

¡ATENCIÓN!

Lo que sigue es la transcripción a papel de las definiciones y la epigrafía de las diapositivas pertenecientes a la clase teórica en cuestión.

- **No contiene las explicaciones del docente durante la teórica.**
- **No contiene las imágenes y esquemas pertinentes a la misma.**
- **De ninguna manera sustituye el contenido global de la clase.**
- **No funciona bajo ningún concepto como apunte ni resumen de estudio.**

Su utilidad se limita a reducir el esfuerzo de la anotación en clase permitiendo al alumno concentrar la atención en el discurso del docente.

TIPOS DE IMPRESO

APLICACIÓN

PLUMA

Imagen con límite de contención preciso en el que se cierra un plano pleno.

CALADO

Figura que se genera con el área no impresa dentro de un área impresa.

GRISADO DE MEDIO TONO

Simulación de un medio tono por medio de un sistema de puntos, u otro grafismo, que representan la sensación del valor del medio tono.
MEDIO TONO Valor medio de luminosidad entre el máximo y mínimo de un tinte.

GRISADO DE TONO CONTINUO

Simulación de un tono continuo por medio de un sistema de puntos, u otro grafismo, que representan la sensación de los valores del tono continuo.

TONO CONTINUO Sucesión de medios tonos sin límite de continuidad entre sí.

PROCESO

IMAGEN DE TONO CONTINUO → TRAMADO
IMAGEN DE COLOR CONTINUO → FOTOCROMÍA

TIPOS DE TRAMADOS

AM (AMPLITUD MODULADA)

AUTOTIPÍA

Simulación de los valores de un tono continuo a un sistema de puntos (u otro módulo) soportados por el entrecruzamiento de los ejes perpendiculares de una trama virtual.

El mayor o menor diametro representará un valor

LINEATURA

Distancia entre líneas paralelas adyacentes dentro de una misma autotipía. Se expresa como cantidad de líneas sobre un módulo lineal dado. LPI (Lines Per Inch / Líneas por pulgada)

Sistemas impresión

Offset 65-300 LPI

Rotograbado 150-200 LPI

Serigrafía 50-100 LPI

Flexografía 90-150 LPI



**TECNOLOGIA
GRAFICA**
ZACHIN / FADU / UBA

TIPOS DE PUNTO

- redondo
- cuadrado
- elíptico
- diamante

ANGULOS DE TRAMA

Roseta

MOIRÉ

Es un patrón de interferencia que se forma cuando se superponen dos rejillas de líneas con un cierto ángulo, o cuando tales rejillas tienen tamaños ligeramente diferentes.

FM (FRECUENCIA MODULADA)**ESTOCÁSTICA**

Simulación de los valores de un tono continuo en función a la cantidad de puntos en un área.

A mayor cantidad de puntos se obtienen tonos más oscuros.

→ No hay lineatura

→ Uso menos tinta

Fidelidad → Dada por el tamaño del punto

HEXACROMÍA

→ no hay lineatura

XM (MODULADACIÓN CRUZADA)**HÍBRIDA**

Combina tramas FM y AM.

FM en los tonos claros

AM en los tonos medios y oscuros

GANANCIA DE PUNTO

Crecimiento leve de la imagen en el área que ocupa en el impreso con respecto al área que ocupaba en el original.

→ Película

→ Física

→ Óptica

Es más o menos predecible

RESOLUCIONES ENTRADA/SALIDA

ENTRADA **PPI** pixels per inch

SALIDA **DPI** dots per inch

IMPRESIÓN **LPI** lines per inch

RESOLUCIÓN DE ENTRADA

PPI

ESCÁNERS

PMT photomultiplier tube

CCD charge couple dispositive



**TECNOLOGIA
GRAFICA**
ZACHIN / FADU / UBA

RESOLUCIÓN DE ENTRADA (ESCANEEO)

RE = LINEATURA x FC x FA

FC = FACTOR DE CALIDAD (1,5 - 2)

Asegurarse un pixel por punto de trama

FA = FACTOR DE AMPLIACIÓN

Ancho impreso / Ancho original

UNIDAD = PPI

RESOLUCIÓN DE SALIDA

DPI

RANGO DINÁMICO

Cantidad de grises con los que puedo generar un tono continuo

Más de 100 grises

Menos de 100 grises BANDING

FÓRMULA RANGO DINÁMICO

$RD (>100) = (RESOLUCIÓN DE SALIDA / LINEATURA)^2 + 1$

RESOLUCIÓN DE SALIDA = standards 1200, 2400, 3600

UNIDAD = DPI

RIP

Formación del punto de trama en la filmadora (CTF)

