavadora es el estándar profesional para todos los talleres de serigrafía y facilita el trabajo con los rellenadores de pantalla o emulsiones difíciles de eliminar. Siga los pasos anteriores usando la hidrolavadora para enjuagar la emulsión/rellenador. Si usted no cuenta con una hidrolavadora, muchos servicio de lavado de autos tienen hidrolavadoras disponibles. TENGA PRECAUCIÓN con cualquier hidrolavadora, el rociado puede ser lo suficientemente potente como para abrir la piel.**

Speedball.



pantallas recubiertas con una espátula para emulsión

◆ **Las espátulas para emulsión se fabrican en una amplia variedad de anchos. Asegúrese de que la espátula para emulsión sea de un tamaño adecuado para caber dentro de las dimensiones interiores del marco de la pantalla o de lo contrario no podrá cubrir adecuadamente la pantalla.**

- Coloque la espátula para emulsión (B) sobre una superficie plana y vierta una cantidad abundante (aproximadamente 1/3 de su capacidad) de la emulsión mezclada dentro de la bandeja limpia de la espátula para emulsión. (Fig. 1)
- Mantenga la pantalla en un ángulo ligeramente vertical.
- Con la otra mano, sostenga de manera estable la espátula para emulsión y póngala de modo que los bordes negros queden en ángulo recto con la malla en la parte inferior de la pantalla.
- Inclíne ligeramente la espátula hacia adelante y permita que fluya un cordón de emulsión y haga contacto con la pantalla a lo largo de todo el borde de la espátula.
- Coloque la espátula para emulsión contra la pantalla y con un movimiento suave y natural, deslícela a través de la pantalla, recubriéndola con la emulsión de manera ascendente a medida que avanza. (Fig. 2)
- Una vez que llegue a la parte superior de la pantalla, inclíne lentamente la espátula hacia atrás para permitir que la emulsión fluya de nuevo en la bandeja.
- Repita este mismo paso para cubrir un lado (longitudinalmente) y luego gire y voltee la pantalla para cubrir el segundo lado (a lo ancho).
- Una vez que esté recubierta, elimine el exceso de emulsión pasando la espátula de revestimiento sobre la pantalla, pero inclinada hacia atrás para NO aplicar ninguna emulsión adicional. Simplemente está quitando cualquier exceso de emulsión.



registro multicolor

reventado

Al realizar impresiones multicolores imprima siempre los colores claros antes de los oscuros. Esto es útil para "reventar" los colores más claros debajo de los colores más oscuros para facilitar la impresión. El reventado es una técnica de impresión para remediar el problema de la alineación imperfecta de la imagen. Cuando agrega reventado a una imagen, crea una zona visual intermedia entre los colores de modo que los cambios en el registro no son tan notables.

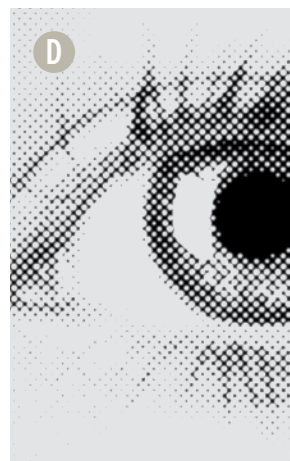
En el ejemplo anterior (C), el reventado se aplica al azul de la 'A' al "diseminar" la tinta azul fuera de la forma original de la letra y en el área gris. Sin reventado, podría llegar a ser todo un reto alinear perfectamente el azul de la 'A' con el blanco de la 'A' en el círculo gris, dando lugar a dolores de cabeza y a un halo blanco de distracción en donde las imágenes no se alinean perfectamente (D).

papel

Suponiendo que ha seguido las instrucciones en cuanto al **registro de su imagen**, debe ser capaz de repetir el proceso de registro inicial y alinear la segunda pantalla con el primer color. Una vez más, use lengüetas de registro o pernos de alineación para asegurar una colocación constante de la impresión.

tela

El reventado también es esencial en impresiones multicolores sobre tela, pero el enfoque profesional para la impresión multicolor en camisetas es el uso de una "prensa carrusel". Esta prensa consta de una superficie de impresión de papelería para la camiseta, y 2-4 marcos de pantalla dentro de un carrusel giratorio. Estas pantallas se jalan hacia abajo una por una hacia la superficie de impresión para imprimir, y se levantan nuevamente con el fin de curar con calor la camiseta antes de imprimir el siguiente color en el siguiente brazo del carrusel.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

el estencil de papel se desprendió de la pantalla

Trate de volver a colocar suavemente el estencil en la pantalla y de imprimir nuevamente. La adherencia de la tinta debe mantener fijo el estencil. Si no es así, vea si puede poner cinta en el borde exterior desprendido del estencil.

el estencil se ha desgarrado/deteriorado

Es de esperarse que un estencil se deteriore al pasar sobre él de 20 a 50 veces, ya que toma más agua de la tinta. Si su estencil se rasgó, pero es salvable, intente volver a colocarlo en la pantalla y haga una impresión de prueba.

el estencil se arrugó en la pantalla

Algunas veces es posible alisar una arruga con el dedo, aplanándola al jalar ligeramente el estencil, o simplemente empujar más fuerte al pasar la racleta.

tinta se esparce fuera de la imagen (A)

Limpie la tinta residual de la parte inferior de la pantalla, y vuelva a imprimir pero con menos presión. (Esto es común cuando la impresión o la pasada para impregnar es demasiado pesada, lo cual fuerza la tinta a que salga de la impresión de la imagen).

la imagen se estaba imprimiendo, pero ahora está empezando a imprimir menos en cada impresión (B)

Debido a que está imprimiendo con tintas a base de agua, es posible que la tinta se seque y obstruya la pantalla. Rocíe su pantalla con un poco de agua y haga algunas impresiones de prueba para lubricarla.

la imagen no se estaba imprimiendo, pero ahora se está acumulando la tinta

Su pantalla está demasiado lejos de su superficie de impresión, haciendo que la tinta se acumule en la parte inferior de la pantalla a medida que continúa imprimiendo. Esto se debe generalmente a una pasada muy ligera de la racleta, o a que su proceso "sin hacer contacto" (consulte "Impresión de la imagen") está demasiado alto. Acerque más la pantalla a la superficie de impresión al paso de la racleta haciendo una mayor presión o colocándola a menos distancia.

la imagen no se está imprimiendo en algunos puntos (C)

A medida que imprime, puede captar partículas (pelo, migajas, motas de polvo, etc.) en la parte inferior de la pantalla. Si ve un punto que no se está imprimiendo, revise si hay suciedad debajo la pantalla. También es posible que tenga algo de relleno de pantalla o de emulsión fotográfica en la imagen de impresión. Sostenga la pantalla hacia la luz y asegúrese de que ninguna parte de su diseño está siendo bloqueada por relleno de pantalla o por emulsión fotográfica. Puede utilizar un pincel humedecido en Speed Clean o en Emulsion Remover de Speedball para intentar quitar las pequeñas manchas en la imagen de impresión.

se están imprimiendo porciones que no quiero imprimir

Estos puntos se conocen como "poros". Estos poros pueden estar en el relleno de pantalla o en la emulsión fotográfica eliminada. Estos poros simplemente necesitan ser corregidos. Primero, rocíe la parte superior de la pantalla con un poco de agua para evitar que la tinta se seque. A continuación, con un cepillo pequeño, aplique relleno de pantalla o emulsión en los poros en la parte inferior de la pantalla. Espere hasta que se seque y luego intente volver a imprimir. Si persisten las manchas más grandes, también puede taparlas con pequeños trozos de masking tape.

hay detalles perdidos (en las partes claras de la imagen) y/o la imagen es demasiado clara (D)

Esto puede ser por un lavado insuficiente de la emulsión debido a una pantalla sobreexpuesta. Compruebe si los detalles más claros de su imagen no se imprimen en general. De ser así, es posible que tenga que quitar la emulsión, volver a recubrir la pantalla y volver a exponer por un tiempo más corto. O trate de aplicar más presión, o de repetir la pasada de la racleta más de una vez para cada impresión, esto puede a veces remediar una pantalla sobreexpuesta.

detalle perdido (en las partes oscuras de la imagen) y/o puntos impresos en la pantalla (E)

Esto puede ser por un lavado excesivo de la emulsión debido a una pantalla subexpuesta. Es posible retocar partes de la pantalla, cubriendo el área con cinta o pintando con cuidado algo de blanco en la parte inferior de la pantalla y dejando que seque. Si el material gráfico en general se está imprimiendo demasiado irregular, o si las manchas continúan aumentando, es posible que tenga que quitar la emulsión, volver a recubrir la pantalla y exponer nuevamente la imagen un tiempo más largo.

los bordes tienen un aspecto atenuado o borroso (F)

Esto es indicativo de que no había suficiente contacto entre el diseño en blanco y negro y la pantalla durante la exposición. Si el material gráfico es inaceptable, elimine la emulsión, recubra nuevamente la pantalla y vuelva a exponer la imagen, fijándose bien que la presión entre la pantalla y la película sea tan firme como pueda. Nosotros recomendamos colocar un trozo de vidrio en la parte superior del diseño para garantizar que se aplique un cierto peso al diseño y a la pantalla.

GLOSARIO

Abrazadera de la bisagra – Un par de abrazaderas metálicas apretadas manualmente que se utilizan para mantener las pantallas inmóviles, permitiendo además mover libremente la pantalla hacia arriba y hacia abajo en el proceso de serigrafía. Generalmente se instala con tornillos sobre la superficie de impresión.

Arrastre – El acto de arrastrar una racleta a lo largo de una pantalla con el fin de imprimir una imagen.

Base del marco – Superficie independiente de madera para impresión junto con una unidad articulada de madera y metal que se utiliza para mantener inmóvil la pantalla, y que también permite que mover la pantalla libremente hacia arriba y hacia abajo durante el proceso de serigrafía.

Curado – Proceso que utiliza calor (por ejemplo una plancha doméstica) para fundir completamente la tinta en la superficie de la tela. (Término incorrecto para secado de la tinta).

Desengrasado – Proceso de eliminación de polvo y aceites sobrantes en el proceso de elaboración de una pantalla nueva.

Dibujo de líneas – Diseño definido por la calidad de imagen con bordes bien definidos en blanco y negro.

Diseño – 1. Cualquier imagen dibujada, recortada, o impresa o texto utilizado para crear un estencil. 2. Una imagen impresa serigráfica en cualquier medio elegido.

Emulsión – (Díaz = 2 pasos) Medio fotosensibles que se utiliza para recubrir una pantalla para prepararla para la exposición fotográfica.

Espátula para emulsión – Herramienta en forma de canalón utilizada cubrir una pantalla con emulsión fotográfica.

Estencil – El área abierta en una pantalla a través de la cual se hace pasar tinta mediante el proceso de impresión con el fin de producir diseños impresos. Un estencil se puede hacer con papel, con relleno de pantalla/tinta de dibujo, o con emulsión fotográfica.

Estencil fotográfico – Imagen creada en una pantalla a través de la combinación de una película positiva, una pantalla recubierta con una emulsión fotográfica y una exposición a una fuente de luz adecuada.

Exposición – Proceso mediante el cual se exponen una pantalla recubierta de una emulsión y una película positiva a una fuente de luz durante un período exacto de tiempo con el fin de crear un estencil fotográfico en la emulsión, y por lo tanto en la pantalla.

Impresión – 1. El acto de arrastrar la racleta a lo largo de una pantalla con el propósito de crear diseños serigráficos. 2. El diseño serigráfico producido.

Lado de impresión – La parte de arriba de la pantalla y del marco en la que se coloca la tinta y se arrastra la racleta para imprimir el diseño.

Lugar oscuro – Ubicación (por ejemplo, un armario, un cajón) desprovisto de luz que se usa para el secado de pantallas recubiertas con emulsión.

Malla/Pantalla – Tela sujeta firmemente al bastidor de serigrafía mediante cualquier tipo de adhesivo, grapas o una cuerda de tensión, a través de la cual se aplica el estencil y se imprime el diseño.

Marco – Bastidor exterior de madera o de aluminio sobre el que se aplica la malla de serigrafía.

Medio – Cualquier material apropiado para imprimir, incluyendo (pero no limitado a): tela, papel, cartón, camisetas, bolsos, etc.

Negativo – Imagen que se imprime, se dibuja, o se recorta en su inverso tonal.

Número de hilos – Cantidad de hilos por pulgada de que consta la malla de la pantalla. Por lo general designa la fidelidad y la capacidad para el detalle en una malla.

Opacidad/Opaco – Tinta o medio que carece de transparencia.

Pantalla – (Ver Malla/Pantalla)

Pata movable – Varilla o palo de madera atornillada sin apretar en el lado de un bastidor que soporta el marco de una pantalla que sirve para quitar y reemplazar los medios entre impresiones de la parte inferior del marco.

Película positiva – Una imagen en blanco y negro impresa sobre una hoja transparente para usarse como una imagen para la creación de un estencil fotográfico en el proceso de exposición fotográfica.

Positivo – Imagen que se imprime, se dibuja o se recorta en su tono u forma original/prevista.

Racleta – Una pieza ancha de hule o de plástico, alojada en un mango de madera o de plástico. Se utiliza para arrastrar la tinta a lo largo de una pantalla con el fin de producir una imagen serigráfica.

Recubrimiento – Cobertura de una pantalla con una capa fina de emulsión fotográfica con una racleta o con una espátula de revestimiento.

Recuperación – Eliminación de la emulsión o del relleno de pantalla con agua y productos químicos con el propósito de reutilizar la pantalla para imágenes impresas adicionales.

Recorrido – Un sola pasada que produce una sola impresión de tinta sobre cualquier medio.

Registro – Alineación apropiada de dos o más imágenes impresas una sobre otra.

Reventado – Proceso de expansión del borde visual de un diseño afuera y debajo de otro diseño impreso en la parte superior. Es de utilidad en la impresión multicolor.

Sin hacer contacto – Proceso en el cual se levanta ligeramente una pantalla y el marco de la superficie de impresión con la finalidad de obtener una impresión más limpia.

Sobreexpuesto – Un estencil fotográfico que ha sido expuesto a una fuente de luz durante un tiempo excesivo, dando lugar a una imagen demasiado clara, con una reducción en los detalles y dificultad para enjuagar la imagen con agua.

Subexpuesto – Un estencil fotográfico que ha sido expuesto a una fuente de luz durante un tiempo muy corto, dando lugar a una imagen demasiado oscura, con pérdida de detalles y cuya emulsión es fácil de enjuagar con agua.

Superficie de impresión – Superficie plana en la que se coloca el material de impresión antes de imprimir.

Textiles – Cualquier variedad de tela para imprimir en ella.

Transparencia – 1. Hoja de plástico transparente/acetato utilizada para la impresión de una película positiva. 2. Cualquier tinta que, cuando se imprime, revela otro material gráfico impreso debajo.

POCHOIR EN PAPIER DÉCOUPÉ

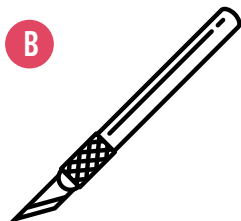
outils nécessaires

- A Papier marqueur Bienfang® Graphics 360™
- B Cutter de précision

A



B



création de votre image

- Avec un crayon, dessinez votre image sur une feuille de papier Bienfang® Graphics 360™. (A)
- Prévoyez une marge d'au moins 5 cm de chaque côté entre votre image et l'intérieur du cadre de votre écran. (Fig. 1)
- À l'aide de votre couteau de précision (B) sur un tapis de découpe ou une autre surface sûre, découpez votre dessin pour créer votre pochoir en papier. (Fig. 2)

◆ *D'autres types de papier, comme le papier de riz, le papier ciré ou encore l'acétate, peuvent parfois convenir pour réaliser un pochoir.*

◆ *Gardez à l'esprit la règle fondamentale de tout pochoir découpé : toute forme peut être découpée, mais une forme contenue dans une autre est impossible, car la partie intérieure se détacherait. (Avec de l'expérience, vous pourrez toutefois positionner avec soin des formes flottantes sur votre surface d'impression avant d'imprimer.)*

✓ DO ~~DO NOT~~

Placez votre pochoir en papier sous l'écran en préparation pour l'impression. Félicitez-vous et profitez des heures précieuses que vous venez d'économiser en fabriquant un pochoir en papier !



création de votre impression

Consultez la section "Créer votre espace de travail" (p. 4) pour la description des outils et de l'espace de travail.

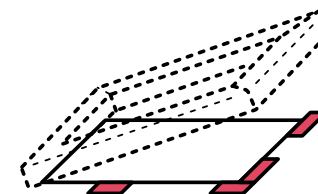
hors-contact

Pour obtenir une impression plus nette et précise, il est utile de maintenir légèrement le tissu en suspension au-dessus de la surface d'impression jusqu'au moment où vous appliquez la pression avec votre raclette. Ce principe s'appelle "Hors-contact". Une astuce simple consiste à coller une pièce de monnaie sous chaque coin inférieur de votre écran afin de créer un léger espace avant d'imprimer.

papier

Un élément clé pour réussir votre impression est de positionner correctement votre papier à chaque impression, en particulier pour une image en plusieurs couleurs qui doit être bien alignée (en "registration").

Fixez votre cadre d'écran (si nécessaire – voir la section "base de cadre/charnières" dans "Créer votre espace de travail"). Placez votre feuille de papier sous votre écran et ajustez-la afin qu'elle soit bien alignée avec votre pochoir. Levez et abaissez votre écran plusieurs fois pour vérifier le bon placement. Une fois la position correcte, soulevez délicatement l'écran sans bouger la feuille. Fixez deux morceaux de ruban adhésif épais ou de carton fin sur le bord inférieur et un autre sur le côté gauche ou droit du papier. Ces guides de repérage resteront fixés à la table et garantiront un positionnement constant pour chaque feuille.



tissu

Si vous imprimez sur des t-shirts ou sacs, glissez un morceau de carton épais ou de mousse à l'intérieur du textile pour éviter que l'encre ne traverse et ne tache l'autre côté.

Pour un motif monochrome sur un t-shirt, une règle générale consiste à positionner l'image à trois largeurs de doigts sous le col. (Fig. 3)

◆ *Impression multicolore sur tissu : Contrairement au papier, le tissu peut s'étirer et bouger, rendant l'alignement plus délicat. Si votre motif ne nécessite pas un alignement parfait, vous pouvez superposer les impressions en ajoutant les couleurs successivement à l'œil nu. Pour un alignement très précis, des outils de repérage supplémentaires peuvent être nécessaires.*

impression de votre image

Oh là là, c'est le moment tant attendu : l'impression !

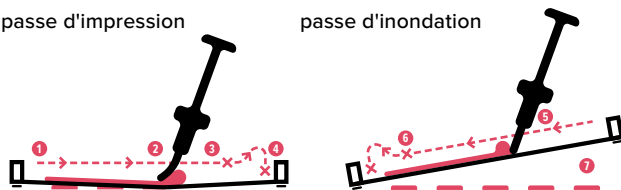
Tirer votre raclette est le cœur du métier en sérigraphie. La vitesse du geste, l'angle de la raclette, la pression appliquée et la manière de gérer l'encre sont des compétences essentielles pour réussir une impression de qualité.

Le mouvement complet de l'impression se compose de deux mouvements, Le "print stroke" : Tirer l'encre vers soi pour l'imprimer sur la surface. Le "flood stroke" : Repousser légèrement l'encre vers le haut de l'écran pour le ré-encre avant la prochaine impression.



pas de d'impression

pas de d'inondation



test d'impression

Avant de vous lancer sur votre support final, il est toujours conseillé de faire des tests d'impression sur du papier ou du tissu de récupération. Cela vous permettra d'identifier et corriger d'éventuels problèmes avant l'impression définitive.

étapes d'impression

matériel supplémentaire :

- Pulvérisateur d'eau (optionnel)

Suivez ces étapes pour bien maîtriser le processus d'impression. Bonne chance ! On se retrouve de l'autre côté d'impression.

- 1 Déposez quelques cuillères d'encre en haut de l'écran (le plus éloigné de vous). Ne mettez pas d'encre directement sur votre motif ou la maille ouverte.
- 2 Placez votre raclette derrière l'encre, inclinée à environ 60°, pour obtenir un trait d'impression net. Tirez la raclette vers vous, en appliquant une pression équivalente à celle

nécessaire pour ouvrir une porte lourde. (Fig. 4)

- 3 Arrêtez-vous AVANT d'atteindre le bas de l'écran. Soulevez légèrement votre écran pour le décoller de la surface imprimée.
- 4 Levez votre raclette et placez-la devant la bande d'encre restante.
- 5 Sans pression ou avec une très légère pression, repoussez l'encre vers le haut de l'écran avec un "flood stroke".
- 6 Arrêtez-vous AVANT d'atteindre le haut de l'écran, levez votre raclette et appuyez-la contre l'arrière de l'écran, derrière l'encre.
- 7 Soulevez votre écran et...

admirez le miracle de la sérigraphie !

Félicitations ! Vous venez de réaliser votre première sérigraphie avec la méthode du pochoir en papier ! (Fig. 5)

nettoyage

encre

Récupérez l'excédent d'encre à l'aide d'une spatule, d'une raclette ou d'un grattoir manuel. Remettez l'encre dans son pot d'origine ou dans tout autre récipient hermétique avec un couvercle amovible. Stockage : L'encre excédentaire peut être conservée à température ambiante pendant plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

Nettoyage : Toutes les encres Speedball sont à base d'eau et peuvent être rincées à l'évier sans danger.

Savon et eau suffisent pour nettoyer l'encre fraîche, mais si elle a séchée sur l'écran, il faudra frotter ou gratter. Certaines encres peuvent tacher définitivement l'écran, mais cela n'affecte pas la qualité d'impression.

zone de travail, outils et fournitures

Nettoyez votre espace de travail en ramassant et essuyant tout résidu d'encre.

Lavez votre raclette avec du savon Speedball Pink Soap, du liquide vaisselle et une brosse. Assurez-vous de bien nettoyer la lame et les bords. Laissez sécher. Retirez le ruban adhésif du cadre de votre écran. Rincez l'écran à l'eau chaude pour enlever l'excédent d'encre avant de retirer le pochoir.

nettoyage du pochoir

Pendant le rinçage, le pochoir en papier se détachera naturellement de l'écran.

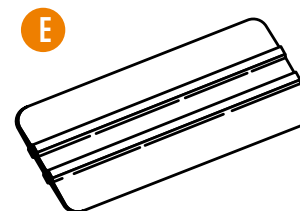
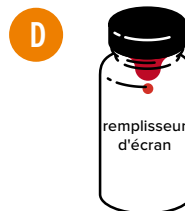
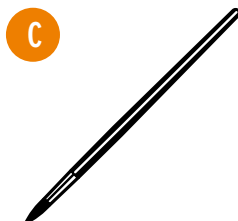
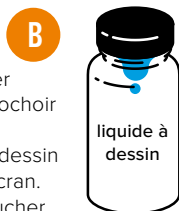
Utilisez du savon, de l'eau et une brosse douce pour éliminer toute trace d'encre et de papier. Jetez le pochoir usagé à la poubelle. Laissez l'écran sécher complètement avant de l'utiliser à nouveau.

LIQUIDE A DESSIN ET REMPLISSEUR D'ÉCRAN



outils nécessaires

- A** liquide à dessin — Utilisé pour dessiner ou peindre sur l'écran pour créer un pochoir personnalisé.
- B** pinceau — Pour appliquer le liquide à dessin de manière précise et détaillée sur l'écran.
- C** remplisseur d'écran — Utilisé pour boucher les zones de l'écran où vous ne voulez pas que l'encre passe.
- D** raclette ou planche plate pour étaler — Utilisé pour appliquer et étaler le remplisseur d'écran uniformément sur l'ensemble de l'écran.



dessinez votre image

- Vous pouvez soit esquisser votre image sur du papier au préalable, soit dessiner légèrement votre œuvre directement sur l'écran. (Soyez prudent de ne pas déchirer ou perforer l'écran avec votre crayon.)
- Assurez-vous de laisser au moins 5 cm de marge entre votre œuvre et les quatre bords de l'intérieur de votre écran.
- Placez votre écran face contre la surface de travail, pour plus de stabilité..

liquide à dessin

Tout ce que vous dessinez avec le liquide à dessin deviendra votre image imprimée, alors profitez de l'occasion pour créer des lignes peintes dans votre dessin.

- Si vous tracez un croquis, placez-le sous l'écran.
- Utilisez le fluide à dessin (A) et un pinceau (B), pour peindre l'image souhaitée. (Fig. 1)
- Essayez de ne pas laisser le liquide à dessin s'accumuler et couler à travers l'écran ou devenir trop épais.
- Une fois terminé, laissez votre écran sécher complètement avant de passer à l'étape suivante.

remplisseur d'écran (screen filler)

Le but du remplisseur d'écran est de recouvrir toutes les zones de l'écran que vous ne souhaitez pas imprimer. Ne laissez pas le remplisseur d'écran devenir trop épais ou couler à travers l'écran. Ne vous inquiétez pas si le remplisseur d'écran ne couvre pas entièrement jusqu'aux bords internes de votre cadre – vous allez boucher ces zones avec du ruban juste avant l'impression.

♦ **Si vous souhaitez un peu de texture autour de votre image, vous pouvez volontairement ne pas couvrir l'écran parfaitement avec le remplisseur d'écran, ou bien passer un pinceau sec sur les bords pour un effet plus organique et peint lors de l'impression.** (Fig. 2)

Application du remplisseur d'écran

- Mélangez bien le blocage d'écran (C) (Avec le temps, une couche blanche se formera sur le dessus.)
- En travaillant au-dessus d'un évier, versez délicatement une petite quantité de remplisseur d'écran sur le même côté de l'écran où se trouve le liquide à dessin.
- Avec un seul passage de la raclette (D) ou tout autre outil à bords plats, recouvrez l'ensemble de l'écran, y compris l'image que vous avez dessinée. (Fig. 2)
- Ne "travaillez pas trop" le remplisseur d'écran au-dessus du liquide à dessin, car cela pourrait dissoudre une partie du liquide à dessin.
- Laissez sécher complètement votre écran.

enlèvement du liquide à dessin

- Une fois que le remplisseur d'écran est complètement sec, rincez votre écran avant et arrière à l'eau froide ou à température ambiante.
- En continuant à rincer votre écran, le fluide à dessin bleu commencera à s'effacer et à révéler votre pochoir peint. (Fig. 3)
- Tenez votre écran à la lumière pour vérifier la qualité de votre pochoir. Si certaines portions de votre pochoir ne se lavent pas, frottez doucement avec une brosse douce sans savon. Si des parties de votre pochoir s'effacent accidentellement, vous pouvez les réparer avec du ruban ou du blocage d'écran une fois votre écran sec.
- Une fois que vous avez bien lavé votre image, mettez de côté l'écran et laissez-le sécher une dernière fois.

♦ ASTUCE SUPPLÉMENTAIRE

En sachant que vous pouvez peindre avec du remplisseur d'écran aussi facilement qu'avec du fluide à dessin, vous pouvez simplement peindre sur l'écran en laissant des espaces ouverts là où vous souhaitez que le pochoir imprime.



créer votre impression

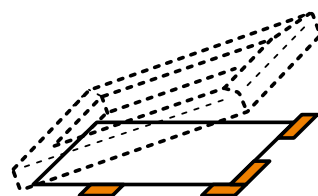
hors-contact

Pour obtenir une image imprimée plus nette et précise, il est utile de surélever légèrement le tissu de la maquette par rapport à la surface d'impression jusqu'au moment où vous appuyez dessus avec votre mouvement d'impression. Cette technique est appelée « décalage ». Un moyen simple de créer ce décalage consiste à coller une pièce de monnaie sous chaque coin inférieur de votre écran pour fournir suffisamment de décalage avant l'impression.

papier

Pour une impression réussie, il est important de s'assurer que votre papier est toujours placé au bon endroit. Cela est particulièrement crucial lorsque vous imprimez une œuvre en plusieurs couleurs, car elle nécessite un alignement ou « enregistrement » des éléments de l'œuvre.

Fixer votre Papier. Une fois votre cadre d'écran en place (si nécessaire — voir "base de cadre/ pinces à charnière" dans "Créer votre espace de travail"), placez votre feuille de papier sous l'écran. Ajustez la feuille pour qu'elle soit correctement alignée par rapport au pochoir de votre image. Vous devrez peut-être soulever et abaisser l'écran quelques fois pour vérifier son placement.



Une fois le papier correctement placé, soulevez l'écran avec précaution, en vous assurant que le papier ne bouge pas. Collez deux morceaux de ruban adhésif épais ou de carton mince sur le bord inférieur de votre papier, et deux autres sur le côté gauche ou droit. Ces repères d'enregistrement serviront de "gabarit" pour maintenir le papier dans la même position à chaque impression.

tissu

Si vous imprimez sur des t-shirts ou des sacs, il est important d'insérer un morceau de papier épais, de carton ou de mousse à l'intérieur du tissu. Cela empêche l'encre de traverser et de tacher l'autre côté du tissu.

Impressions Unicolores sur Tissu : La règle générale pour imprimer sur des t-shirts est de placer le design à environ trois largeurs de doigts du col. (Fig. 4)

◆ **Impressions Multicolores sur Tissu : Imprimer plusieurs couleurs sur du tissu peut être plus difficile en raison de la tendance du tissu à se plier et à s'étirer. Cependant, cela reste possible. Si vos couleurs supplémentaires n'ont pas besoin d'un alignement parfait avec celles imprimées précédemment, vous pouvez simplement ajuster visuellement les écrans supplémentaires au-dessus des images déjà imprimées et obtenir de bons résultats. Un enregistrement plus précis pour le tissu peut nécessiter des configurations de sérigraphie avancées qui dépassent les kits de base.**

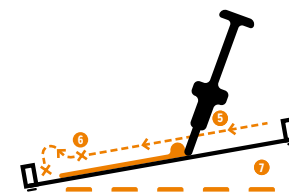
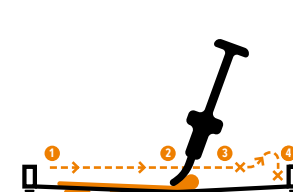
imprimer votre image

Oh, quelle excitation, nous allons enfin imprimer ! Tirer votre raclette est le cœur même de l'art de la sérigraphie. La vitesse de votre mouvement, l'angle de la raclette, la pression appliquée et « la gestion de l'encre » sont quelques-unes des compétences essentielles pour obtenir une impression de qualité.

Le mouvement complet d'impression consiste à tirer l'encre vers vous pendant le « mouvement d'impression », puis à pousser légèrement l'encre vers le haut de l'écran en faisant un « mouvement de remplissage » pour réapprovisionner l'écran en encre avant de pouvoir imprimer à nouveau.

mouvement d'impression

mouvement de remplissage



impression de test

Avant d'imprimer, il est toujours sage de réaliser quelques "impressions de test" sur du papier ou du tissu de récupération. Cela vous aidera à repérer et résoudre les éventuels problèmes avant de procéder à une impression légitime. Vous pouvez tester sur n'importe quel matériau que vous avez sous la main. Cela vous permettra de vous assurer que tout est en ordre, avant de commencer à imprimer sur vos supports finaux !



étapes d'impression

matériel supplémentaire :

- Bouteille de spray d'eau (facultatif)

Les étapes suivantes vous guideront à travers les mécanismes de l'impression. Bonne chance ! À bientôt du côté de l'impression :

- 1 Prélevez et ajoutez quelques cuillères à soupe d'encre sur le dessus de l'écran (le côté le plus éloigné de vous). (Fig. 4) Ne déposez aucune encre sur votre design ou dans les mailles ouvertes.
- 2 Placez votre raclette derrière l'encre, inclinée à environ 60 degrés pour créer un bord d'impression net. Tirez la raclette vers vous en traversant l'image, en appliquant une pression aussi forte que pour ouvrir une porte lourde. (Fig. 5)
- 3 Arrêtez votre tirage AVANT d'atteindre le bas de l'écran, puis soulevez légèrement votre écran pour séparer l'écran de la surface d'impression..
- 4 Soulevez votre raclette et placez-la DEVANT la goutte d'encre.
- 5 Appliquez une pression légère ou nulle et "remplissez" l'encre en la repoussant doucement vers le haut de l'écran.
- 6 Terminez votre mouvement de remplissage AVANT d'atteindre le sommet de l'écran, soulevez votre raclette et placez-la contre l'arrière de l'écran, derrière l'encre
- 7 Soulevez votre écran (Fig. 6) et... expérimentez le miracle de la sérigraphie !

vivez le miracle de la sérigraphie.

Félicitations, vous venez de produire votre première impression avec la méthode de fluidité de dessin et de remplissage d'écran! (Fig. 7)

nettoyage

encre :

À l'aide d'une spatule, d'une raclette ou d'un grattoir à main, collectez toute encre excédentaire et retournez-la dans le pot d'origine ou dans tout autre récipient hermétique. Un pot de yaourt avec un couvercle amovible fonctionne bien.

Vous pouvez facilement conserver l'encre excédentaire à température ambiante pendant quelques semaines, voire quelques mois.

Toutes les encres Speedball sont à base d'eau et peuvent être lavées dans le drain en toute sécurité. Un peu de savon et d'eau suffisent pour nettoyer l'encre excédentaire. L'encre qui a séché dans l'écran peut nécessiter un nettoyage plus approfondi ou une élimination. Il est naturel que certaines encres puissent tacher de façon permanente un écran, mais cela n'affectera en rien la qualité de l'impression.

espace de travail, outils et fournitures

Assurez-vous de bien nettoyer et essuyer votre espace de travail. À l'aide du savon Speedball Pink Soap ou de savon à vaisselle et d'une brosse de nettoyage, retirez toute encre excédentaire de la lame et des bords de la raclette. Laissez sécher. Enlevez le ruban adhésif de votre cadre d'écran et lavez l'encre excédentaire à l'eau tiède avant de passer à l'étape suivante pour retirer le pochoir.

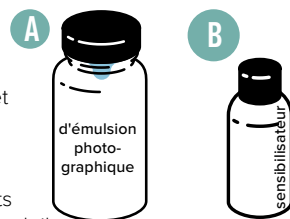
nettoyage de votre pochoir

Si vous souhaitez réutiliser votre écran, ne laissez pas le remplissage d'écran reposer dans votre écran. Plus tôt vous retirez le remplissage d'écran, plus cela sera facile. Le remplissage d'écran laissé sur un écran avec le temps peut devenir permanent.

- Lavez toute l'encre de votre écran. Le remplissage d'écran peut être retiré avec le Speed Clean de Speedball. (Il est normal que certaines encres rouges et noires laissent une tache sur l'écran. Cela n'affectera pas la capacité d'impression de votre écran.)
- Appliquez le Speed Clean des deux côtés de l'écran avec un vaporisateur ou versez-le directement sur l'écran. Laissez agir et tremper pendant 2 à 3 minutes.
- Frottez les deux côtés de l'écran à fond avec une brosse à poils doux dans toutes les directions jusqu'à ce que vous voyiez le remplissage d'écran commencer à se dissoudre ou tomber (1-3 minutes). Laissez agir encore 3 minutes.
- Utilisez un tuyau avec un embout pulvérisateur pour éliminer le remplissage d'écran ramolli. L'eau chaude fonctionne mieux. Plus l'embout du tuyau est puissant, plus il sera facile de laver le remplissage d'écran.
- Lavez votre écran une dernière fois et laissez sécher.

ÉMULSION PHOTOGRAPHIQUE

- A Emulsion Photosensible
- B Sensibilisateur pour émulsion photosensible
- C Bâtonnet de mélange
- D Film transparent positif en noir et blanc
- E Source de lumière puissante — Lampe d'atelier (une lampe UV LED est incluse dans certains kits Speedball) - Lumière directe du soleil
- F Papier ou tissu noir
- G Verre ou plexiglas



Si créer un pochoir en papier découpé est aussi simple que faire du pain grillé, et qu'un pochoir au fluide de dessin ressemble à faire des crêpes, alors les pochoirs à émulsion photosensible s'apparentent à la réalisation d'une omelette gastronomique. Il existe de nombreuses façons d'expérimenter avec des outils, des techniques et des temps d'exposition pour répondre à vos besoins spécifiques d'impression. Soyez patient avec votre processus : c'est la technique la plus magique des trois méthodes de création de pochoirs.

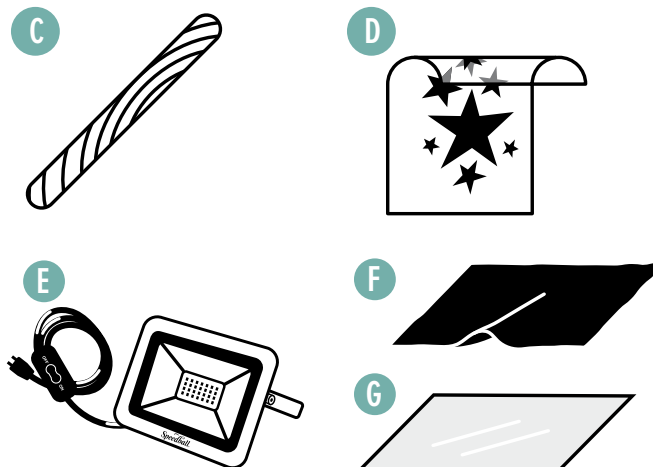
notes sur l'émulsion photosensible

L'émulsion photographique Diazo de Speedball est un procédé en deux étapes nécessitant une activation. Pour activer l'émulsion, il faut y ajouter un sensibilisateur. Ce sensibilisateur est une poudre qui doit être mélangée avec de l'eau pour obtenir la consistance idéale avant d'être incorporée à l'émulsion.

Avantage majeur : L'émulsion Diazo de Speedball ne nécessite pas d'environnement protégé de la lumière. Vous pouvez travailler sous une lumière normale sans risque d'exposition prématurée de l'émulsion.

mélange de l'émulsion

- Repérez votre bouteille d'émulsion photosensible (A) et le petit flacon de sensibilisateur (B).
- Remplissez le flacon de sensibilisateur à moitié (29ml) avec de l'eau (eau du robinet ou distillée, les deux conviennent).
- Refermez le flacon et secouez vigoureusement.
- Ouvrez votre bouteille d'émulsion photosensible (elle sera d'un bleu vif).



- Versez délicatement le contenu du flacon de sensibilisateur dans la bouteille d'émulsion (Fig. 1)
- Mélangez soigneusement à l'aide du bâtonnet de mélange (C) jusqu'à ce que l'émulsion devienne vert gazon.
- Conservez l'émulsion inutilisée dans un endroit frais et sombre. Durée de conservation : Environ 4 mois si réfrigérée.

enduction de l'écran

C'est votre première étape technique dans ce procédé. L'objectif fondamental est de bien imprégner la maille avec l'émulsion, sans excès, pour éviter que l'émulsion ne dégouline lors du séchage..

Application avec une raclette :

- Placez votre écran horizontalement au-dessus d'un évier, d'une cuve, etc.
- Versez un cordon généreux d'émulsion mélangée sur un bord du cadre.
- Positionnez votre raclette derrière l'émulsion et, dans un mouvement fluide, étalez-la uniformément sur l'écran (Fig. 2)
- Répétez cette opération pour bien recouvrir toute la surface d'un côté.
- Faites de même pour l'autre côté en tournant et retournant l'écran.
- Pour éliminer l'excédent, passez légèrement la raclette sur l'écran. Astuce : Récupérez l'excédent d'émulsion en le remettant dans le flacon.

(Voir la section avancée (Page 39) pour l'application avec un godet d'enduction.)

séchage de l'écran

Une fois l'émulsion sèche, elle devient photosensible, et l'écran doit être conservé dans l'obscurité. Les tiroirs, placards et autres espaces sombres sont des endroits parfaits pour stocker votre



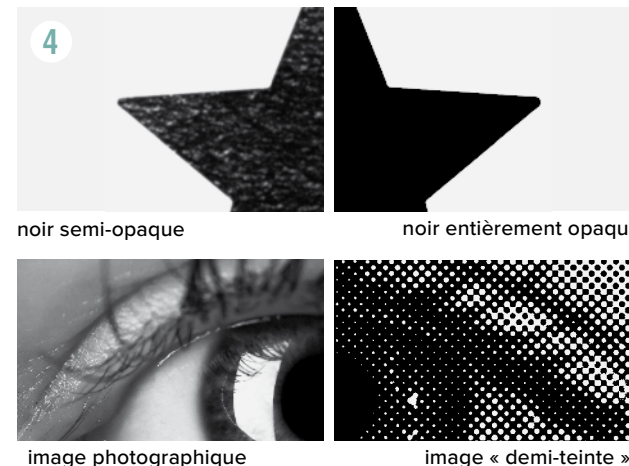
écran pendant le séchage.

- Allongez votre écran à l'horizontale et laissez-le sécher pendant au moins 4 heures. (L'utilisation d'un ventilateur peut accélérer le temps de séchage.)
- Protégez votre écran de la lumière jusqu'au moment de l'exposition. (Si vous devez le déplacer, rangez-le dans un sac-poubelle noir ou une boîte.)
- Un écran enduit mais non exposé peut être conservé pendant 1 à 2 semaines dans un endroit sombre, à l'abri de la lumière et de la chaleur.

création de votre visuel

L'image la plus efficace pour une impression à l'émulsion photosensible est un visuel avec une claire distinction entre l'image noire et le fond blanc. Si vous créez un dessin à la main, privilégiez des illustrations aux contours nets, réalisées avec de l'encre noire sur de l'acétate transparent, du verre ou du plexiglas. Les lavis d'aquarelle et les dessins légers ne s'exposent pas bien. Méthode populaire et efficace : Imprimez une image opaque et contrastée en noir et blanc avec une imprimante laser ou jet d'encre sur un film transparent (D) Les transparents Speedball fournis dans certains kits sont conçus uniquement pour les imprimantes jet d'encre. Plus l'image est opaque, mieux elle s'exposera ! (Fig. 3) Astuce : Superposer deux transparents imprimés en les scotchant ensemble peut améliorer l'opacité.

Si vous utilisez une photographie, il faudra peut-être la convertir en "trame de demi-teintes" (halftone) en noir et blanc avant impression. Les images en niveaux de gris ne s'exposent pas bien. (Fig. 4)



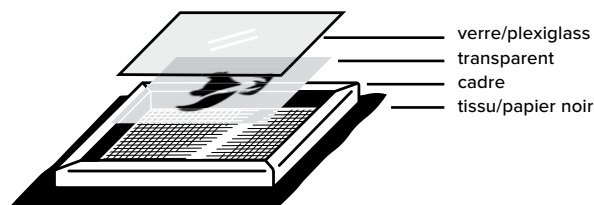
◆ Si l'acétate transparent n'est pas disponible, vous pouvez imprimer votre image sur du papier blanc ordinaire, frotter le papier avec une serviette et de l'huile ménagère (huile végétale, olive, canola, bébé), essuyer l'excédent d'huile et laisser sécher. Bien que la légère opacité du papier huilé puisse nécessiter un temps d'exposition légèrement plus long.

Gardez à l'esprit que chaque tissu de sérigraphie a également une limite de résolution, dictée par le nombre de mailles du tissu de la sérigraphie (voir "outils de base" dans la section "écran" au début pour plus de détails). Si vous perdez des détails lors de l'exposition de votre image, vous avez peut-être trop de détails pour que le nombre de mailles puisse les supporter — essayez de créer une image plus graphique/moins détaillée. Ce problème survient souvent avec une image photographique en demi-teinte dont les points sont trop petits pour être exposés sur un écran.

exposition de votre image

Le temps nécessaire pour exposer correctement votre image dépendra principalement de votre source lumineuse. Une source lumineuse plus grande et plus brillante nécessitera moins de temps pour une bonne exposition. Une source lumineuse plus petite et plus faible nécessitera plus de temps. Une exposition propre et nette nécessite également une pression uniforme et précise entre l'écran et votre illustration.

◆ **NOTE :** Vous allez maintenant travailler avec un écran non exposé à la lumière, alors faites attention à travailler rapidement et à l'abri de la lumière directe jusqu'à ce que vous exposiez votre écran.



- Placez votre écran directement sous votre source lumineuse (E), la source lumineuse étant placée à une distance approximativement égale à la diagonale de l'écran pour garantir que la source lumineuse soit suffisamment éloignée pour exposer uniformément toute votre image. (Fig. 5)
- Placez quelque chose de noir (F) (chemise noire, morceau de papier noir, mousse noire, etc.) sous votre écran, votre illustration noir et blanc dessus, et un morceau de verre ou de plexiglas (G) dans l'écran, sur votre illustration, pour la presser en contact étroit contre l'écran. Sans cette pression, toute déformation ou courbure de votre feuille transparente entraînera un pochoir flou.

◆ Si vous n'avez pas de plexiglas ou de verre, vous pouvez coller ou fixer temporairement votre transparence à votre écran. Si votre plexiglas ou verre est trop grand pour tenir à l'intérieur du cadre de l'écran, vous pouvez retourner votre écran et placer le plexiglas ou le verre sur le dessus.

- En même temps, réglez un minuteur correspondant aux temps d'exposition suggérés ci-dessous, et allumez votre source lumineuse.

temps d'exposition

Voici quelques estimations approximatives pour le temps d'exposition, en fonction des sources lumineuses populaires :

Source lumineuse : Lampe à LED ultra-violette (UV) de 30W

taille du cadre	hauteur de la lampe	temps d'exposition
20,32 x 25,4 cm	40,64 cm	7 minutes
25,4 x 35,56 cm	40,64 cm	8 minutes
30,48 x 45,72 cm	45,72 cm	10 minutes
40,64 x 50,8 cm	50,8 cm	12 minutes
Speed Screen™ 25,4 x 30,48 cm	35,56 cm	1 minute
Speed Screen™ 31,75 x 41,91 cm	48,26 cm	2 minutes
toute taille	lumière du soleil	45 secondes

Note : 1 pouce = 2,54 cm.

Cela correspond aux tailles et hauteurs traduites en centimètres.

lavage de votre pochoir

- Utilisez un pulvérisateur ou un tuyau, appliquez un jet d'eau puissant sur les deux côtés de votre écran. (Fig. 6) (Ne pas utiliser d'eau chaude.)
- Concentrez l'eau sur votre illustration, l'eau révélant lentement votre pochoir.
- Continuez à pulvériser jusqu'à ce que toute émulsion non désirée soit éliminée et que vous puissiez voir facilement votre pochoir. Vous pouvez vérifier en tenant votre écran sous une



lumière pour vous assurer qu'il n'y a pas d'émulsion verte dans votre pochoir.

- Si votre pochoir est un peu "rétif", un léger frottement avec une brosse à poils doux sur l'écran peut accélérer le processus de lavage.

◆ **Si votre émulsion s'enlève pas trop facilement, emportant votre image avec elle, votre temps d'exposition était probablement trop court et vous avez sous-exposé votre émulsion. Si votre émulsion est extrêmement résistante et difficile à éliminer de l'écran, votre temps d'exposition était trop long et vous avez surexposé l'émulsion.**

Mais espérons que vous avez bien...

EXPOSEZ VOTRE PREMIER POCHOIR DE SÉRIGRAPHIE PHOTO !

Tamponnez votre écran avec un journal ou une serviette (ne frottez pas ! L'émulsion est encore humide), et laissez-le sécher complètement devant un ventilateur (facultatif).

◆ **Vous pouvez réexposer votre écran à la lumière (seulement sans le film noir et blanc) pour durcir encore davantage votre émulsion.**

création de votre impression

Voir "création de votre espace de travail" (Pg. 3) pour les descriptions des outils et de l'espace de travail.

hors-contact

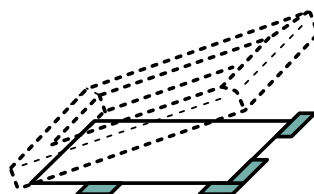
Pour créer une image imprimée plus propre et plus nette, il est utile d'avoir le tissu légèrement surélevé de votre surface d'impression jusqu'au moment où vous appuyez dessus avec votre mouvement d'impression. Cela s'appelle "off-contact". Une

pièce de monnaie collée sous chaque coin inférieur de votre écran peut être un moyen efficace de fournir suffisamment "d'offset" pour le tissu avant d'imprimer.

papier

L'un des éléments clés d'une impression réussie est de s'assurer que votre papier est toujours bien placé. Cela est particulièrement important lors de l'impression d'une image en plusieurs couleurs, qui nécessite un alignement précis, ou "enregistrement".

Avec votre cadre d'écran sécurisé (si nécessaire — voir "base du cadre / pinces à charnières" dans "création de votre espace de travail"), placez votre feuille de papier sous votre écran et ajustez-la pour qu'elle soit correctement alignée avec votre pochoir. Vous devrez peut-être soulever et abaisser votre écran plusieurs fois pour vérifier le placement



Une fois votre papier d'impression placé correctement, soulevez soigneusement votre écran, en vous assurant de ne pas déplacer votre papier, et collez deux morceaux de ruban épais ou de carton mince contre le bord inférieur de votre papier, et deux sur le bord gauche ou droit. Ces onglets d'enregistrement resteront

sur la table et serviront de "gabarit" pour maintenir tous les papiers placés dans la même zone sous votre impression.

tissu

Si vous imprimez sur des chemises ou des sacs, coupez un morceau de papier épais, de carton ou de mousse pour le glisser à l'intérieur de la chemise afin d'éviter que l'encre ne traverse de l'autre côté pendant l'impression. (Fig. 7)

Si votre objectif est d'imprimer une image monochrome sur une chemise, une règle générale pour l'impression des chemises est de tenter d'imprimer l'illustration à environ trois largeurs de doigt du col.

◆ **Étant donné la tendance du tissu à se plier et s'étirer, imprimer une illustration multicolore sur du tissu peut être un peu plus difficile que sur du papier, mais ce n'est pas impossible. Tant que vos images supplémentaires n'ont pas besoin d'être parfaitement alignées, vous pouvez facilement ajuster les écrans supplémentaires par-dessus les images déjà imprimées et ajouter des couleurs supplémentaires avec succès. Toute inscription plus serrée sur le tissu nécessitera peut-être des configurations de sérigraphie plus élaborées que celles proposées.**

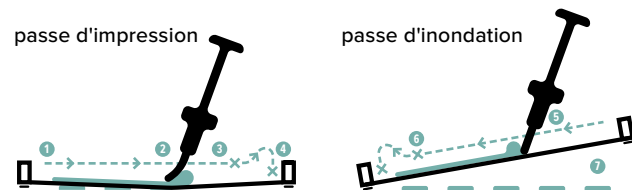


impression de votre image

Ah, maintenant on va imprimer !

Tirer votre raclette est au cœur du métier de la sérigraphie. La vitesse de votre tirage, l'angle de la raclette, la pression et la gestion de l'encre sont des compétences fondamentales pour une bonne impression.

Le mouvement complet de l'impression consiste à tirer l'encre vers vous lors du "mouvement d'impression", puis à pousser légèrement l'encre vers le haut de l'écran lors du "mouvement de recouvrement" pour ré-encre l'écran et imprimer à nouveau.



impression d'essai

Avant d'imprimer, il est toujours sage d'effectuer quelques "impressions d'essai" sur du papier ou du tissu de récupération. Cela vous aidera à identifier et à corriger tout problème avant toute impression définitive. Vous pouvez tester l'impression sur tout ce que vous avez sous la main.

étapes d'impression

matériaux supplémentaires :

- Bouteille pulvérisatrice d'eau (facultatif)

Les étapes suivantes vous guideront dans la mécanique de l'impression. Bonne chance ! À bientôt sur le côté de l'impression :

- 1 Prélevez quelques cuillères à soupe d'encre et placez-les sur le dessus de l'écran (le côté le plus éloigné de vous). **Ne déposez pas d'encre sur votre dessin ou sur la maille ouverte.**
- 2 Placez votre raclette derrière l'encre, inclinée à environ 60 degrés afin de créer un bord d'impression net. Tirez la raclette vers vous et à travers votre image, en appliquant une pression uniforme, comme si vous ouvriez une porte lourde. (Fig. 8)
- 3 Arrêtez votre tirage AVANT d'atteindre le bas de l'écran, et soulevez légèrement votre écran pour le séparer de la surface d'impression.
- 4 Soulevez la raclette et placez-la devant le cordon d'encre.
- 5 Appliquez une pression légère, voire nulle, pour "recouvrir" l'encre sur votre écran et votre image, vers le haut de l'écran.
- 6 Terminez votre mouvement de recouvrement AVANT d'atteindre le haut de l'écran, soulevez la raclette et appuyez-la contre le dos de l'écran, derrière l'encre.
- 7 Soulevez votre écran (Fig. 9) et...

découvrez le miracle de l'impression sérigraphique

Félicitations, vous venez de réaliser votre première sérigraphie avec la méthode photo émulsion ! (Fig. 10)

nettoyage

encre

À l'aide d'une spatule, d'une raclette ou d'un grattoir manuel, récupérez l'excédent d'encre et remettez-le dans le pot d'origine ou tout autre récipient hermétique — un pot de yaourt avec un couvercle amovible fonctionne bien. Vous pouvez facilement stocker l'excédent d'encre à température ambiante pendant quelques semaines, voire plusieurs mois.

Toutes les encres Speedball sont à base d'eau et sûres pour être lavées dans l'évier. Du savon et de l'eau suffiront pour nettoyer l'excédent d'encre. L'encre qui a séché dans l'écran devra peut-être être frottée ou enlevée. Il est naturel que certaines encres tachent définitivement un écran, mais cela n'affectera pas la qualité de l'impression.

zone de travail, outils et fournitures

Assurez-vous de nettoyer et d'essuyer votre espace de travail.

Utilisez du savon Speedball Pink Soap ou du savon à vaisselle, ainsi qu'une brosse à récurer, pour enlever l'excédent d'encre sur la lame et les bords de la raclette. Laissez sécher. Retirez le ruban adhésif de votre cadre d'écran et lavez l'excédent d'encre à l'eau tiède avant de passer à l'élimination du pochoir.

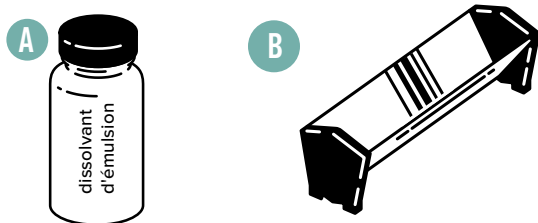
retrait de l'émulsion

Voir la section "avancé" (Page 17) pour la récupération d'un écran et le retrait de l'émulsion.

AVANCÉ

outils nécessaires

- A Un dissolvant pour émulsion photo
- B Un godet enduiseur



retrait de l'émulsion

Si vous souhaitez réutiliser votre écran pour d'autres images, ne laissez pas l'émulsion photo dans votre écran. Vous devrez enlever complètement l'émulsion photo actuelle de votre écran avant de pouvoir le réutiliser. Plus vous retirez rapidement l'émulsion, plus cela sera facile. L'émulsion photo laissée trop longtemps sur un écran peut devenir permanente.

- Lavez toute l'encre de votre écran. L'émulsion photo peut être retirée avec un dissolvant pour émulsion Speedball. (Il est normal que certaines encres rouges et noires laissent une tache sur l'écran. Cela n'affectera pas la capacité d'impression de l'écran.)
- Laissez sécher complètement votre écran.
- Appliquez le dissolvant pour émulsion sur les deux côtés de l'écran à l'aide d'un pulvérisateur ou versez-le directement sur l'écran. Laissez agir et tremper pendant 2 à 3 minutes.
- Frottez soigneusement les deux côtés avec une brosse à poils doux dans toutes les directions jusqu'à ce que vous voyiez l'émulsion commencer à se dissoudre ou à se détacher (1 à 3 minutes). Laissez agir encore 3 minutes.
- Utilisez un tuyau avec un pulvérisateur pour rincer l'émulsion ramollie. Plus l'attache du tuyau est puissante, plus l'émulsion photo se lavera facilement. **Vous n'avez qu'une seule chance de le faire, car si toute l'émulsion ne se rince pas, elle deviendra permanente dans l'écran.**
- Lavez à nouveau votre écran et laissez-le sécher.

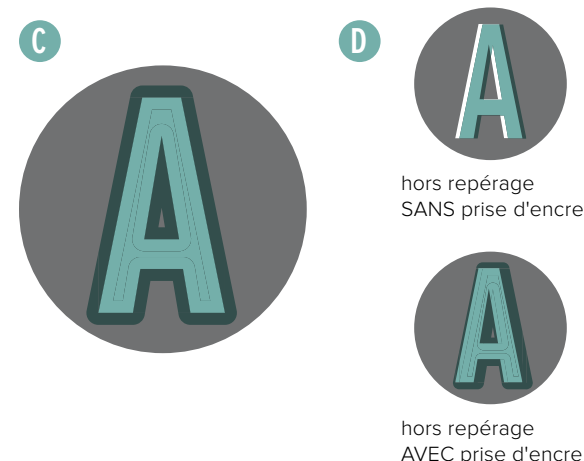
◆ **Un nettoyeur haute pression est un standard professionnel pour les ateliers de sérigraphie, et il fait un travail rapide avec les émulsions ou fillers les plus résistants. Suivez les étapes ci-dessus, en remplaçant le pulvérisateur par un nettoyeur haute pression. Si vous ne possédez pas de nettoyeur haute pression, de nombreuses stations de lavage de voiture en libre-service disposent de nettoyeurs haute pression. SOYEZ PRUDENT avec un nettoyeur haute pression, le jet peut être assez puissant pour percer la peau.**



application de l'émulsion avec un godet enduiseur

◆ **Les godets enduiseurs sont fabriqués dans une grande variété de largeurs. Assurez-vous que votre godet enduiseur soit de la bonne taille pour s'adapter aux dimensions intérieures du cadre de votre écran, sinon vous ne pourrez pas appliquer efficacement l'émulsion sur votre écran.**

- Placez votre godet enduiseur (B) sur une surface plane, et versez une quantité généreuse (environ un tiers) de votre émulsion mélangée dans le réservoir propre de votre godet enduiseur. (Fig. 1)
- Tenez votre écran à un léger angle vertical.
- De l'autre main, maintenez le godet enduiseur stable et inclinez-le de manière à ce que les bords noirs soient bien en contact avec la maille du bas de l'écran
- Inclinez légèrement le godet en avant et laissez un cordon d'émulsion couler et entrer en contact avec l'écran sur toute la longueur de l'applicateur
- Gardez le godet contre l'écran et effectuez un mouvement doux et régulier pour le faire monter à travers l'écran, en appliquant l'émulsion au fur et à mesure. (Fig. 2)
- Une fois arrivé en haut de l'écran, inclinez doucement le godet en arrière pour laisser l'émulsion revenir dans le réservoir.
- Répétez cette étape pour appliquer de l'émulsion sur un côté (longueur) puis tournez votre écran pour appliquer l'émulsion de l'autre côté (largeur).
- Une fois l'écran recouvert, retirez l'excédent d'émulsion en continuant à faire passer l'applicateur dessus, mais en l'inclinant pour ne PAS appliquer d'émulsion supplémentaire. Vous retirez simplement l'excédent d'émulsion.



enregistrement de l'image (multi-couleurs)

Lorsque vous imprimez des impressions multicolores, imprimez toujours les couleurs claires avant les couleurs sombres. Cela est utile pour « piéger » les couleurs claires sous les couleurs plus sombres, facilitant ainsi l'impression. Le « piégeage » est une technique d'impression visant à résoudre le problème des mauvais alignements d'images. Lorsque vous ajoutez du piégeage à une image, vous créez un tampon visuel entre les couleurs afin que les décalages dans l'enregistrement ne soient pas aussi visibles.

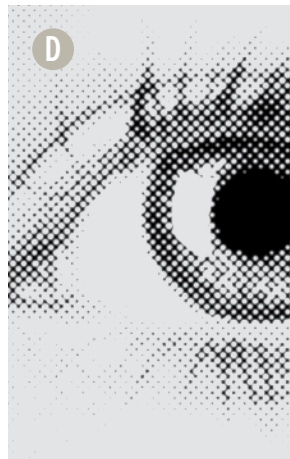
Dans l'exemple ci-dessus (C), le piégeage est appliqué au bleu "A" en « étendant » l'encre bleue au-delà de la forme originale de la lettre et dans la zone grise. Sans piégeage, il serait assez difficile d'aligner parfaitement le bleu "A" avec le "A" blanc dans le cercle gris, ce qui pourrait entraîner des maux de tête et un halo blanc distrayant là où les images ne sont pas parfaitement alignées (D).

papier

En supposant que vous ayez suivi les instructions sous "enregistrement de votre image", vous devriez être capable de répéter le processus initial d'enregistrement et d'aligner votre deuxième écran avec votre première couleur. Encore une fois, utilisez des onglets d'enregistrement ou des épingles d'enregistrement pour assurer un placement cohérent de l'impression.

tissu

La prise d'encre est essentielle lors de l'impression multicolore sur tissu également, mais l'approche professionnelle de l'impression multicolore sur des t-shirts est d'utiliser une "presse rotative". Cette presse comprend une surface d'impression fixe pour le t-shirt et 2 à 4 cadres d'écran verrouillés dans un carrousel rotatif. Ces écrans sont abaissés un par un sur la surface d'impression pour imprimer, puis remontés à nouveau pour chauffer et durcir le t-shirt avant d'imprimer la prochaine couleur sur l'autre bras du carrousel.



DÉPANNAGE

le pochoir en papier s'est décollé de mon écran

Essayez de réattacher doucement votre pochoir à l'écran et réimprimez. L'adhésion de l'encre devrait maintenir votre pochoir en place. Si ce n'est pas le cas, voyez si vous pouvez coller un bord du pochoir lâche à votre écran..

le pochoir en papier s'est déchiré / détérioré

Vous pouvez vous attendre à ce qu'un pochoir en papier se détériore après 20 à 50 impressions, à mesure qu'il absorbe plus d'eau de l'encre. Si votre pochoir est déchiré mais récupérable, essayez de le réattacher à votre écran et effectuez un test d'impression.

le pochoir est plissé sur l'écran

Parfois, un pli peut être lissé avec votre doigt, aplatir le pochoir en le tirant légèrement ou en appuyant plus fort sur votre mouvement d'impression.

l'encre déborde de l'image (A)

Essayez l'encre résiduelle sous votre écran et réimprimez avec moins de pression. (Cela est courant lorsque vos mouvements d'impression ou de recouvrement sont trop forts, forçant l'encre à dépasser l'image d'impression.)

l'image imprimait, mais maintenant elle imprime de moins en moins à chaque tirage (B)

Parce que vous imprimez avec des encres à base d'eau, il est possible que l'encre sèche et obstrue votre écran. Pulvérisez un peu d'eau sur votre écran et imprimez quelques impressions d'essai pour lubrifier l'écran

l'image s'imprimait pas, mais maintenant elle s'imprime avec une accumulation d'encre

Votre écran est trop loin de votre surface d'impression, ce qui fait que l'encre se regroupe sous votre écran lorsque vous continuez à imprimer. Cela est généralement causé par un mouvement d'impression trop léger ou votre "off-contact" (voir "Impression de votre image") étant trop élevé. Rapprochez votre écran de la surface d'impression lors de votre mouvement d'impression avec plus de pression ou moins de distance.

des parties de l'image ne s'impriment pas (C)

En imprimant, vous pouvez récupérer des particules (cheveux, miettes, poussière, etc.) sous votre écran. Si vous voyez une zone qui ne s'imprime pas, vérifiez sous votre écran s'il y a de la saleté. Vous pourriez également avoir du filler d'écran ou de l'émulsion bloquant votre image d'impression. Tenez votre écran sous une lumière et assurez-vous qu'aucune partie de votre dessin n'est obstruée par du filler ou de l'émulsion. Vous pouvez utiliser votre pinceau trempé dans Speedball Speed Clean ou Emulsion Remover pour essayer de laver les petites taches dans votre image d'impression.

des portions impriment que je ne veux pas imprimer

Ces zones sont appelées "trous de serrure". Ces trous peuvent être là où l'émulsion ou le filler d'écran a été éliminé. Ces trous doivent simplement être réparés. Commencez par pulvériser le dessus de votre écran avec un peu d'eau pour empêcher l'encre de sécher. Ensuite, avec un petit pinceau sous l'écran, appliquez du filler d'écran ou de l'émulsion sur les trous. Attendez que cela sèche, puis essayez d'imprimer à nouveau. Si des taches plus grandes persistent, elles peuvent également être bouchées avec de petits morceaux de ruban adhésif.

perte de détail (dans les parties claires de l'image) et/ou l'image est trop claire (D)

Cela peut être dû à une émulsion insuffisamment éliminée en raison d'une surexposition de l'écran. Vérifiez si les détails plus

clairs de votre image ne s'impriment pas du tout. Si c'est le cas, vous devrez peut-être retirer l'émulsion, recouvrir à nouveau votre écran et exposer à nouveau pendant un temps plus court. Sinon, essayer d'appliquer plus de pression ou de répéter les mouvements d'impression plus d'une fois pour chaque impression peut parfois résoudre un problème d'écran surexposé.

perte de détail (dans les parties sombres de l'image) et/ou des taches imprimées sur l'écran (E)

Cela peut être dû à trop d'émulsion éliminée en raison d'une sous-exposition de l'écran. Il est possible de retoucher certaines parties de l'écran en couvrant la zone avec du ruban adhésif ou en peignant soigneusement un peu de peinture blanche au bas de l'écran et en laissant sécher. Si l'ensemble de l'art imprimé devient trop irrégulier ou continue à devenir de plus en plus irrégulier, vous devrez peut-être retirer l'émulsion, recouvrir à nouveau votre écran et exposer à nouveau votre image pendant un temps plus long.

les bords semblent doux ou flous (F)

Cela indique qu'il n'y a pas eu un contact assez proche entre l'illustration noir et blanc et l'écran pendant l'exposition. Si l'art est inacceptable, retirez l'émulsion, recouvrez à nouveau votre écran et exposez à nouveau votre image, en veillant à maintenir l'écran et le film aussi serrés que possible. Nous vous recommandons de placer un morceau de verre sur l'œuvre pour garantir qu'une certaine pression est appliquée à l'illustration et à l'écran.

GLOSSAIRE

Base de cadre – Une surface d'impression en bois autonome avec une unité charnière en bois et métal utilisée pour garder l'écran immobile tout en permettant à l'écran d'être soulevé et abaissé librement pendant le processus de sérigraphie.

Béquille – Une tige ou un bâton en bois vissé de façon lâche sur le côté d'un cadre qui maintient soulevé un cadre d'écran entre les impressions afin de retirer et remplacer le support sous le cadre.

Cadre – Boîtier extérieur en bois ou en aluminium sur lequel est appliquée la maille sérigraphique.

Côté impression – Le côté en retrait d'un écran et d'un cadre sur lequel l'encre est placée et la raclette est tirée pour imprimer les images.

Dégraisser – Un procédé d'élimination des poussières et des huiles résidus du processus de fabrication sur un écran nouvellement fabriqué.

Écran - (Consultez Maille/Écran)

Espace sombre – Emplacement (c'est-à-dire armoire, tiroir) dépourvu de lumière utilisé pour le séchage des écrans recouverts d'émulsion.

Émulsion – (Diaz = 2 étapes) Support photosensible utilisé pour recouvrir un écran afin de préparer l'écran en vue d'une exposition photographique.

Exposition – Le procédé d'exposition d'un écran recouvert d'émulsion et d'un film positif à une source de lumière pendant une période de temps précise afin de créer un pochoir photographique réussi dans l'émulsion, et par conséquent, sur l'écran.

Film positif – Une image en noir et blanc imprimée sur un transparent pour l'utiliser comme image pour créer un pochoir photographique dans le processus d'exposition photographique.

Fixer – Procédé d'utilisation d'une source de chaleur (c'est-à-dire d'un fer à repasser) pour fusionner complètement l'encre au support en tissu. (Terme inapproprié au séchage de l'encre.)

Godet enduiseur – Un outil en forme de goulotte utilisé pour recouvrir un écran avec une émulsion photographique.

Hors contact – Le processus de soulever légèrement un écran et cadre hors d'une surface d'impression en vue d'une impression plus nette.

Image – 1. Toute image dessinée, découpée ou imprimée ou texte utilisé pour créer votre pochoir. 2. Une image sérigraphiée finie sur n'importe quel support choisi.

Image au trait – Image définie par une qualité d'image en noir et blanc à contours nets.

Impression – 1. L'action de tirer la raclette sur un écran dans le but de créer une impression sérigraphiée. 2. L'impression sérigraphiée produite.

Maille/Écran – Tissu solidement fixé au cadre de sérigraphie par un adhésif, une agrafe ou une corde de tension, par lequel le pochoir est appliqué, et l'image est imprimée.

Nombre de mailles – La quantité de fils par pouce de maille d'écran. Désigne généralement la fidélité et la capacité de détails d'une maille.

Négatif – Une image qui est imprimée, dessinée ou découpée dans son inverse tonal.

Opacité/Opaque – Encre ou support qui manque de transparence.

Passe – Une seule traction produisant une seule empreinte d'encre sur n'importe quel support.

Pentures spéciales – Une paire de charnières métalliques serrées à la main pour garder les écrans immobiles tout en permettant à l'écran d'être soulevé et abaissé librement pendant le processus de sérigraphie. Généralement fixé à l'aide de vis sur une surface d'impression.

Pochoir – Zone ouverte sur un écran à travers lequel l'encre est passée lors du processus d'impression afin de produire des images imprimées. Un pochoir peut être fait de papier, de remplisseur d'écran/liquide à dessin ou d'émulsion photographique.

Pochoir photographique – L'image créée dans un écran grâce à la combinaison d'un film positif, d'un écran recouvert d'émulsion photographique et d'une exposition avec une source de lumière appropriée.

Positif – Une image qui est imprimée, dessinée ou découpée dans sa forme originale/voulue.

Prise d'encre – Le processus de prolongement du bord visuel d'une image et en-dessous d'une autre image imprimée par-dessus. Utile pour l'impression multicolore.

Raclette – Un morceau large de caoutchouc ou de plastique fixé à une poignée en bois ou en plastique. Utilisée pour tirer de l'encre sur un écran afin de produire une image sérigraphiée.

Recouvrir – Recouvrement d'un écran d'une couche mince d'émulsion photographique avec une raclette ou un godet enduiseur.

Récupérer – Retrait d'émulsion ou de remplisseur d'écran avec de l'eau et des produits chimiques en vue de réutiliser l'écran pour des images imprimées supplémentaires.

Repérage – Alignement approprié de deux ou plusieurs images imprimées les unes sur l'autre.

Sous-exposé – Un pochoir photographique exposé trop peu de temps à une source de lumière, ce qui produit une image trop foncée, une perte de détails et une émulsion s'enlevant trop facilement avec l'eau pulvérisée.

Support – Tout matériau convenant à l'impression, y compris (mais sans s'y limiter) : tissu, papier, carton, t-shirts, sacs.

Surexposé – Un pochoir photographique exposé trop longtemps à une source de lumière, ce qui produit une image trop pâle, un détail réduit et la difficulté à faire ressortir l'image par pulvérisation avec de l'eau.

Surface d'impression – Surface plane sur laquelle le support d'impression est placé avant l'impression.

Textile – Toute variété de tissu sur lequel l'impression est réalisée.

Tirage – Le fait de tirer une raclette sur un écran pour imprimer une image.

Transparent – 1. Une feuille de plastique/acétate transparente utilisée pour imprimer un film positif. 2. Toute encre qui, lorsqu'elle est imprimée, révèle encore d'autres images imprimées en dessous.

GESCHNITTENE PAPIERSCHABLONE

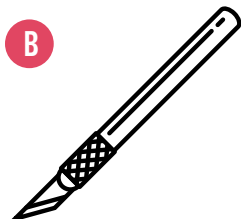
herramientas necesarias

- A Bienfang® Graphics 360™ Marker-Papier
- B Bastelmesser

A



B



Ihr Kunstwerk erstellen

- Zeichnen Sie Ihr Bild mit einem Bleistift auf ein Blatt Bienfang® Graphics 360™-Papier. (A)
- Lassen Sie auf allen Seiten mindestens einen Rand von 2" zwischen Ihrem Bild und der Innenseite Ihres Siebrahmens. (Abb. 1)
- Verwenden Sie Ihr Bastelmesser (B) auf einer Schneidmatte oder einer anderen sicheren Schneidefläche, schneiden Sie Ihr gezeichnetes Bild aus und erstellen Sie Ihre Papierschablone. (Abb. 2)

◆ **Andere Papiere wie Reispapier, Wachspapier und Acetat-Folien können mitunter auch als Papierschablonen-Medium geeignet sein.**

◆ **Denken Sie an die Faustregel jeder geschnittenen Schablone: Jede Form kann leicht in eine Schablone geschnitten werden, aber eine Form innerhalb einer anderen Form ist unmöglich, weil die mittlere Form herausfällt. (Sobald Sie mehr Erfahrung mit geschnittenen Papierschablonen haben, können Sie vielleicht vor dem Druck vorsichtig frei schwebende Gegenformen auf Ihrer Druckoberfläche platzieren).**

✓ **DO** ~~**DO NOT**~~

Positionieren Sie Ihre Papierschablone in Vorbereitung auf den Druck unter Ihrem Sieb. Klopfen Sie sich auf die Schulter und genießen Sie die verfügbaren Stunden, die noch vor Ihnen liegen, weil Sie so viel Zeit für die Erstellung einer Papierschablone gespart haben.



Erstellung Ihres Drucks

Siehe „Ihren Arbeitsbereich anlegen“ (S. 2) für Beschreibungen der Werkzeuge und des Arbeitsbereichs.

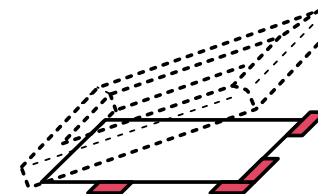
aus-Kontakt

Um ein saubereres und schärferes Druckbild zu erzeugen, ist es hilfreich, das Gewebe leicht von der Druckoberfläche abzuheben, bis Sie es mit Ihrem Druckstrich auf die Oberfläche drücken. Dies wird als „Off-Contact“ bezeichnet. Münzen, die unter jede untere Ecke Ihres Siebs geklebt werden, können ein wirksames Medium sein, um vor dem Drucken genügend „Off-Contact“ für die Masche zu schaffen.

Papier

Einer der Schlüssel zu einem erfolgreichen Druck ist es, dafür zu sorgen, dass Ihr Papier immer am richtigen Ort ist. Dies gilt insbesondere für den Druck eines mehrfarbigen Bildes, bei dem die Kunstwerke aneinandergereiht oder „passend“ platziert werden müssen.

Befestigen Sie Ihren Siebrahmen (falls erforderlich – siehe „Rahmensockel/Scharnierklemmen“ unter „Ihren Arbeitsbereich Anlegen“), legen Sie Ihr Blatt Papier unter Ihr Sieb und passen Sie es so an, dass es genau zu Ihrer Bildschablone passt. (Wenn Sie Papierschablonen verwenden, brauchen Sie nur sicherzustellen, dass Ihre Papierschablone und das Papier unter Ihrem Sieb ausgerichtet und zentriert sind). Möglicherweise müssen Sie Ihr Sieb einige Male anheben und absenken, um die Platzierung zu überprüfen.



Wenn Ihr Druckpapier richtig platziert ist, heben Sie das Sieb vorsichtig an, achten Sie darauf, dass sich das Papier nicht bewegt, und kleben Sie zwei Stücke dickes Klebeband oder dünne Pappe an den unteren Rand des Papiers und zwei Stücke an den linken oder rechten Rand. Diese Registrierlaschen bleiben auf dem Tisch und dienen als „Spannvorrichtung“, damit alle Papiere im gleichen Bereich unter Ihrem Druck platziert bleiben.

Gewebe

Wenn Sie Shirts oder Taschen bedrucken, schneiden Sie ein Stück dickes Papier, Pappe oder Schaumstoffplatte so zurecht, dass es in das Shirt hineinrutscht, damit die Farbe beim Drucken nicht auf die andere Seite ausläuft.

Wenn es Ihr Ziel ist, ein einfarbiges Bild auf ein Shirt zu drucken, besagt die Faustregel für das Bedrucken von Shirts, dass Sie versuchen sollten, die Druckvorlage drei Finger breit vom Kragen entfernt zu drucken. (Abb. 3)

◆ **Der Druck mehrfarbiger Kunstwerke auf Gewebe kann eine etwas größere Herausforderung darstellen als der Druck auf Papier, da es zum Verbiegen und zur Dehnung tendiert, aber er ist nicht unmöglich. Solange Ihre zusätzlichen Bilder nicht zu eng aneinandergereiht werden müssen, können Sie mit Leichtigkeit zusätzliche Siebe über die zuvor gedruckten Bilder legen und erfolgreich zusätzliche Farbe drucken. Jede engere Registrierung auf Gewebe erfordert möglicherweise aufwändigere Siebdruckeinstellungen als vorgesehen.**

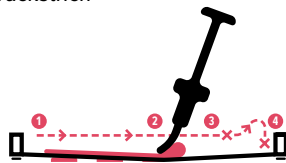


Ihr Bild drucken

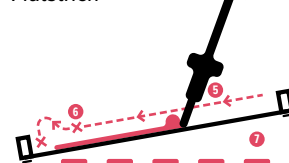
An die Siebe, fertig, los! Das Ziehen der Rakel ist das Herzstück der Fertigkeit des Siebdrucks. Die Geschwindigkeit des Zuges, der Rakelwinkel, der Druck und das Rakeln der Farbe („inkwrangling“) sind einige der zentralen Fähigkeiten für einen guten Druck.

Der volle Druckstrich besteht darin, die Farbe im „Druckstrich“ zu Ihnen zu ziehen und dann die Farbe als „Flutstrich“ leicht wieder nach oben auf das Sieb zu drücken, um das Sieb erneut einzufärben und erneut zu drucken.

Druckstrich



Flutstrich



Testdruck

Vor dem Druck ist es immer ratsam, einige „Testdrucke“ auf Altpapier oder -gewebe zu drucken. Dies wird Ihnen helfen, Probleme zu erkennen und zu beheben, bevor Sie rechtmäßig gedruckt werden. Sie können den Druck auf allem testen, was bei Ihnen so herumliegt.

Druckschritte

zusätzliche Materialien:

- Sprühflasche mit Wasser (optional)

Die folgenden Schritte werden Sie durch die Mechanik des Druckens führen. Viel Erfolg! Wir sehen uns auf der Druckseite :

- 1 Schaufeln Sie einige Esslöffel Farbe heraus und fügen Sie diese am oberen Rand des Siebs (am weitesten von Ihnen entfernt) hinzu. **Legen Sie keine Farbe auf Ihr Design oder offene Maschen.**
- 2 Setzen Sie Ihre Rakel hinter die Farbe, etwa 60 Grad geneigt, um eine scharfe Druckkante zu erzeugen. Ziehen Sie die Rakel auf sich zu und über Ihr Bild, wobei Sie gleichmäßig so viel Druck ausüben, wie zum Öffnen einer schweren Tür erforderlich ist. (Abb. 4)
- 3 Hören Sie auf zu ziehen, BEVOR Sie den unteren Teil des Siebs erreichen, und heben Sie das Sieb leicht an, um das Sieb von der Druckfläche zu trennen.
- 4 Heben Sie die Rakel an und stellen Sie sie VOR der Farbperle auf.
- 5 Üben Sie leichten bis gar keinen Druck aus und „fluten“ Sie die Farbe zurück über Ihr Sieb und Bild, zum oberen Ende des Siebs hin.
- 6 Beenden Sie den Flutstrich, BEVOR Sie die Oberkante des Siebs erreichen, heben Sie die Rakel an und lehnen Sie sie gegen die Rückseite des Siebs hinter die Farbe.
- 7 Heben Sie Ihr Sieb an und...

erleben Sie das Wunder des Siebdrucks

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben gerade Ihren ersten Siebdruck mit der Papierschablonenmethode erstellt! (Abb. 5)

Aufräumen

Tinte

Sammeln Sie überschüssige Farbe mit einem Spatel, Rakel oder Handspachtel auf und geben Sie sie in das Originalglas oder einen anderen luftdichten Behälter zurück – ein Behälter mit abnehmbarem Deckel ist dafür gut geeignet. Sie können überschüssige Farbe problemlos einige Wochen oder sogar Monate bei Raumtemperatur aufbewahren.

Alle Speedball-Farben sind auf Wasserbasis und können ohne weiteres in den Abfluss abgeleitet werden. Überschüssige Farbe lässt sich leicht mit Seife und Wasser abwaschen. Farbe, die im Sieb eingetrocknet ist, muss unter Umständen abgewischt oder entfernt werden. Selbstverständlich können einige Farben ein Sieb dauerhaft beflecken, aber dies beeinträchtigt die Druckqualität in keiner Weise.

Arbeitsbereich, Werkzeuge und Zubehör

Räumen Sie Ihren Arbeitsbereich auf und wischen Sie ab.

Entfernen Sie überschüssige Farbe mit Speedball Pink-Seife oder Spülseife und einer Scheuerbürste von der Klinge und den Kanten der Rakel. Trocknen lassen. Entfernen Sie das Klebeband von Ihrem Siebrahmen und waschen Sie überschüssige Farbe mit warmem Wasser ab, bevor Sie mit dem Entfernen der Schablone fortfahren.

Reinigung Ihrer Schablone

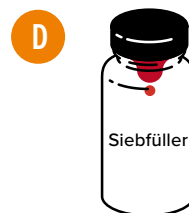
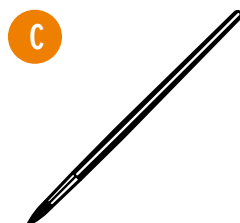
Wenn Sie Farbe vom Sieb abwaschen, sollte sich Ihre Schablone vom Sieb lösen. Verwenden Sie Seife, Wasser und eine weiche Scheuerbürste, um Farbe und Papier von Ihrem Sieb zu entfernen. Entsorgen Sie Ihre Papierschablone im Müll und lassen Sie das Sieb trocknen.

ZEICHNUNGSFLÜSSIGKEIT UND SIEBFÜLLER



Notwendige Werkzeuge

- A Zeichnungsflüssigkeit
- B Pinsel
- C Siebfüller
- D Rakel oder flaches Brett zum Verteilen



Ihr Bild zeichnen

- Sie können Ihr Bild entweder zuerst auf Papier skizzieren oder Ihr Kunstwerk leicht direkt auf das Sieb zeichnen. (Achten Sie darauf, das Sieb nicht mit dem Bleistift zu zerreißen oder zu durchstechen).
- Achten Sie darauf, dass zwischen Ihrem Kunstwerk und allen vier Seiten der Innenseite Ihres Siebs mindestens ein Rand von 2" frei bleibt.
- Legen Sie Ihr Sieb mit der Vorderseite nach unten auf eine flache Arbeitsfläche.

Zeichnungsflüssigkeit

Alles, was mit Zeichnungsflüssigkeit gezeichnet wird, wird zu Ihrem gedruckten Bild, sodass Sie die Gelegenheit für malerische Linien in Ihrer Zeichnung nutzen können.

- Platzieren Sie Ihre Skizze unter dem Sieb, wenn Sie eine Skizze nachzeichnen.
- Verwenden Sie Zeichnungsflüssigkeit (A) und einen Pinsel (B), um Ihr gewünschtes Bild zu malen. (Abb. 1)
- Versuchen Sie, dass sich die Zeichnungsflüssigkeit nicht sammelt und durch das Sieb tropft oder zu dickflüssig wird.
- Sobald erledigt, lassen Sie das Sieb vollständig trocknen.

Siebfüller

Der Siebfüller dient dazu, alle Bereiche des Siebs, die Sie nicht drucken möchten, zu beschichten. Lassen Sie den Siebfüller nicht zu dick werden oder durch das Sieb tropfen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn der Siebfüller die Innenkanten Ihres Rahmens nicht vollständig bedeckt – Sie kleben diese Bereiche erst kurz vor dem Druck ab.

♦ **Wenn Sie eine kleine Textur um die Außenseite Ihres Bildes herum wünschen, können Sie das Sieb auch absichtlich NICHT komplett mit Siebfüller beschichten oder auch einige der Kanten trockenbürsten, um beim Drucken einen organischeren und malerischeren Rahmen zu erhalten. (Abb. 2)**

- Rühren Sie den Siebfüller (C) gründlich auf. (Mit der Zeit wird er sich absetzen und eine weiße Schicht auf der Oberseite bilden).
- Wenn Sie über einem Spülbecken arbeiten, sprühen Sie vorsichtig eine kleine Menge Siebfüller entlang eines Endes Ihres Rahmens auf die gleiche Seite des Siebs wie Ihre Zeichnungsflüssigkeit.
- Beschichten Sie mit einem EINZIGEN STRICH Ihrer Rakel oder einem beliebigen Werkzeug mit flacher Kante (D) das gesamte Sieb einschließlich Ihres gezeichneten Bildes. (Abb. 2)
- „Überarbeiten“ Sie den Siebfüller nicht über die Zeichnungsflüssigkeit, sonst wird ein Teil der Zeichnungsflüssigkeit aufgelöst.
- Lassen Sie Ihr Sieb vollständig trocknen.

Auswaschen der Zeichnungsflüssigkeit

- Wenn der Siebfüller vollständig getrocknet ist, spülen Sie Ihr Sieb an der Vorder- und Hinterseite mit kaltem Wasser oder Wasser mit Raumtemperatur ab.
- Wenn Sie das Sieb weiter abspülen, wird die blaue Zeichnungsflüssigkeit von der Unterseite des Siebfüllers weggespült und Ihre gemalte Schablone freigegeben. (Abb. 3)
- Halten Sie Ihr Sieb an das Licht, um die Qualität Ihrer Schablone zu überprüfen. Wenn einige Teile Ihrer Schablone nicht ausgewaschen werden, schrubben Sie sie vorsichtig mit einer nicht seifigen Scheuerbürste. Umgekehrt können Teile Ihrer Schablone, die unbeabsichtigt gewegewaschen werden, ausgebessert und mit Klebeband oder Siebfüller ausgebessert werden, sobald Ihr Sieb trocken ist. Wenn Sie Ihr Bild komplett ausgewaschen haben, legen Sie das Sieb beiseite und lassen es ein letztes Mal trocknen.

♦ **Da Sie wissen, dass Sie mit Siebfüller genauso einfach malen können wie mit Zeichnungsflüssigkeit, können Sie einfach auf den Siebfüller malen und das Sieb dort offen lassen, wo die Schablone gedruckt werden soll.**



Erstellung Ihres Drucks

Siehe „Ihren Arbeitsbereich anlegen“ (S. 3) für Beschreibungen der Werkzeuge und des Arbeitsbereichs.

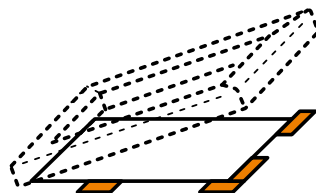
aus-Kontakt

Um ein saubereres und schärferes Druckbild zu erzeugen, hilft es, das Gewebe leicht von der Druckoberfläche abzuheben, bis zu dem Moment, in dem Sie es mit Ihrem Druckstrich auf die Oberfläche drücken. Dies wird als „Off-Contact“ bezeichnet. Münzen, die unter jede untere Ecke Ihres Siebs geklebt werden, können ein wirksames Medium sein, um vor dem Drucken genügend „Off-Contact“ für die Masche zu schaffen.

Papier

Einer der Schlüssel zu einem erfolgreichen Druck ist es, dafür zu sorgen, dass Ihr Papier immer am richtigen Ort ist. Dies gilt insbesondere für den Druck eines mehrfarbigen Bildes, bei dem die Kunstwerke aneinandergereiht oder „passend“ platziert werden müssen.

Befestigen Sie Ihren Siebrahmen (falls erforderlich – siehe „Rahmensockel/Scharnierklemmen“ unter „Ihren Arbeitsbereich Anlegen“), legen Sie Ihr Blatt Papier unter Ihr Sieb und passen Sie es so an, dass es genau zu Ihrer Bildschablone passt. Möglicherweise müssen Sie Ihr Sieb einige Male anheben und absenken, um die Platzierung zu überprüfen.



Wenn Ihr Druckpapier richtig platziert ist, heben Sie das Sieb vorsichtig an, achten Sie darauf, dass sich das Papier nicht bewegt, und kleben Sie zwei Stücke dickes Klebeband oder dünne Pappe an den unteren Rand des Papiers und zwei Stücke an den linken oder rechten Rand. Diese Registrierungsglaschen bleiben auf dem Tisch und dienen als „Spannvorrichtung“, damit alle Papiere im gleichen Bereich unter Ihrem Druck platziert bleiben.

Gewebe

Wenn Sie Hemden oder Taschen bedrucken, schneiden Sie ein Stück dickes Papier, Pappe oder Schaumstoffplatte so zurecht, dass es in das Shirt hineinrutscht, damit die Farbe beim Drucken nicht auf die andere Seite ausläuft.

Wenn es Ihr Ziel ist, ein einfarbiges Bild auf ein Shirt zu drucken, besagt die Faustregel für das Bedrucken von Shirts, dass Sie versuchen sollten, die Druckvorlage drei Finger breit vom Kragen aus zu drucken. (Abb. 4)

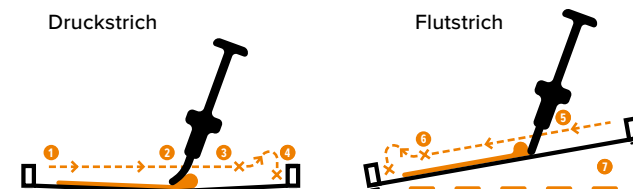
♦ **Der Druck mehrfarbiger Kunstwerke auf Gewebe kann eine etwas größere Herausforderung darstellen als der Druck auf Papier, da es zum Verbiegen und zur Dehnung tendiert, aber er ist nicht unmöglich. Solange Ihre zusätzlichen Bilder nicht zu eng aneinandergereiht werden müssen, können Sie mit Leichtigkeit zusätzliche Siebe über die zuvor gedruckten Bilder legen und erfolgreich zusätzliche Farbe drucken. Jede engere Registrierung auf Gewebe erfordert möglicherweise aufwändigere Siebdruckeinstellungen als vorgesehen.**

Ihr Bild drucken

An die Siebe, fertig, los!

Das Ziehen der Rakel ist das Herzstück der Fertigkeit des Siebdrucks. Die Geschwindigkeit des Zuges, der Rakelwinkel, der Druck und das Rakeln der Farbe („inkwrangling“) sind einige der zentralen Fähigkeiten für einen guten Druck.

Der volle Druckstrich besteht darin, die Farbe im „Druckstrich“ zu Ihnen zu ziehen und dann die Farbe als „Flutstrich“ leicht wieder nach oben auf das Sieb zu drücken, um das Sieb erneut einzufärben und erneut zu drucken.



Testdruck

Vor dem Druck ist es immer ratsam, einige „Testdrucke“ auf Altpapier oder -gewebe zu drucken. Dies wird Ihnen helfen, Probleme zu erkennen und zu beheben, bevor Sie rechtmäßig gedruckt werden. Sie können den Druck auf allem testen, was bei Ihnen so herumliegt.



Druckschritte

zusätzliche Materialien:

- Sprühflasche mit Wasser (optional)

Die folgenden Schritte werden Sie durch die Mechanik des Druckens führen. Viel Erfolg! Wir sehen uns auf der Druckseite:

- 1 Schaufeln Sie einige Esslöffel Farbe heraus und fügen Sie diese am oberen Rand des Siebs (am weitesten von Ihnen entfernt) hinzu. (Abb. 4).
- 2 Legen Sie keine Farbe auf Ihr Design oder offene Maschen. Setzen Sie Ihre Rakel hinter die Farbe, etwa 60 Grad geneigt, um eine scharfe Druckkante zu erzeugen. Ziehen Sie die Rakel auf sich zu und über Ihr Bild, wobei Sie gleichmäßig so viel Druck ausüben, wie zum Öffnen einer schweren Tür erforderlich ist. (Abb. 5)
- 3 Hören Sie auf zu ziehen, BEVOR Sie den unteren Teil des Siebs erreichen, und heben Sie das Sieb leicht an, um es von der Druckfläche zu trennen.
- 4 Heben Sie die Rakel an und stellen Sie sie VOR der Farbperle auf.
- 5 Üben Sie leichten bis gar keinen Druck aus und „fluten“ Sie die Farbe zurück über Ihr Sieb und Bild, zum oberen Ende des Siebs hin.
- 6 Beenden Sie den Flutstrich, BEVOR Sie die Oberkante des Siebs erreichen, heben Sie die Rakel an und lehnen Sie sie gegen die Rückseite des Siebs hinter die Farbe.
- 7 Heben Sie Ihr Sieb an (Abb. 6) und...

erleben Sie das Wunder des Siebdrucks.

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben gerade Ihren ersten Siebdruck mit der Methode der Zeichnungsflüssigkeit und des Siebfüllers hergestellt! (Abb. 7)

Aufräumen

Tinte

Sammeln Sie überschüssige Farbe mit einem Spatel, Rakel oder Handspachtel auf und geben Sie sie in das Originalglas oder einen anderen luftdichten Behälter zurück – ein Joghurt-Behälter mit abnehmbarem Deckel ist dafür gut geeignet. Sie können überschüssige Farbe problemlos einige Wochen oder sogar Monate bei Raumtemperatur aufbewahren.

Alle Speedball-Farben sind auf Wasserbasis und können ohne weiteres in den Abfluss abgeleitet werden. Überschüssige Farbe lässt sich leicht mit Seife und Wasser abwaschen. Farbe, die im Sieb eingetrocknet ist, muss unter Umständen abgewischt oder entfernt werden. Selbstverständlich können einige Farben ein Sieb dauerhaft beflecken, aber dies beeinträchtigt die Druckqualität in keiner Weise.

Arbeitsbereich, Werkzeuge und Zubehör

Räumen Sie Ihren Arbeitsbereich auf und wischen Sie ab. Entfernen Sie überschüssige Farbe mit Speedball Pink-Seife oder Spülseife und einer Scheuerbürste von der Klinge und den Kanten der Rakel. Trocknen lassen. Entfernen Sie das Klebeband von Ihrem Siebrahmen und waschen Sie überschüssige Farbe mit warmem Wasser ab, bevor Sie mit dem Entfernen der Schablone fortfahren.

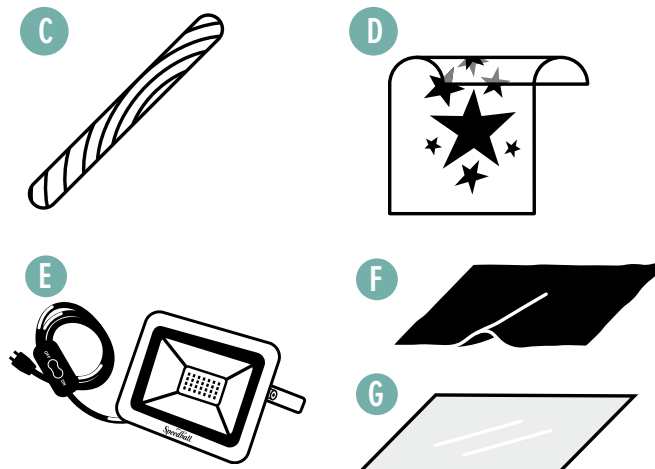
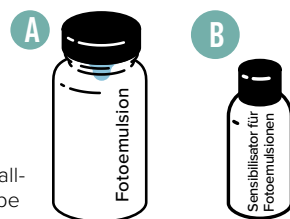
Reinigung Ihrer Schablone

Wenn Sie Ihr Sieb wiederverwenden möchten, lassen Sie den Siebfüller nicht in Ihrem Sieb liegen. Je früher Sie den Siebfüller entfernen, desto einfacher. Siebfüller, der mit der Zeit auf einem Sieb zurückbleibt, kann dauerhaft werden.

- Waschen Sie jegliche Farbreste von Ihrem Sieb ab. Der Siebfüller kann mit Speedball's Speed Clean™ entfernt werden. Es ist normal, dass einige rote und schwarze Druckfarben einen Fleck auf dem Sieb hinterlassen. Die Druckfähigkeit Ihres Siebs wird dadurch nicht beeinträchtigt.
- Tragen Sie Speed Clean mit einer Sprühflasche auf beide Seiten des Siebs auf oder gießen Sie es direkt auf das Sieb. Lassen Sie es 2-3 Minuten einwirken.
- Schrubben Sie beide Seiten gründlich mit einer weichen Borstenbürste in alle Richtungen, bis Sie sehen, wie sich der Siebfüller aufzulösen beginnt oder abfällt (1-3 Minuten). Weitere 3 Minuten einwirken lassen.
- Verwenden Sie einen Schlauch mit einem Sprühdüsenaufsatz, um den aufgeweichten Siebfüller auszusprühen. Dafür eignet sich heißes Wasser am besten. Je stärker der Schlauchaufsatz, desto leichter lässt sich der Siebfüller auswaschen.
- Waschen Sie das Sieb noch einmal und lassen Sie es trocknen.

FOTOEMULSION

- A Fotoemulsion
- B Sensibilisator für Fotoemulsionen
- C Rührstab
- D durchsichtiges schwarz-weißes Filmpositiv
- E starke Lichtquelle
 - ladenlicht (in einigen Speedball-Bausätzen ist eine UV-LED-Lampe enthalten)
 - direkte Sonne
- F schwarzes Papier/Gewebe
- G Glas oder Plexiglas



Wenn Sie sich vorstellen können, dass die Erstellung einer Schablone für geschnittenes Papier so einfach ist wie die Zubereitung von Toast, und die Erstellung einer Schablone für Zeichnungsflüssigkeit wie die Herstellung von Pfannkuchen, dann sind Fotoemulsions-Schablonen wie die Zubereitung eines Gourmet-Omeletts. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, mit Werkzeugen, Techniken und Belichtungen zu experimentieren, um Ihre speziellen Druckanforderungen oder Wünsche zu erfüllen. Seien Sie geduldig mit Ihrem Verfahren. Dies ist die bezauberndste der drei Schablonenherstellungs-Techniken.

Anmerkungen zur Fotoemulsion

Die Diazo-Fotoemulsion von Speedball ist ein 2-stufiges Verfahren, bei dem die Fotoemulsion „aktiviert“ werden muss. Um die Emulsion zu aktivieren, muss ein Sensibilisator hinzugefügt werden. Der Sensibilisator ist ein Pulver und benötigt Wasser, um die richtige Konsistenz für die Zugabe zur Fotoemulsion zu erreichen. Der große Vorteil der Diazo-Fotoemulsion von Speedball besteht darin, dass keine lichtgeschützte Umgebung erforderlich ist. Das einfache Arbeiten bei normalem Licht verhindert eine vorzeitige Belichtung der Emulsion.

Mischen der Emulsion

- Sie benötigen eine Flasche Fotoemulsion (A) und eine kleine Flasche Sensibilisator (B).
- Füllen Sie die Sensibilisator-Flasche etwa zur Hälfte (29ml) mit Wasser (Leitungswasser oder destilliertes Wasser reicht völlig aus.)
- Sensibilisator-Fläschchen wieder verschließen und kräftig.
- Öffnen Sie Ihre Flasche mit der Fotoemulsion – sie wird hellblau sein.

- Gießen Sie die Flasche mit dem Sensibilisator vorsichtig in die Flasche mit der Fotoemulsion. (Abb. 1)
- Mit einem Rührstab (C) gut umrühren, bis der gesamte Sensibilisator vollständig in die Fotoemulsion eingedrungen ist und diese grasgrün wird.
- Bewahren Sie nicht verwendete Emulsion an einem kühlen, dunklen Ort auf. Die Haltbarkeit beträgt im gekühlten Zustand etwa 4 Monate.

Beschichtung des Siebs

Dies ist Ihre erste handwerkliche Aufgabe. Das grundlegende Ziel der Beschichtung eines Siebs besteht darin, die Masche gründlich mit Emulsion zu durchdringen, ohne es zu sättigen und Emulsion von Ihrem Sieb abtropfen zu lassen, während es trocknet.

Beschichtung mit einer Rakel::

- Legen Sie Ihr Sieb horizontal über ein Waschbecken, eine Wanne usw.
- Gießen Sie eine großzügigen Perle Ihrer gemischten Emulsion entlang eines Endes von Ihrem Rahmen.
- Setzen Sie Ihre Rakel hinter die gemischte Emulsion und ziehen Sie sie in einer schönen leichten Bewegung über das Sieb, wobei Sie das Sieb nach und nach mit Emulsion beschichten. (Abb. 2)
- Setzen Sie diesen Schritt mit der Rakel fort, um sicherzustellen, dass die eine Seite vollständig beschichtet ist.
- Wiederholen Sie den gleichen Schritt, sodass Sie eine Seite beschichten (der Länge nach) und drehen Sie anschließend Ihr Sieb und drehen Sie es um, um die andere Seite zu beschichten (der Breite nach).
- Um überschüssige Emulsion zu entfernen, fahren Sie mit der Rakel leicht über das Sieb. Die überschüssige Emulsion kann wieder in der Flasche aufgefangen werden.

(Siehe den Abschnitt „Fortgeschritten“ (Seite 15) für das Regenerieren eines Siebes und die Emulsionsentfernung.)

Trocknen des Siebs

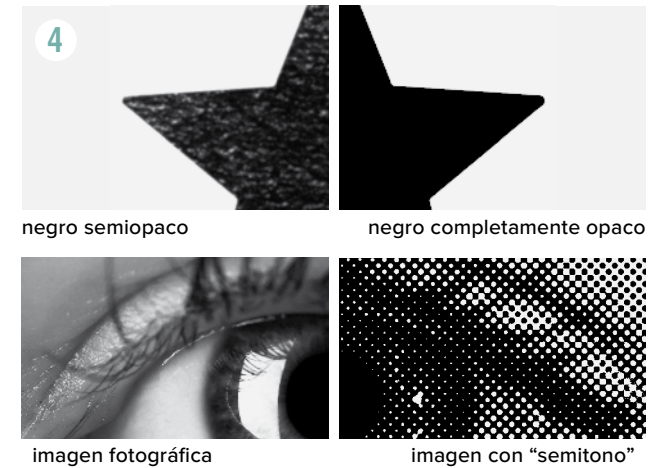
Wenn Ihre Emulsion trocknet, wird sie lichtempfindlich und erfordert, dass Ihr Sieb an einem dunklen Ort aufbewahrt wird. Schränke, Wandschränke, leere Schubladen usw. sind geeignete Aufbewahrungsorte.

- Legen Sie Ihr Sieb zum Trocknen für mindestens vier Stunden horizontal aus. (Das Auflegen eines Ventilators auf das Sieb hilft, die Trocknungszeit zu beschleunigen).
- Halten Sie Ihr Sieb vor Licht geschützt, bis Sie zur Belichtung bereit sind. (Wenn Sie sie bewegen müssen, können Sie sie in einem schwarzen Müllsack oder einer Kiste aufbewahren).
- Sie können ein beschichtetes Sieb 1-2 Wochen lang unbelichtet lassen (an einem dunklen Ort, das keinem Licht und der Hitze ausgesetzt ist).

Ihr Kunstwerk erstellen

Für die effektive Verwendung mit einer Fotoemulsion eignen sich Kunstwerke mit einer klaren Unterscheidung zwischen dem schwarzen Bild und dem weißen Hintergrund. Wenn handgemachte Bilder erstellt werden, gehören dazu auch Zeichnungen mit harten Kanten, die mit schwarzer Farbe auf transparenten Acetat-Folien, Glas oder Plexiglas angefertigt werden. (Aquarellwaschungen und Lichtzeichnungen lassen sich nicht gut belichten). Eine weitere beliebte und effektive Art, ein Bild zu erstellen, besteht darin, ein kontrastreiches, undurchsichtiges Bild durch einen Schwarzweiß-Laser- oder Tintenstrahldrucker auf eine Transparenzfolie zu übersenden (D). (Die in einigen Kits mitgelieferten Speedball-Folien sind nur für die Verwendung mit Tintenstrahldruckern vorgesehen). Je lichtundurchlässiger das Kunstwerk, desto besser. (Abb. 3) Das Zusammenkleben von zwei bedruckten Folien kann eine effektive Methode sein, um die Lichtundurchlässigkeit Ihres Bildes zu erhöhen. Wenn Sie ein tatsächliches fotografisches Bild verwenden, müssen Sie möglicherweise vorher herausfinden, wie Sie vor dem Druck digital einen Schwarz-Weiß-„Halbton“ des Bildes erzeugen können. Bilder mit Grautönen lassen sich nicht gut belichten. (Abb. 4)





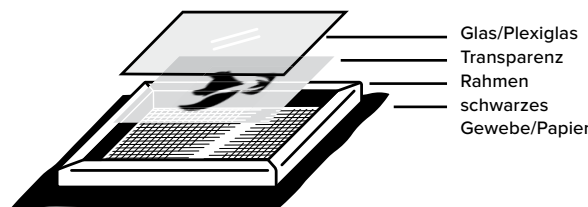
◆ **Wenn keine transparente Acetat-Folie zur Verfügung steht, können Sie Ihr Bild auf normales weißes Papier drucken, das Papier mit einem Handtuch und Haushaltsöl (Gemüse-, Oliven-, Rapsöl, Babyöl) abreiben, überschüssiges Öl abwischen und trocknen lassen. Die leichte Lichtundurchlässigkeit des geölten Papiers kann jedoch eine etwas längere Belichtungszeit erfordern.**

Denken Sie daran, dass jedes Siebgewebe auch eine eigene Auflösungsgrenze hat, die durch die Maschenzahl des Siebgewebes bestimmt wird (für weitere Informationen siehe „Grundwerkzeuge“ am Anfang im Abschnitt „Sieb“). Wenn Sie bei der Belichtung Ihres Bildes Details verlieren, haben Sie möglicherweise zu viele Details, um die Maschenzahl zu halten – versuchen Sie, ein noch grafischeres/weniger detailliertes Bild zu erzeugen. Dieses Problem tritt am häufigsten bei einem Halbton-Fotobild mit Punkten auf, die zu klein sind, um auf einem Sieb belichtet zu werden.

Belichtung Ihres Bildes

Die Zeit, die benötigt wird, um Ihr Bild richtig zu belichten, hängt hauptsächlich von Ihrer Lichtquelle ab. Eine größere, hellere Lichtquelle wird weniger Zeit für eine gute Belichtung benötigen. Eine kleinere, dimmbare Lichtquelle benötigt mehr Zeit. Eine saubere und scharfe Belichtung erfordert auch einen gleichmäßigen und genauen Druck zwischen dem Sieb und Ihrem Kunstwerk.

◆ **HINWEIS: Sie werden nun mit einem unbelichteten Sieb im Freien arbeiten. Achten Sie also darauf, dass Sie bis zur Belichtung Ihres Siebs auf schnelle Weise und außerhalb des direkten Lichts arbeiten.**



- Stellen Sie Ihr Sieb direkt unter Ihre Lichtquelle (E), wobei die Lichtquelle ungefähr so weit von Ihrem Sieb entfernt sein muss wie die Diagonale des Siebs, um sicherzustellen, dass die Lichtquelle weit genug entfernt ist, um Ihr gesamtes Bild gleichmäßig zu belichten. (Abb. 5)
- Legen Sie etwas Schwarzes (F) (schwarzes Shirt, schwarzes Stück Papier, schwarzer Schaumstoffkern usw.) unter Ihr Sieb, Ihr schwarz-weißes Kunstwerk darauf und ein Stück Glas oder Plexiglas (G) im Sieb auf Ihr Kunstwerk, um es in engen Kontakt mit Ihrem Sieb zu drücken. Ohne diesen Druck führen jegliche Verkrümmungen oder Enden in Ihrer transparenten Folie zu einer verschwommenen Schablone.

◆ **Wenn Sie kein Plexiglas oder Glas haben, können Sie Ihre Folie mit Klebeband oder Klebstoff auf Ihr Sieb kleben, um sie vorübergehend zu befestigen. Wenn Ihr Plexiglas oder Glas zu groß ist, um in den Siebrahmen zu passen, können Sie Ihr Sieb umdrehen und das Plexiglas oder Glas darauf legen.**

- Stellen Sie gleichzeitig einen Timer ein, der den vorgeschlagenen Belichtungszeiten entsprechen, und schalten Sie Ihre Lichtquelle ein.

Nachstehend finden Sie einige grobe Schätzungen für die Belichtungszeit:

Lichtquelle: 30W Ultraviolett (UV) LED Flutlicht

Rahmengröße	Lampenhöhe	Belichtungszeit
20,32 x 25,4 cm	40,64 cm	7 Minuten
25,4 x 35,56 cm	40,64 cm	8 Minuten
30,48 x 45,72 cm	45,72 cm	10 Minuten
40,64 x 50,8 cm	50,8 cm	12 Minuten
Speed Screen™ 25,4 x 30,48 cm	35,56 cm	1 Minute
Speed Screen™ 31,75 x 41,91 cm	48,26 cm	2 Minuten
jegliches	Sonnenlicht	45 Sekunden

Auswaschen Ihrer Schablone

- Sprühen Sie mit einer Sprühdüse oder einem Schlauch einen kräftigen Wasserstrahl auf beide Seiten Ihres Siebs. (Abb. 6) (Kein heißes Wasser verwenden.)
- Konzentrieren Sie das Wasser auf Ihr Kunstwerk, während das Wasser langsam Ihre Schablone enthüllt.
- Fahren Sie mit dem Sprühen fort, bis alle unerwünschte Emulsion verschwunden ist und Sie Ihre Schablone leicht sehen können. Sie können dies überprüfen, indem Sie Ihr Sieb gegen ein Licht halten und bestätigen, dass sich keine grüne Emulsion in Ihrer Schablone befindet.
- Wenn Ihre Schablone etwas „hartnäckig“ ist, kann ein leichtes Schrubben mit einer Bürste mit weichen Borsten über das Sieb den Auswaschvorgang beschleunigen.



◆ **Wenn sich Ihre Emulsion zu leicht auswäscht und Sie Ihr Bild mit ihr aufnehmen, war Ihre Belichtungszeit höchstwahrscheinlich zu kurz und Sie haben Ihre Emulsion unterbelichtet. Wenn Ihre Emulsion extrem hartnäckig ist und sich nur schwer aus dem Sieb herausspritzen lässt, war Ihre Belichtungszeit zu lang und Sie haben die Emulsion überbelichtet.**

Aber hoffentlich haben Sie...

IHRE ERSTE SIEBDRUCK-FOTOSCHABLONE BELICHTET!

Tupfen Sie Ihr Sieb mit Zeitungspapier oder Handtuch trocken (nicht reiben! Die Emulsion ist noch feucht) und lassen Sie es vollständig trocknen.

◆ **Sie können Ihr Sieb erneut belichten (von selbst ohne den Schwarzweißfilm), um Ihre Emulsion weiter zu härten.**

Erstellung Ihres Drucks

Siehe „Ihren Arbeitsbereich anlegen“ (S. 3) für Beschreibungen der Werkzeuge und des Arbeitsbereichs.

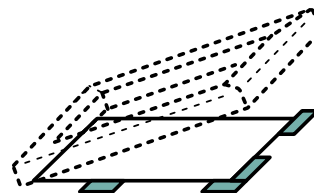
aus-Kontakt

Um ein saubereres und schärferes Druckbild zu erzeugen, ist es hilfreich, das Gewebe leicht von der Druckoberfläche abzuheben, bis zu dem Moment, in dem Sie es mit Ihrem Druckstrich auf die Oberfläche drücken. Dies wird als „aus-Kontakt“ bezeichnet. Münzen, die unter jede untere Ecke Ihres Siebs geklebt werden, können ein wirksames Medium sein, um vor dem Drucken genügend „aus-Kontakt“ für die Masche zu schaffen.

Papier

Einer der Schlüssel zu einem erfolgreichen Druck ist es, dafür zu sorgen, dass Ihr Papier immer am richtigen Ort ist. Dies gilt insbesondere für den Druck eines mehrfarbigen Bildes, bei dem die Kunstwerke aneinandergereiht oder „passend“ platziert werden müssen.

Befestigen Sie Ihren Siebrahmen (falls erforderlich – siehe „Rahmensockel/ Scharnierklemmen“ unter „Ihren Arbeitsbereich Anlegen“), legen Sie Ihr Blatt Papier unter Ihr Sieb und passen Sie es so an, dass es genau zu Ihrer Bildschablone passt. Möglicherweise müssen Sie Ihr Sieb einige Male anheben und absenken, um die Platzierung zu überprüfen.



Wenn Ihr Druckpapier richtig platziert ist, heben Sie das Sieb vorsichtig an, achten Sie darauf, dass sich das Papier nicht bewegt, und kleben Sie zwei Stücke dickes Klebeband oder dünne Pappe an den unteren Rand des Papiers und zwei Stücke an den linken oder rechten Rand. Diese Registrierlaschen bleiben auf dem Tisch und dienen als „Spannvorrichtung“, damit alle Papiere im gleichen Bereich unter Ihrem Druck platziert bleiben.

Gewebe

Wenn Sie Hemden oder Taschen bedrucken, schneiden Sie ein Stück dickes Papier, Pappe oder Schaumstoffplatte so zurecht, dass es in das Shirt hineinrutscht, damit die Farbe beim Drucken nicht auf die andere Seite ausläuft. (Abb. 7)

Wenn es Ihr Ziel ist, ein einfarbiges Bild auf ein Shirt zu drucken, besagt die Faustregel für das Bedrucken von Shirts, dass Sie versuchen sollten, die Druckvorlage drei Finger breit vom Kragen entfernt zu drucken.

◆ **Der Druck mehrfarbiger Kunstwerke auf Gewebe kann eine etwas größere Herausforderung darstellen als der Druck auf Papier, da es zum Verbiegen und zur Dehnung tendiert, aber er ist nicht unmöglich. Solange Ihre zusätzlichen Bilder nicht zu eng aneinandergereiht werden müssen, können Sie mit Leichtigkeit zusätzliche Siebe über die zuvor gedruckten Bilder legen und erfolgreich zusätzliche Farbe drucken. Jede engere Registrierung auf Gewebe erfordert möglicherweise aufwändigere Siebdruckeinstellungen als vorgesehen.**

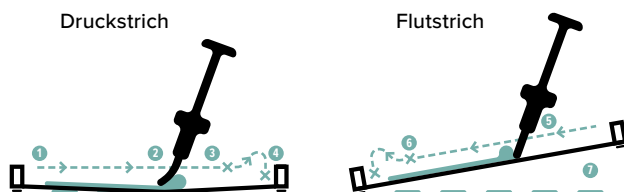


Ihr Bild drucken

An die Siebe, fertig, los!

Das Ziehen der Rakel ist das Herzstück der Fertigkeit des Siebdrucks. Die Geschwindigkeit des Zuges, der Rakelwinkel, der Druck und das Rakeln der Farbe („Inkwrangling“) sind einige der zentralen Fähigkeiten für einen guten Druck.

Der volle Druckstrich besteht darin, die Farbe im „Druckstrich“ zu Ihnen zu ziehen und dann die Farbe als „Flutstrich“ leicht wieder nach oben auf das Sieb zu drücken, um das Sieb erneut einzufärben und erneut zu drucken.



Testdruck

Vor dem Druck ist es immer ratsam, einige „Testdrucke“ auf Altpapier oder -gewebe zu drucken. Dies wird Ihnen helfen, Probleme zu erkennen und zu beheben, bevor Sie rechtmäßig gedruckt werden. Sie können den Druck auf allem testen, was bei Ihnen so herumliegt.

Druckschritte

zusätzliche Materialien:

- Sprühflasche mit Wasser (optional)

Die folgenden Schritte werden Sie durch die Technik des Druckens führen. Viel Erfolg! Wir sehen uns auf der Druckseite:

- 1 Schaufeln Sie einige Esslöffel Farbe heraus und fügen Sie diese am oberen Rand des Siebs (am weitesten von Ihnen entfernt) hinzu. **Legen Sie keine Farbe auf Ihr Design oder offene Maschen.**
- 2 Setzen Sie Ihre Rakel hinter die Farbe, etwa 60 Grad geneigt, um eine scharfe Druckkante zu erzeugen. Ziehen Sie die Rakel auf sich zu und über Ihr Bild, wobei Sie gleichmäßig so viel Druck ausüben, wie zum Öffnen einer schweren Tür erforderlich ist. (Abb. 8)
- 3 Hören Sie auf zu ziehen, BEVOR Sie den unteren Teil des Siebes erreichen, und heben Sie das Sieb leicht an, um das Sieb von der Druckfläche zu trennen.
- 4 Heben Sie die Rakel an und stellen Sie sie VOR der Farbperle auf.
- 5 Üben Sie leichten bis gar keinen Druck aus und „fluten“ Sie die Farbe zurück über Ihr Sieb und Bild, zum oberen Ende des Siebes hin.
- 6 Beenden Sie den Flutstrich, BEVOR Sie die Oberkante des Siebes erreichen, heben Sie die Rakel an und lehnen Sie sie gegen die Rückseite des Siebes hinter die Farbe.
- 7 Heben Sie Ihr Sieb an (Abb. 9) und...

erleben Sie das Wunder des Siebdrucks.

Herzlichen Glückwunsch, Sie haben gerade Ihren ersten Siebdruck mit der Fotoemulsionsmethode erstellt! (Abb. 10)

Aufräumen

Tinte

Sammeln Sie überschüssige Farbe mit einem Spatel, Rakel oder Handspachtel auf und geben Sie sie in das Originalglas oder einen anderen luftdichten Behälter zurück – ein Joghurt-Behälter mit abnehmbarem Deckel ist dafür gut geeignet. Sie können überschüssige Farbe problemlos einige Wochen oder sogar Monate bei Raumtemperatur aufbewahren.

Alle Speedball-Farben sind auf Wasserbasis und können ohne weiteres in den Abfluss abgeleitet werden. Überschüssige Farbe lässt sich leicht mit Seife und Wasser abwaschen. Farbe, die im Sieb eingetrocknet ist, muss unter Umständen abgewischt oder entfernt werden. Selbstverständlich können einige Farben ein Sieb dauerhaft beflecken, aber dies beeinträchtigt die Druckqualität in keiner Weise.

Arbeitsbereich, Werkzeuge und Zubehör

Räumen Sie Ihren Arbeitsbereich auf und wischen Sie ab. Entfernen Sie überschüssige Farbe mit Speedball Pink-Seife oder Spülseife und einer Scheuerbürste von der Klinge und den Kanten der Rakel. Trocknen lassen. Entfernen Sie das Klebeband von Ihrem Siebrahmen und waschen Sie überschüssige Farbe mit warmem Wasser ab, bevor Sie mit dem Entfernen der Schablone fortfahren.

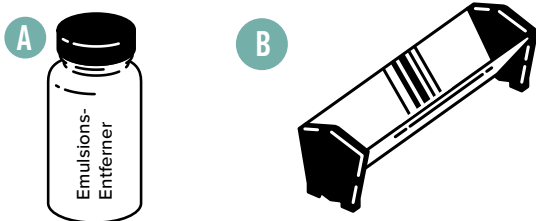
Entfernen der Emulsion

Siehe den Abschnitt „Fortgeschritten“ (Seite 15) für das Regenerieren eines Siebes und die Emulsionsentfernung.

FORTGESCHRITTEN

Entsprechende Werkzeuge

- A Fotoemulsions-Entferner
B Schaufelbeschichter



Ihr Sieb regenerieren

Wenn Sie Ihr Sieb für weitere Bilder wiederverwenden möchten, sollten Sie keine Fotoemulsion auf Ihrem Sieb befinden. Sie müssen die aktuelle Fotoemulsion auf Ihrem Sieb vollständig entfernen, bevor Sie das Sieb wieder verwenden können. Je früher Sie die Fotoemulsion entfernen, desto einfacher wird es. Fotoemulsion, die mit der Zeit auf einem Sieb zurückbleibt, kann dauerhaft bleiben.

- Waschen Sie jegliche Farbreste von Ihrem Sieb ab. Fotoemulsion kann mit Emulsions-Entferner von Speedball entfernt werden. Es ist normal, dass einige rote und schwarze Druckfarben einen Fleck auf dem Sieb hinterlassen. Die Druckfähigkeit Ihres Siebs wird dadurch nicht beeinträchtigt.
- Lassen Sie Ihr Sieb vollständig trocknen.
- Tragen Sie Emulsions-Entferner mit einer Sprühflasche auf beide Seiten des Siebs auf oder gießen Sie ihn direkt auf das Sieb. Lassen Sie ihn 2-3 Minuten einwirken.
- Schrubben Sie beide Seiten gründlich mit einer weichen Borstenbürste in alle Richtungen, bis Sie sehen, wie sich der Siebfüller auflösen beginnt oder abfällt (1-3 Minuten). Weitere 3 Minuten einwirken lassen.
- Verwenden Sie einen Schlauch mit einem Sprühdüsenaufsatz, um die aufgeweichte Emulsion auszuwaschen. Je stärker der Schlauchaufsatz, desto leichter lässt sich die Fotoemulsion auswaschen. *Man hat nur einen Versuch, denn wenn die gesamte Emulsion nicht ausgespült wird, bleibt sie dauerhaft auf dem Sieb.*
- Waschen Sie das Sieb noch einmal und lassen Sie es trocknen.

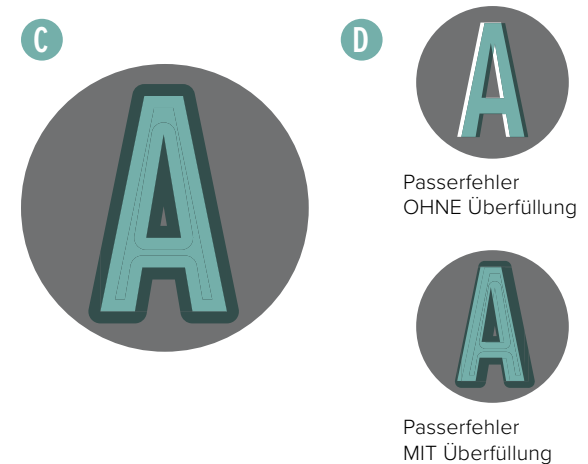
◆ **Ein Hochdruckreiniger ist ein professioneller Standard für alle Siebdruckereien und ermöglicht die Reinigung der hartnäckigsten Siebfüller oder Kopierschichten. Befolgen Sie die obigen Schritte und ersetzen Sie das Sprühen der Emulsion/ des Füllers durch den Einsatz eines Hochdruckreinigers. Wenn Sie keinen Hochdruckreiniger besitzen, verfügen viele Selbstbedienungswaschanlagen für Autos über elektrische Hochdruckreiniger. SEIEN SIE VORSICHTIG: Bei jedem Hochdruckreiniger kann der Sprühnebel stark genug sein, um die Haut zu schädigen.**



Beschichten von Sieben mit einem Schaufelbeschichter

◆ **Schaufelbeschichter werden in einer Vielzahl von Breiten hergestellt. Stellen Sie sicher, dass Ihr Schaufelbeschichter eine geeignete Größe hat, um in die Innenabmessungen Ihres Siebrahmens zu passen, da Sie sonst Ihr Sieb nicht effektiv beschichten können.**

- Stellen Sie Ihren Schaufelbeschichter (B) auf eine ebene Oberfläche und gießen Sie eine großzügige Menge (etwa 1/3 voll) Ihrer gemischten Emulsion in die saubere Wanne Ihres Schaufelbeschichters (Abb. 1)
- Halten Sie Ihr Sieb in einem leichten vertikalen Winkel.
- Halten Sie mit der anderen Hand den Schaufelbeschichter ruhig und winkeln Sie ihn so an, dass die schwarzen Ränder rechtwinklig gegen die Masche am unteren Ende Ihres Siebs anliegen.
- Kippen Sie den Beschichter leicht nach vorne und lassen Sie eine Emulsionsperle austreten, der über den gesamten Rand Ihres Schaufelbeschichters Kontakt mit dem Sieb hat.
- Halten Sie Ihren Schaufelbeschichter gegen das Sieb und ziehen Sie ihn in einer leichten Bewegung nach oben über das Sieb, wobei Sie das Sieb mit Emulsion beschichten. (Abb. 2)
- Sobald Sie das obere Ende des Siebs erreicht haben, kippen Sie den Schaufelbeschichter langsam zurück, damit die Emulsion in den Trog zurückfließen kann.
- Wiederholen Sie diesen Schritt, sodass Sie eine Seite (der Länge nach) beschichten und drehen Sie anschließend Ihr Sieb und drehen Sie es um, um die andere Seite (der Breite nach) zu beschichten.
- Nach dem Beschichten entfernen Sie überschüssige Emulsion, indem Sie den Schaufelbeschichter weiter über das Sieb fahren, aber nach hinten kippen, um KEINE zusätzliche Emulsion aufzutragen. Entfernen Sie einfach die überschüssige Emulsion.



Mehrfarbige Passer

Überfüllung

Beim Drucken von Mehrfarbdrucken werden immer helle Farben vor dunklen Farben gedruckt. Dies ist hilfreich für die „Überfüllung“ von helleren Farben unter dunkleren Farben, um das Drucken zu erleichtern. Die Überfüllung ist eine Drucktechnik zur Behebung des Problems der unvollkommenen Bildausrichtung. Wenn Sie einem Bild Überfüllungen hinzufügen, erzeugen Sie einen visuellen Puffer zwischen den Farben, sodass Verschiebungen in der Registerhaltigkeit nicht so auffällig sind.

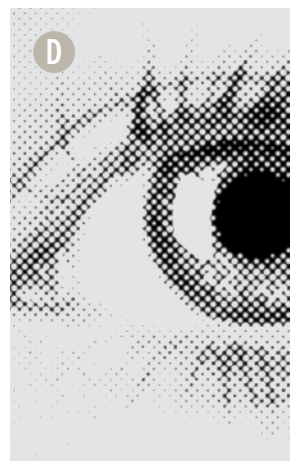
Im obigen Beispiel (C), wird die Überfüllung auf das blaue „A“ angewendet, indem die blaue Farbe außerhalb der ursprünglichen Buchstabenform und in den grauen Bereich „verteilt“ wird. Ohne Überfüllung könnte es recht schwierig werden, das blaue „A“ perfekt mit dem weißen „A“ im grauen Kreis auszurichten, was zu Problemen und einem störenden weißen Nimbus führen könnte, wenn die Bilder nicht perfekt ausgerichtet sind (D).

Papier

Angenommen, Sie haben die Anweisungen unter „Ihr Bild wird angepasst“, befolgt, dann sollten Sie in der Lage sein, den anfänglichen Registrierungsverfahren zu wiederholen und Ihr zweites Sieb an Ihrer ersten Farbe auszurichten. Auch hier ist die Verwendung von Registrierungslaschen oder Registrierungsstiften für eine konsistente Platzierung des Drucks erforderlich.

Gewebe

Auch beim Drucken von mehrfarbigen Shirts auf Gewebe ist die Überfüllung des Stoffs wichtig, aber der professionelle Ansatz für den Druck mehrfarbiger Shirts ist die Verwendung einer „Karussellpresse“. Diese Presse besteht aus einer stationären Druckfläche für das Shirt und zwei bis vier Siebrahmen, die in ein rotierendes Karussell gespannt sind. Diese Siebe werden nacheinander auf die zu bedruckende Fläche heruntergezogen und wieder hochgezogen, um das Shirt vor dem Druck der nächsten Farbe auf dem nächsten Karussellarm thermisch zu härten.



FEHLERSUCHE

Die Papierschablone ist von meinem Sieb abgeblättert

Versuchen Sie, Ihre Schablone vorsichtig wieder auf dem Sieb zu befestigen und erneut zu drucken. Die Haftung der Farbe sollte Ihre Schablone festhalten. Falls nicht, prüfen Sie, ob Sie einen äußeren Rand der losen Schablone mit Klebeband auf Ihr Sieb kleben können.

Die Papierschablone ist gerissen/entartet

Es ist zu erwarten, dass sich eine Papierschablone über die Länge von 20-50 Zügen entartet, da sie mehr Wasser aus der Farbe aufnimmt. Wenn Ihre Schablone gerissen, aber noch zu retten ist, versuchen Sie, sie wieder auf dem Sieb zu befestigen und testen Sie den Druck.

Die Schablone ist auf dem Sieb zerknittert

Manchmal kann eine Falte mit dem Finger geglättet, durch leichtes Ziehen an der Schablone abgeflacht oder einfach durch stärkeres Drücken auf den Druckstrich überwunden werden.

Die Farbe läuft außerhalb des Bildes aus (A)

Wischen Sie Farbreste von der Unterseite Ihres Siebes ab und drucken Sie erneut – mit weniger Druck. (Dies ist häufig der Fall, wenn Ihre Druck- oder Flutstriche zu stark sind und die Farbe aus dem Druckbild herausgedrückt wird).

Das Bild wurde gedruckt, aber jetzt beginnt es, bei jedem Druck weniger zu drucken (B)

Da Sie mit Druckfarben auf Wasserbasis drucken, kann es vorkommen, dass die Farbe trocknet und Ihr Sieb verstopft. Besprühen Sie Ihr Sieb mit etwas Wasser und drucken Sie ein Paar Probedrucke, um es zu schmieren.

Das Bild wurde nicht gedruckt, aber jetzt wird es mit Farbe angesammelt

Ihr Sieb ist zu weit von der Druckoberfläche entfernt, was dazu führt, dass sich die Farbe auf der Unterseite Ihres Siebes ansammelt, während Sie weiter drucken. Dies wird in der Regel durch einen zu leichten Druckstrich oder einen zu hohen „Off-Contact“ (siehe „Erstellung Ihres Drucks“ S. 13) verursacht. Bringen Sie Ihr Sieb auf Ihrer Druckfläche durch größeren Druck oder geringeren Abstand näher an die Druckfläche heran.

Das Bild wird an einigen Stellen nicht richtig gedruckt (C)

Während des Druckens können sich Partikel (Haare, Krümel, Staubkörner usw.) auf der Unterseite Ihres Siebes sammeln. Wenn Sie eine Stelle sehen, die nicht druckt, überprüfen Sie die Unterseite Ihres Siebes auf Schmutz. Möglicherweise haben Sie auch etwas Siebfüller oder Fotoemulsion in Ihrem Druckbild. Halten Sie Ihr Sieb gegen das Licht und achten Sie darauf, dass keine Teile Ihres Entwurfs durch Siebfüller oder Emulsion blockiert werden. Sie können Ihren Pinsel in Speedball Speed-Reiniger oder Emulsions-Entferner getaucht verwenden, um zu versuchen, die kleinen Flecken in Ihrem Druckbild wegzuwaschen.

Teile werden gedruckt, die ich nicht drucken möchte

Diese Flecken werden als „Nadellöcher“ bezeichnet. Diese Nadellöcher können dort sein, wo der Siebfüller oder die Fotoemulsion ausgewaschen wurde. Diese Nadellöcher müssen einfach geflickt werden. Beginnen Sie zunächst damit, die Oberseite Ihres Siebes mit etwas Wasser zu besprühen, damit die Farbe nicht eintrocknet. Dann tragen Sie mit einem kleinen Pinsel auf der Unterseite des Siebes den Siebfüller oder die Fotoemulsion über die Nadellöcher auf. Warten Sie, bis die Farbe getrocknet ist, und versuchen Sie dann erneut zu drucken. Wenn größere Flecken bestehen bleiben, können sie auch mit kleinen Stücken Abdeckband ausgeblockt werden.

Verlorene Details (in hellen Bildteilen) und/oder das Bild ist zu hell (D)

Es kann sein, dass durch ein überbelichtetes Sieb nicht genügend Emulsion weggewaschen wird. Prüfen Sie, ob die helleren Details Ihres Bildes insgesamt nicht gedruckt werden. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie möglicherweise die Emulsion entfernen, Ihr Sieb neu beschichten und für eine kürzere Zeit erneut belichten. Andernfalls kann der Versuch, mehr Druck auszuüben oder die Druckstriche mehr als einmal für jeden Druck zu wiederholen, manchmal ein überbelichtetes Sieb beheben.

Verloren gegangene Details (in dunklen Bildteilen) und/oder Flecken beim Drucken auf dem Sieb (E)

Es kann sein, dass aufgrund eines unterbelichteten Siebs zu viel Emulsion weggewaschen wird. Es ist möglich, Teile des Siebs zu retuschieren, indem man den Bereich mit Klebeband abdeckt oder vorsichtig etwas Weiß bis zum unteren Rand des Siebs ausmalt und trocknen lässt. Wenn das gesamte Kunstwerk zu fleckig druckt oder weiter fleckiger wird, müssen Sie möglicherweise die Emulsion entfernen, das Sieb neu beschichten und das Bild erneut für längere Zeit belichten.

Ränder sehen weich oder verschwommen aus (F)

Dies deutet darauf hin, dass es während der Belichtung keinen ausreichend engen Kontakt zwischen dem Schwarz-Weiß-Kunstwerk und dem Sieb gab. Wenn die Kunst nicht akzeptabel ist, entfernen Sie die Emulsion, beschichten Sie das Sieb neu und belichten Sie Ihr Bild erneut – achten Sie darauf, dass Sieb und Film so fest wie möglich zusammengepresst werden. Wir empfehlen, ein Glasstück auf das Kunstwerk zu legen, um sicherzustellen, dass das Kunstwerk und das Sieb etwas Gewicht erhalten.

GLOSSAR

Kunstwerk – 1. Jedes gezeichnete, ausgeschnittene oder gedruckte Bild oder Text, das zur Erstellung Ihrer Schablone verwendet wird. 2. Ein fertiges Siebdruckbild auf ein beliebiges Medium.

Beschichtung – Überziehen eines Siebs mit einer dünnen Schicht einer Fotoemulsion mit einem Rakel oder einem Schaufelbeschichter.

Aushärten – Ein Prozess, bei dem Hitze (z. B. Haushaltsbügeleisen) verwendet wird, um die Farbe vollständig mit dem Stoffmaterial zu verschmelzen. (Falsche Bezeichnung für das Trocknen der Druckfarbe).

Dunkler Raum – Ein Ort (d. h. Schrank, Schublade) ohne Licht, der zum Trocknen von mit Emulsion beschichteten Sieben verwendet wird.

Entfetten – Ein Prozess zur Entfernung von Staub- und Ölresten aus dem Herstellungsprozess auf einem neu hergestellten Sieb.

Emulsion – (Diaz = 2-stufig) Lichtempfindliches Medium, das zur Beschichtung eines Siebes verwendet wird, um das Sieb für eine Fotobelichtung vorzubereiten.

Belichtung – Der Prozess der Belichtung eines mit Emulsion beschichteten Siebs und eines Filmpositivs mit einer Lichtquelle für eine exakte Zeitspanne, um eine erfolgreiche Fotoschablone in der Emulsion und damit auf dem Sieb zu erzeugen.

Filmpositiv – Ein Schwarzweißbild, das auf ein transparentes Blatt gedruckt wird, um es als Bild zur Herstellung einer Fotoschablone bei der Fotobelichtung zu verwenden.

Rahmen – Das Außengehäuse aus Holz oder Aluminium, auf das die Siebdruckmasche aufgebracht wird.

Rahmensockel – Eine freistehende Holzdruckfläche zusammen mit einer schwenkbaren Einheit aus Holz und Metall, die dazu dient, das Sieb stationär zu halten und gleichzeitig das Sieb während des Siebdruckverfahrens frei nach oben und unten zu heben.

Scharnierklemmen – Ein Paar handfeste Metallscharniere, die das Sieb stationär halten und gleichzeitig ein freies Anheben und Absenken des Siebs während des Siebdruckverfahrens ermöglichen. Wird in der Regel mit Schrauben auf eine Druckfläche montiert.

Schlag – Ein einziger Zug erzeugt einen einzigen Farbabdruck auf ein beliebiges Medium.

Stützbein – Ein/e Holzstab oder -stange, der lose auf die Seite eines Rahmens geschraubt ist und einen Siebrahmen zwischen den Drucken hält, um Hilfsmittel von der Unterseite des Rahmens zu entfernen und zu ersetzen.

Linienkunst – Ein Kunstwerk, das durch eine harte schwarz-weiße Bildqualität definiert ist.

Masche/Sieb – Gewebe, das fest mit dem Siebdruckrahmen verbunden ist, entweder durch Klebstoff, Heftklammer oder Spannseil, durch das die Schablone aufgebracht und das Kunstwerk durchgedruckt wird.

Maschenzahl – Die Anzahl der Fäden pro Zoll Siebmasche. Bezeichnet in der Regel die Detailtreue und die Fähigkeit für Detail in einer Masche.

Hilfsmittel – Jedes Material, das sich zum Bedrucken eignet, einschließlich (aber nicht beschränkt auf): Gewebe, Papier, Karton, T-Shirts, Taschen usw.

Negativ – Ein Bild, das in seiner Tonwertverkehrung gedruckt, gezeichnet oder geschnitten wird.

aus-Kontakt – Das Verfahren des leichten Anhebens eines Siebes und des Rahmens von einer Druckoberfläche zum Zweck eines saubereren Drucks.

Lichtundurchlässigkeit/Deckkraft – Farbe oder Hilfsmittel, denen es an Transparenz fehlt. Überbelichtet – Eine Fotoschablone, die zu lange mit einer Lichtquelle belichtet wurde, was zu einem zu hellen Bild, reduzierten Details und Schwierigkeiten beim Besprühen des Bildes mit Wasser führt.

Fotoschablone – als Bild, das in einem Sieb durch die Kombination eines Filmpositivs, eines mit Fotoemulsion beschichteten Siebs und einer Belichtung mit einer geeigneten Lichtquelle erzeugt wird.

Druck – 1. Der Akt des Ziehens der Rakel über ein Sieb zum Zweck der Erstellung von Siebdruck-Kunstwerken 2. Das im Siebdruck erstellte Kunstwerk.

Druckseite – Die vertiefte Seite eines Siebes und Rahmens, auf die die Farbe aufgetragen und die Rakel gezogen wird, um die Druckvorlage zu drucken.

Druckoberfläche – eine flache Oberfläche, auf die das Druckmedium vor dem Drucken gelegt wird.

Ziehen – Der Akt des Ziehens einer Rakel über ein Sieb zum Zweck des Druckens eines Bildes.

Positiv – Ein Bild, das in seinem ursprünglichen/absichtlichen Ton oder seiner Form gedruckt, gezeichnet oder geschnitten wird.

Regenerieren – Das Entfernen von Emulsion oder Siebfüller mit Wasser und Chemikalien zum Zweck der Wiederverwendung des Siebs für weitere gedruckte Bilder.

Registerhaltigkeit – Korrekte Ausrichtung von zwei oder mehr gedruckten Bildern übereinander.

Schaufelbeschichter – Ein trogförmiges Werkzeug zur Beschichtung eines Siebes mit Fotoemulsion.

Sieb – (Siehe Masche/Sieb)

Rakel – Ein breites Stück Gummi oder Kunststoff, das mit einem Holz- oder Kunststoffgriff versehen ist. Wird dazu verwendet, Farbe über ein Sieb zu ziehen, um ein Siebdruckbild zu erzeugen.

Schablone – Der offene Bereich auf einem Sieb, durch den Farbe durch den Druckprozess geleitet wird, um gedruckte Kunstwerke herzustellen. Eine Schablone kann aus Papier, Siebfüller/ Zeichnungsflüssigkeit oder Fotoemulsion hergestellt werden.

Textil – Jede Art von Gewebe zum Bedrucken.

Überfüllung – Der Prozess des Ausdehnens des visuellen Randes eines Kunstwerkes nach außen und unter ein anderes Kunstwerk, das über die Oberseite gedruckt wird. Nützlich beim Mehrfarbendruck.

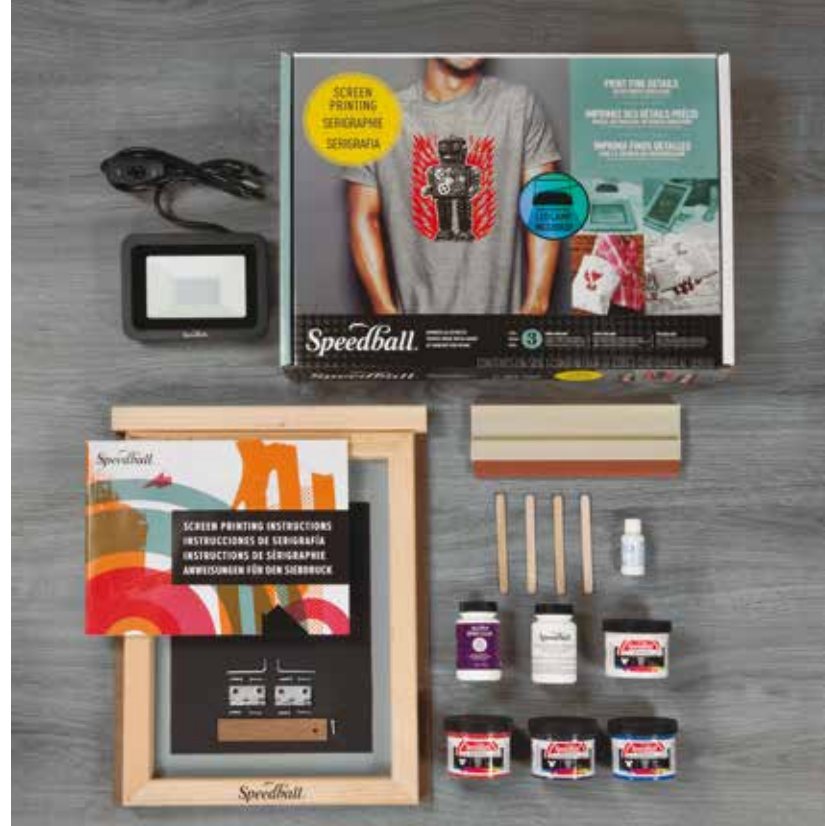
Durchsichtigkeit – 1. Eine durchsichtige Folie aus Kunststoff/ Acetat-Folie, die zum Drucken eines Filmpositivs verwendet wird. 2. Jegliche Farbe, die nach dem Druck noch andere darunter gedruckte Kunstwerke erkennen lässt.

Unterbelichtet – Eine Fotoschablone, die zu kurz mit einer Lichtquelle belichtet wurde, was zu einem zu dunklen Bild, zu Detailverlust und zu leichtem Herausspritzen der Emulsion mit Wasser führt.

FOLLOW US
SUIVEZ-NOUS | SÍGANOS
FOLGE UNS



@ SPEEDBALL_ART
@ SPEEDBALL_CERAMICS
@ SPEEDBALL_CALLIGRAPHY
@ SPEEDBALL_LATAM
/SPEEDBALLART
/SPEEDBALLARTPRODUCTS





ARTIST CREDIT: AMY NACK



ARTIST CREDIT: NOËLLE BURKE



Speedball®

© 2025 Speedball Art Products. +1 704.838.1475
Printed in China | Impreso en China
Imprimé en Chine | Gedruckt in China

SpeedballArt.com



045014

6 51032 45014 3

