



Contact Methods
Mob: (86)18668768846
Tel: (86) 577 68668118
Wechat: zigpac123
Skype: bruce.chan1999
E-mail: bruce@zigpac.com
Whatsapp: +86-18668768846
Telegram: @Zigpacstickers

Company Info
Name: Wenzhou Zigpac Industry Limited
Address: No. 148-152, Building C, Jiangbin
Commercial and Residential Building, Longgang
City, Wenzhou City, Zhejiang 325802, China



YOUR CUSTOM PRINTING & PACKAGING PARTNER FOR SMALL AND MEDIUM BUSINESSES



Details

Respuesta rápida: Los diseños de serigrafía para camisetas se imprimen limpios en volumen cuando el arte usa un conjunto fijo de colores planos sólidos (una pantalla cada uno), está construido en vectores con las fuentes convertidas a contornos, mantiene líneas lo bastante gruesas para que la malla las sostenga, convierte los degradados en semitonos, planifica la base blanca para las camisetas oscuras y usa una colocación que funciona desde la talla más pequeña hasta la más grande de la tirada.

Si gestionas una marca, un evento o un programa de merchandising, probablemente no manejes la rasqueta tú mismo. Pero sí redactas el briefing, apruebas el archivo y respondes del resultado. Esta guía trata los diseños de serigrafía para camisetas desde ese puesto. Explica qué decisiones de diseño añaden pantallas, cuáles se emborronan en máquina y cuáles encarecen discretamente cada camiseta. Puedes entregársela a un diseñador o usarla para revisar el arte que ya tienes antes de enviarlo a un impresor.



Por qué un arte que se ve bien sigue fallando en máquina

El problema: el arte suele diseñarse en una pantalla blanca brillante, en RGB, con el zoom que mejor se vea. Una máquina, en cambio, empuja una tinta opaca cada vez a través de una malla tejida sobre un tejido que se estira, absorbe y existe en una docena de colores. Un logotipo que se ve nítido en una presentación puede llegar con líneas finas que han desaparecido, una sombra paralela suave convertida en una mancha turbia o un azul de marca que se ve gris sobre una camiseta azul marino.

Por qué importa: las quejas de los compradores sobre camisetas personalizadas vuelven una y otra vez a los mismos fallos relacionados con el arte: colores que no coinciden con la prueba aprobada, impresiones colocadas a alturas distintas dentro de un mismo pedido, elementos blancos que se ven finos y transparentes, y grandes impresiones sólidas que parecen una lámina de plástico. Casi siempre se pueden rastrear hasta una decisión de diseño o de briefing, no hasta la mala suerte el día de máquina. Y como las fechas de los eventos son fijas, un diseño que hay que rehacer suele significar que ya no queda tiempo para reimprimir.

La solución: trata el diseño como una especificación de producción, no solo como una imagen. Eso significa fijar el número de colores, los grosores de línea, el enfoque de semitonos, el color de la prenda, los tamaños de impresión y el formato de archivo antes de que nadie empiece a pulir. Las secciones siguientes los repasan en el orden en que se construye realmente un diseño.

En esta guía

1. [Qué hace diferentes los diseños de serigrafía para camisetas](#)
2. [Cómo crear un diseño serigráfico para camisetas en 7 pasos](#)
3. [Estilos de arte comparados: cuál encaja con tu tirada](#)
4. [Preguntas frecuentes](#)
5. [Puntos clave](#)

¿Qué hace diferentes los diseños de serigrafía para camisetas?

Un diseño listo para serigrafía es un arte que se ha dividido en capas de tinta separadas y sólidas. Cada capa se insola en su propia pantalla de malla y se imprime en registro con las demás. La regla que condiciona todo lo demás es sencilla: **cada color de tinta es una pantalla distinta**. En las prendas oscuras, una base blanca impresa bajo los colores suele contar como una pantalla más. Un logotipo de 2 colores sobre una camiseta negra es, por tanto, a menudo un trabajo de tres pantallas.

El método no es una opción de nicho. La serigrafía tuvo la mayor cuota del mercado de impresión de camisetas personalizadas por técnica en 2025, según [el análisis de mercado de Mordor Intelligence^{\[1\]}](#). La impresión digital crece más rápido, pero los pedidos grandes de equipos, eventos y marcas siguen haciéndose sobre todo con pantallas. Las convenciones de diseño de esta guía son conocimiento común del oficio en un sector cuya principal asociación, [PRINTING United Alliance^{\[2\]}](#), se fundó en 1948 como Screen Printing Association y declaró dar servicio a 5,510 organizaciones en su guía de afiliación de 2025.

Tres hechos físicos distinguen este tipo de diseño del diseño para papel o para pantalla. La tinta se deposita como una película con grosor real, así que las áreas sólidas grandes cambian cómo se siente y cómo transpira la camiseta. La malla tiene una resolución finita, de modo que las líneas muy finas y los puntos diminutos se cierran o desaparecen. Y el soporte se mueve: las camisetas se desplazan ligeramente en la plancha y el tejido absorbe la tinta, por lo que los colores que se tocan necesitan un pequeño solape (trapping) en lugar de un ajuste perfecto de píxel a píxel. Si quieres saber si la serigrafía es siquiera el método adecuado para tu pedido, la [guía de producto de camisetas serigráficas](#) trata esa decisión. Este artículo da por hecho que ya has elegido la serigrafía.

Cómo crear un diseño serigráfico para camisetas en 7 pasos

Paso 1: Redacta un briefing de arte de 1 página antes de que nadie diseñe

La mayoría de las repeticiones de trabajo vienen de información que el diseñador nunca tuvo. Reúne esto en 1 página: los colores de las prendas (todos, no solo el principal), las ubicaciones de impresión, el número máximo de colores de tinta que aceptarás, los colores de marca como referencias Pantone (PMS) en lugar de capturas de pantalla, si se incluyen tallas infantiles y la fecha de entrega del archivo final. Un impresor solo puede igualar un color que tenga una referencia concreta. Un «igual a este azul» a partir de un JPEG solo da una aproximación.

Paso 2: Fija un presupuesto de color y diseña dentro de él

Como cada color es una pantalla, el número de colores es la palanca de diseño más importante tanto para el trabajo de preparación como para el riesgo de registro. Decide primero el presupuesto: por ejemplo, «2 colores en camisetas claras, 2 colores más base blanca en camisetas oscuras». Después diseña ajustándote a él. Algunas formas prácticas de sacar más partido a menos pantallas:

- **Usa la camiseta como un color.** Vacía formas de una capa de tinta para que se vea la prenda. Un logotipo blanco sobre una camiseta roja puede leerse como 2 colores usando una sola pantalla.
- **Crea tonos con semitonos en lugar de tintas nuevas.** Un semitono del 50 % de azul marino sobre una camiseta blanca se lee como un azul medio sin añadir una pantalla.
- **Elimina los extras decorativos.** Las sombras paralelas, los resplandores exteriores y los contornos finos en un color aparte cuestan cada uno una pantalla y añaden un punto de registro.

Menos colores también significa menos tinta apilada, lo que enlaza con el siguiente punto: la durabilidad.

Paso 3: Trabaja en vectores y fija los grosores de línea

El arte vectorial (AI, EPS, SVG o un PDF con contenido vectorial) se puede escalar a cualquier tamaño de impresión y separar limpiamente por color. Convierte todas las fuentes a contornos para que una fuente ausente no pueda alterar la maquetación. Si parte del arte tiene que ser ráster, entrégalo a unos 300 ppi al tamaño final de impresión, no al tamaño de pantalla.

El grosor de línea es donde más se separan el arte en pantalla y la realidad de la máquina. Muchos talleres piden líneas positivas (tinta sobre la camiseta) de al menos unos 1 pt (0,35 mm) y algo más gruesas para las líneas en negativo (la camiseta que se ve a través de la tinta), porque la tinta se expande hacia el hueco. Pregunta a tu impresor por sus mínimos exactos. Las tipografías manuscritas finas, el texto serif pequeño y el rayado fino son los primeros detalles que se rellenan o se rompen, así que compruébalos al 100 % del tamaño de impresión, sin ampliar.



Paso 4: Convierte los degradados y las fotos en semitonos

Las pantallas imprimen tinta sólida o nada; no hay nada intermedio. Los degradados suaves, los resplandores y el sombreado fotográfico hay que convertirlos en puntos de semitono, donde el tamaño del punto simula el tono. Los semitonos textiles son mucho más gruesos que los de la impresión sobre papel. Muchos talleres trabajan en torno a 45-65 líneas por pulgada en prendas, porque el tejido y la malla no admiten puntos más finos. El efecto: los tonos más claros pueden desaparecer y los más oscuros pueden rellenarse hasta quedar sólidos, de modo que los degradados muy sutiles se aplanan. Si un degradado importa para el diseño, hazlo marcado y deja que el técnico de separación de tu impresor elija la forma y el ángulo del punto.

Las fotografías completas sobre camisetas oscuras requieren una técnica llamada proceso simulado, que usa una base blanca más varias pantallas de semitonos en colores planos para reconstruir la imagen. Puede quedar excelente, pero añade pantallas, trabajo de separación y riesgo de registro. Si el diseño es sobre todo una foto y la tirada es pequeña, suele ser mejor otro método de decoración. La página de [camisetas serigrafiadas personalizadas](#) compara los métodos según la cantidad y la carga de lavado.

Paso 5: Diseña para el color de la camiseta, no para la mesa de trabajo blanca

La tinta plastisol es opaca, pero no del todo. En las prendas oscuras, los colores se imprimen normalmente sobre una base blanca a la que se aplica antes un flash (gelificación parcial con calor), por lo que la versión de un diseño para camiseta negra puede necesitar una pantalla más que la versión para camiseta blanca. Previsualiza cada combinación de color sobre el color real de la prenda. Un diseño que depende de un amarillo pálido se verá completamente distinto sobre gris jaspeado que sobre negro.

El depósito de tinta también afecta a la durabilidad, no solo al tacto. El boletín técnico de PRINTING United Alliance [TGB-01 sobre la solidez al lavado textil](#)^[3] dice que, cuando una impresión no sobrevive a 5 to 6 lavados, la causa más probable es que la película de tinta haya recibido muy poco calor. Las

capas gruesas y apiladas dificultan alcanzar el curado completo. Los diseños que rompen las áreas sólidas grandes con efecto desgastado, rellenos de semitonos o vaciados tienden a sentirse más suaves y son más fáciles de curar por completo. Los artículos del sector sobre [errores comunes de serigrafía](#)^[4] en Impressions, una publicación profesional de decoración textil, son una lectura útil si quieres entender contra qué trabaja el equipo de máquina.



Las tintas especiales, como puff, metálicas, fosforescentes, neón o de alta densidad, también son decisiones de diseño y traen sus propias necesidades de producción y documentación. Si el pedido necesita la certificación [OEKO-TEX STANDARD 100](#)^[5], la edición 01,2026 exige que se declaren el proceso de impresión y los colorantes, con los colores especiales neón, fluorescentes y metálicos indicados por separado. También afirma claramente que la etiqueta no es una etiqueta de calidad y que no evalúa la solidez al lavado. Resuelve las tintas especiales en el briefing, no después de la prueba.

Paso 6: Dimensiona y coloca el arte para todas las tallas de la tirada

La mayoría de las tiradas usan una sola pantalla para todo el rango de tallas, lo que significa que un único tamaño de impresión tiene que verse bien tanto en la camiseta más pequeña como en la más grande. Un gráfico frontal completo que llena una XL puede llegar a las axilas en una XS. Las soluciones habituales son diseñar un gráfico algo más estrecho o indicar en el briefing dos tamaños de arte (por ejemplo, adulto e infantil) aceptando que eso supone pantallas adicionales. Especifica la colocación como una distancia hacia abajo desde la costura del cuello y centrada en la prenda, no como «centrado en el pecho», y pide el área máxima de impresión que permiten las planchas de tu impresor para cada estilo de prenda.

Cada ubicación habitual tiene su propia lógica de diseño. Una marca en el pecho izquierdo necesita formas atrevidas y sencillas porque se imprime pequeña. Un frontal o un dorsal completo puede llevar detalle y semitonos. Una impresión en la manga tiene que ser estrecha, y una impresión de cuello sin etiqueta es texto regulado, no decoración. La guía de la FTC sobre [requisitos de etiquetado textil](#)^[6] explica que la mayoría de las etiquetas textiles deben mostrar la composición de fibras, el país de origen y la identidad de la empresa responsable, mientras que las instrucciones de cuidado se rigen

por otra norma (16 C.F.R. Part 423). Si sustituyes una etiqueta cosida por una impresa, diseña ese bloque a partir del contenido obligatorio, no a partir del estilo de tu marca.



Paso 7: Prepara los archivos para que las separaciones no dejen nada a la suposición

Envía un archivo por ubicación, a tamaño real de impresión, con cada color en su propia capa o muestra con nombre y una referencia PMS al lado. Incluye una maqueta plana por cada color de prenda que muestre la colocación, e indica explícitamente qué áreas deben ser del color de la camiseta (vaciados) y cuáles son tinta. Deja el trapping y la reducción de la base blanca al técnico de separación del impresor, ya que se afinan según la máquina y la malla. Después aprueba una prueba de separación que muestre cada pantalla, no solo una composición bonita. La parte del pedido relativa a pruebas, aprobaciones y condiciones de reimpresión se explica en la [página de camisetas serigrafiadas al por mayor](#), así que no se repite aquí.

Estilos de arte comparados: ¿cuál encaja con tu tirada?

La misma idea se puede dibujar de maneras muy distintas para la máquina. Esta tabla compara los principales estilos de arte según lo que exigen a la producción. El número de pantallas son patrones habituales, no presupuestos; confírmalo con el técnico de separación de tu impresor.

Estilo de arte	Pantallas que suele necesitar	Arte más adecuado	Tacto	Principal riesgo en máquina	Cómo indicarlo en el briefing
Color plano sólido	Una por color, más base blanca en camisetas oscuras	Logotipos, texto, ilustración plana atrevida	De ligero a medio, según el área sólida	Líneas finas y ajustes muy justos entre colores	Número de colores, PMS para cada color, grosor mínimo de línea

Estilo de arte	Pantallas que suele necesitar	Arte más adecuado	Tacto	Principal riesgo en máquina	Cómo indicarlo en el briefing
Color plano con semitonos	Igual que el color plano; los tonos no añaden pantallas	Sombreado, texturas vintage, degradados sencillos	Más suave, porque los puntos depositan menos tinta	Las altas luces desaparecen y las sombras se rellenan	Qué áreas son tonos y el tono más oscuro y más claro que debe mantenerse
Proceso simulado	Varias pantallas de semitonos en colores planos más base blanca	Fotos y arte pintado sobre camisetas oscuras	Medio; más pesado donde se apilan los colores	Registro entre muchas pantallas, curado de las capas apiladas	Calidad de la imagen de origen, color de la prenda, desviación de color aceptable
Proceso CMYK	Cuatro pantallas de proceso, mejor en camisetas claras	Arte de estilo fotográfico sobre prendas blancas o claras	Ligero	Cambio de color en el tejido respecto a la vista previa en pantalla	Solo prendas claras; cuenta con un color aproximado
Rellenos desgastados o vaciados	Igual que el estilo base	Gráficos grandes donde importa la comodidad	El más ligero en impresiones grandes	Textura que se interpreta como defecto de impresión si es demasiado sutil	Muestra la textura con claridad en la maqueta

El tipo de archivo importa tanto como el estilo. Esta segunda tabla muestra cómo se comportan las entregas de archivos habituales al llegar a la preimpresión.

Lo que envías	Lo que puede hacer la preimpresión con él	Resultado habitual
Archivo vectorial, fuentes convertidas a contornos, colores planos con nombre	Separar directamente, escalar por talla, aplicar trapping según la máquina	El camino más rápido a una prueba limpia
Ráster en capas a unos 300 ppi al tamaño de impresión	Separar por capas, aplicar semitonos donde haga falta	Viable; los bordes finos dependen de la resolución
JPEG aplanado o captura de pantalla	Redibujar o vectorizar automáticamente antes de separar	Más tiempo de arte y un resultado aproximado
Logotipo web o imagen de redes sociales	Normalmente requiere redibujarlo por completo	Retrasos mientras se localiza el archivo fuente original

La lógica de costes se desprende de ambas tablas. Cada color, ubicación y tamaño de arte adicional añade pantallas y preparación, que se reparten entre menos camisetas en una tirada pequeña. Mantener idénticos los colores, las ubicaciones y los tamaños de arte entre pedidos también hace que las reposiciones sean repetibles. Para ver cómo esos factores se convierten en un precio por camiseta, consulta [qué determina el precio de las camisetas serigráficas](#); con gusto presupuestaremos un diseño concreto.

Preguntas frecuentes: diseños serigráficos para camisetas

Preguntas frecuentes: ¿cuántos colores puede tener un diseño serigráfico?

Depende de la máquina: el número de cabezales de impresión limita cuántas pantallas pueden pasar

en una sola pasada, y la base blanca ocupa una de ellas en las prendas oscuras. La pregunta más útil es cuántos colores necesita el diseño. La mayoría de los logotipos y gráficos de eventos funcionan bien con uno a tres colores planos, sobre todo si aprovechas el color de la camiseta y los tonos de semitono. Pregunta a tu impresor por su máximo por ubicación antes de dar el diseño por definitivo.

Preguntas frecuentes: ¿se puede serigrafiar una foto en una camiseta?

Sí, mediante proceso CMYK en camisetas claras o proceso simulado en camisetas oscuras; ambos se basan en semitonos. Cuenta con más pantallas, un paso de separación y cierta desviación de color respecto a la foto original. Para cantidades pequeñas de arte fotográfico, un método de decoración digital suele ser más práctico.

Preguntas frecuentes: ¿qué formato de archivo debo enviar para serigrafía?

Archivos vectoriales (AI, EPS, SVG o PDF vectorial) con las fuentes convertidas a contornos y cada color como color plano con nombre. Si parte del arte debe ser ráster, envía un archivo en capas a unos 300 ppi al tamaño real de impresión. Los JPEG aplanados y las capturas de pantalla suelen tener que redibujarse.

Preguntas frecuentes: ¿por qué mi diseño necesita una base blanca en las camisetas oscuras?

Las tintas de color impresas directamente sobre una prenda oscura dejan ver el color del tejido y se ven apagadas. Una base blanca, impresa primero y con flash, da a los colores una base brillante. Suele contar como una pantalla adicional y añade grosor de tinta, por lo que el diseño debe evitar áreas sólidas apiladas innecesarias.

Preguntas frecuentes: ¿puede un mismo diseño funcionar en camisetas claras y oscuras?

A menudo sí, pero normalmente necesita dos separaciones: una para prendas claras sin base blanca y otra para prendas oscuras con ella. Los colores que dependen de que se vea la camiseta también cambiarán. Haz una maqueta y aprueba cada color de prenda por separado.

Preguntas frecuentes: ¿necesito un tamaño de impresión distinto para camisetas infantiles y de adulto?

Si el rango de tallas es amplio, sí; si no, el gráfico se verá demasiado grande en las camisetas pequeñas. Un segundo tamaño de arte supone más pantallas, así que muchos equipos diseñan un único gráfico algo más estrecho que funcione en todo el rango y solo separan las tallas cuando las tallas infantiles son una parte importante del pedido.

Preguntas frecuentes: ¿los diseños para camisetas infantiles necesitan algo más?

Para los productos infantiles, la tinta importa. La CPSC explica que las tintas de impresión que pasan a formar parte del sustrato se tratan de forma distinta a los recubrimientos superficiales según sus [normas sobre plomo en pintura](#)^[7], y [16 C.F.R. § 1500.91](#)^[8] excluye las serigrafías de su determinación de plomo para las tintas CMYK. En la práctica, las tiradas infantiles necesitan documentación de ensayos para las tintas concretas utilizadas. Conviene revisar pronto las tintas especiales en un diseño infantil; los pasos de cumplimiento están en nuestra página de producto.

Preguntas frecuentes: ¿afecta mi diseño a la camiseta base que puedo usar?

Sí. Los acabados repelentes al agua o antimanchas pueden rechazar la tinta y plantear cuestiones

químicas. PRINTING United Alliance señala que [los decoradores textiles se ven afectados por la normativa sobre PFAS^{\[9\]}](#) principalmente a través de las prendas sobre las que imprimen y los tratamientos aplicados a esos tejidos. Para las camisetas de algodón estándar rara vez importa; para las prendas base técnicas, define la prenda antes de finalizar el arte.

Puntos clave

- **La serigrafía sigue siendo la técnica de decoración líder, así que el arte listo para máquina se puede reutilizar durante años.** — 40,45 % del mercado de impresión de camisetas personalizadas por técnica en 2025 ([Fuente](#))
- **La tinta gruesa y apilada es un riesgo para la durabilidad, no solo un problema de comodidad.** — las impresiones que fallan antes de 5-6 lavados suelen haber recibido muy poco calor en la película de tinta ([Fuente](#))
- **Las tintas especiales en un diseño cambian la documentación de certificación.** — OEKO-TEX STANDARD 100 Edición 01,2026 exige declarar los procesos de impresión y los colores neón, fluorescentes y metálicos ([Fuente](#))
- **Una etiqueta de cuello impresa es contenido regulado, no decoración.** — 3 elementos obligatorios: composición de fibras, país de origen y empresa responsable ([Fuente](#))
- **Los diseños infantiles necesitan pruebas específicas de la tinta.** — las serigrafías se excluyen de la determinación de plomo para las tintas CMYK en 16 C.F.R. § 1500,91(d)(6) ([Fuente](#))

Conclusión: específica para la máquina, no solo para la imagen

Un buen diseño serigráfico para camiseta es aquel en el que el número de colores, los grosores de línea, los semitonos, los colores de las prendas, los tamaños y el formato de archivo se decidieron a propósito antes de pulir el arte. Reúne esos seis puntos en un briefing de 1 página y la mayoría de los fallos habituales (detalle relleno, colores apagados en camisetas oscuras, impresiones desproporcionadas en tallas pequeñas, sólidos con tacto plástico) quedan resueltos antes de insolar una pantalla. Además, mantienes bajo control el trabajo de preparación y, con él, el coste por camiseta.

Cuando tu arte esté listo, o si quieres una segunda opinión sobre cómo se separará, envíanoslo junto con los colores de las prendas y las cantidades. Nuestra página de [camisetas serigrafiadas personalizadas](#) explica cómo especificamos las camisetas de algodón a granel para superar la prueba de lavado, y presupuestaremos tu diseño exacto.

Fuentes

1. Mordor Intelligence, Análisis del tamaño y la cuota del mercado de impresión de camisetas personalizadas (año base 2025, previsión 2026-2031). mordorintelligence.com ↵
2. PRINTING United Alliance, Guía de afiliación 2025. printing.org ↵
3. PRINTING United Alliance, TGB-01 Comprender la solidez al lavado textil. printing.org ↵
4. Impressions Magazine, Errores comunes de serigrafía y cómo evitarlos. impressionsmagazine.com ↵
5. OEKO-TEX, STANDARD 100, edición 01,2026 (documento fechado el 03.03.2026). oeko-tex.com ↵

6. Comisión Federal de Comercio de EE. UU., Cómo moverse por los requisitos de etiquetado de las leyes sobre textiles y lana. [ftc.gov](https://www.ftc.gov) ↵
 7. Comisión para la Seguridad de los Productos de Consumo de EE. UU., Plomo en la pintura (orientación para empresas). [cpsc.gov](https://www.cpsc.gov) ↵
 8. Código Electrónico de Regulaciones Federales, 16 C.F.R. § 1500.91. [ecfr.gov](https://www.ecfr.gov) ↵
 9. PRINTING United Alliance, El estado de los PFAS en EE. UU. (2 de abril de 2026). [printing.org](https://www.printing.org) ↵
-

octubre 21, 2026