

1. prepareren: Snij de zinkplaat op maat. Begin niet te groot. A5 is prima. Vijl de zijkanten bij en schuur de plaat op met schuurpapier 400. Alles wat je niet wegschuurt komt door de fotopolymeer heen. Wil je een gave, egale druk van je foto dan moet je de plaat goed moeten prepareren. Spoel af en ontvet de grondig met darcy of Cillit Bang. Zorg dat de plaat goed is afgespoeld, geen korreltjes of viezigheid aan de onderkant plaat. Anders komen die bij het lamineren onder de film en kan de film niet goed hechten.

2. Lamineren: In de zeefdrukwerkplaats kun je goed lamineren, laat het licht uit!! De film is lichtgevoelig, werk dus in het schemerduister. Knip de film op maat. Het kan kleiner zijn dan de plaat helemaal plaat vullend of er over is moeilijker de emulsie droogt en krult dan omhoog van de plaat af. Haal de onderste bescherm laag van de film af door een plakbandje op de foliekant te tapen, die is mat. Maak de plaat flink nat met de plantenspuit en leg de film op de plaat. De zijde waar je net de folie af gehaald hebt op de plaat. Trek met de wisser de emulsie strak, van binnen naar buiten en zet druk. Leg het 5 a 10 min in de droogkast.

3. Belichten: Leg de emulsie kant van de film op de plaat. Emulsie op emulsie. Fotopolymeer hard uit onder UV. Wat we nu weten is:

Raster belichten vanaf 18.

Dither van 14.

Maak voor ieder negatief een nieuwe proefstrook vanaf die tijd. Er is per film een punt waarop de film uithard. Dat is je minimale tijd.

Als je te lang belicht is het gedrukte beeld lichter dan de originele foto.

Als je te kort belicht is het zwart niet stabiel en spoel je het beeld weg. Het beeld is donkerder dan je originele foto en heeft vaak wit in de zwarte delen.

4. Ontwikkelen: Maak van te voren 10 liter ontwikkelaar aan. 10gr soda op 1 liter water. Dit gooi je na gebruik weg.

De ontwikkeltijd wisselt. Als je een raster hebt gebruikt in de film kun je de puntjes voelen en lijkt het beeld steviger. Als je een dither beeld belicht hebt is het beeld kwetsbaarder en moet je zachter ontwikkelen. Van 3 minuten tot 9 min maximaal. Niet met een spons de emulsie afvegen. Het beeld wordt harder en je raakt detail kwijt. Je kunt wel met de hand, in een handschoen zachtjes over de plaat vegen of de bak met ontwikkelaar zachtjes kiepen om beweging over het beeld te krijgen. Je ziet het beeld opkomen als bij een foto in ontwikkelaar.

Te lang ontwikkelen: het beeld wordt te zacht en spoelt een beetje weg.

Te kort ontwikkelen: de emulsie spoelt niet goed weg en blijft op de plaat kleven. De emulsie is gelachtig in de zwarte partijen blijft het staan en zorgt ervoor bij het afdrukken dat het beeld als het ware omdraait. Witte plekken in het zwart. Droog de plaat in de droogkast.

Als de plaat onderbelicht is spoel je de emulsie makkelijk weg, de emulsie is dan niet uitgehard en wordt een soort gelei die over de hele plaat plakt en wegzakt.

5. Nabelichten: Belicht het beeld 200 eenheden na zo hard de emulsie uit.

6. Afdrukken: Maak je inkt aan. Niet te stug maar redelijk soepel anders blijft zeker in een raster beeld teveel inkt in de punten staan.

7. Schoonmaken: Maak de plaat niet schoon met wasbenzine maar met olie en eventueel afwasmiddel. Je kunt meerdere afdrukken maken van een plaat. Zorg dat je eerst twee keer afdrukt voordat je de belichtingstijd aanpast! Soms is een beeld te donker omdat je teveel inkt hebt laten staan of te licht omdat je te rigoureuus hebt afgeslagen.

De belichte platen kun je schoonmaken door ze te laten weken in gootsteen ontstopper. Zorg dat je het lang genoeg laat liggen anders krijg je een nabeeld wat moeilijk te verwijderen is.

Digitaal Positief, niet gespiegeld, maken voor Fotopolymeer.

Een positief met een grote grijsdekking is het meest geschikt. In het proces van fotopolymeer verlies je grijs, het beeld wordt vanzelf iets harder.

+++Eerst maak je al je bewerkingen die sla je op als bestand bewerkt.
Als je gaat printen bepaal je pas of je raster/dither (stochaisch)

Stap 1: image> image size> zet resample uit. Resolution 300

Stap 2: image> mode> grayscale

Stap 3: als je nog moet retoucheren of bijsnijden doe je dat nu.

Stap 4: Curves.

Dit is de meest essentiële stap.

De fotopolymeer heeft een bereik van 70%. Al het zwart wat daarboven zit kan de film niet aan en spoelt weg. Je krijgt dan witte partijen in de zwarte gedeeltes. Dit let heel erg nauw. Een wat korrelig grijs positief levert een heel fijn gedetailleerd beeld op. Dit is echt even wennen want je wilt het steeds corrigeren.

Image> adjustments> curves

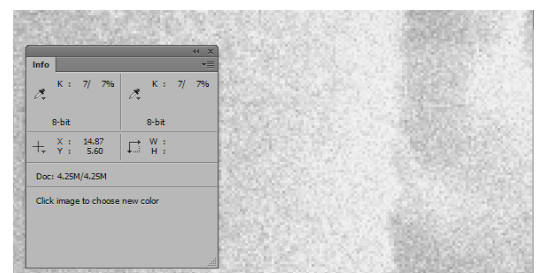
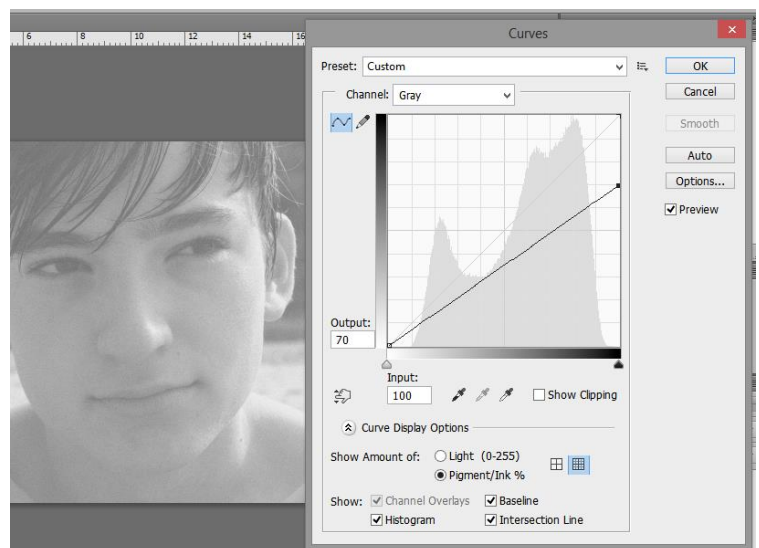
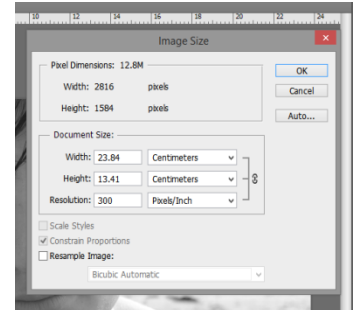
Check of je pigment hebt aangevinkt en niet light. Schuif de lijn van rechtsboven naar beneden naar 70% in de output box.

Het positief wordt bijna melkachtig, heel erg vlak en grijs. OK

Je kunt nu een tweede keer curves instellen op het oog. Het maximum is immers al 70 % je kunt het contrast iets aanpassen of het wit. Open de dialoog box info en ga met je pipet door het beeld.

In de lichtste partij moet nog 7% zitten, anders voeg je 5% toe aan het witste wit. Er moet altijd iets in staan aan punt. De zwartste partij mag niet hoger zijn dan 70%, er zitten nog witte pixels tussen. Het donkerste grijs drukt als zwart, het lichtste grijs drukt als wit. Als je onder deze waardes gaat zitten breekt het beeld om, wit wordt zwart en zwart wordt wit.

Stap 5: Sla het beeld nu op.



Het raster bepaal je met de printer op de Praediniussingel.

Raster: image> mode> bitmap. In de dialogbox vul je 600 ppi en halftone screen in.

Frequency: 88
Angle: 15
Shape: Ellipse

Afdruk kwaliteit 2880 haarscherp

Op de printer staat een snelknop Bitmap

Check altijd de afmeting van de print en of de printer het beeld uitvult en waar hij print op de A4.

Dither:

Dit is een stoachisch raster en wordt bepaald door de willekeurige schieten van inktdruppels door de printer.

Open je Beeld op de computer en converteer hem **niet** naar Bitmap zoals voor een Halftone positief. Je zou anders twee rasters door elkaar krijgen.

Print het beeld met behulp van de snelknop.

2880 Dither

Haarscherp

Mogelijkheden.

Wij hebben tot nu toe gefocust op het afdrukken van een foto. Maar je kunt zoveel meer doen met Fotopolymeer. De vraag blijft net als voor Edele Technieken wat voor beeld heeft deze techniek nodig. Wat is de meerwaarde van zo een redelijk omslachtig proces, behalve het experiment.

-Tekenen met benzine stift op het positief is heel scherp en vloeiend.

-Voor een gewassen tekening moet je eerst voorbelichten met een raster anders staan er geen punten in het grijs. Je kunt zo een hele spontane en losse tekening toch omzetten in grafiek. Makkelijker dan etsgrond en met een hele mooie grijschaal. Veel eenvoudiger dan aquatint. Het lijkt een beetje de litho van diepdruk.

-Alle manieren van mixed media. Je kunt een collage maken op het positief, of inscannen en omzetten naar film of meteen maken in Photoshop.

Hierin zijn de mogelijkheden eindeloos. Het is relatief snel, al het digitale beeld kan gebruikt worden en alles kan door elkaar gebruikt worden. Heel geschikt voor studenten van alle afdelingen.

Het materiaal is duur, en de combinatie is duur. Filmsheet + Zink+ Fotopolymeer+ Drukpapier. Een proefdruk voor mixed media is eenvoudig te maken door te fotokopiëren. Of door te drukken op een groter papier waardoor je er nog overheen kan drukken met andere platen en andere beelden of gewoonweg tekenen.

<http://vrijegrafiekanderleucht.com/fotopolymeer/polymetaal-gebruiksaanwijzing-voor-imagone-en-imagone-ultra-fotopolymeer-films/>

