

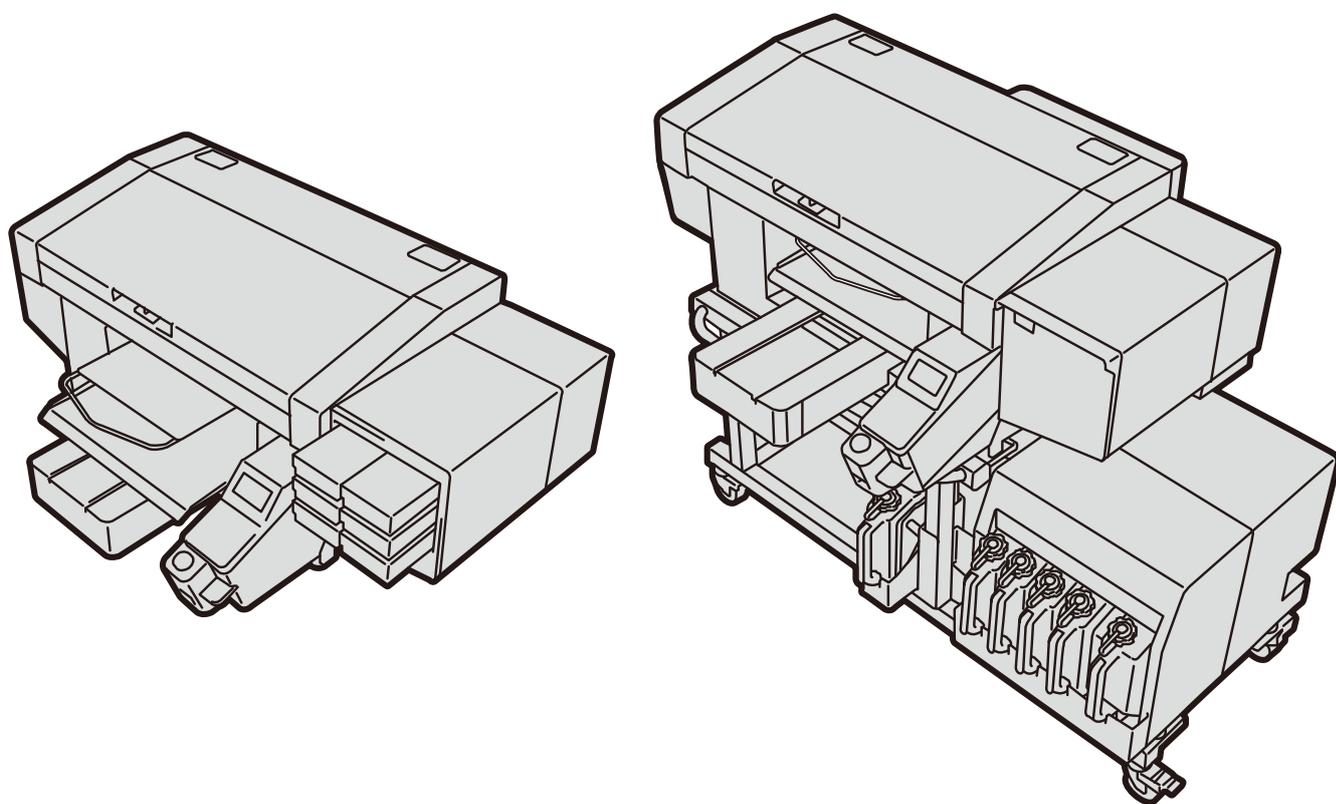
brother

GTX Graphics Lab

服装数码打印机

使用说明书

(Windows / Macintosh)



使用产品前，请务必阅读本说明书。
请妥善保管本说明书，以便在需要时可随时取阅。

1. 使用前	3
1-1. 必读事项	3
2. 准备应用程序	4
2-1. 关于 GTX Graphics Lab	4
2-2. 规格	4
2-3. 安装	5
2-4. 将 RGB=255 设置为"透明色"	6
3. 使用应用程序	7
3-1. 启动	7
3-2. 编辑文本	9
3-3. 插入图像	12
3-4. 设置	14
3-4-1. 将导入的图像数量设置为 1	15
3-4-2. 导入预设	16
3-4-3. 导出预设	17
3-4-4. 导入压板数据	18
3-4-5. 删除压板数据	19
3-4-6. 发送应用程序的信息	20
3-5. 进行打印机的打印设置	21
3-5-1. 保存预设	22
3-5-2. 删除预设	23
3-6. 在 GTX Graphics Lab 中显示摄像机拍摄的图像	24
3-7. 将 GTX Graphics Lab 上的排版投影至 T 恤	24

1-1. 必读事项

使用应用程序前，请注意以下几点。

支持产品

GTX Graphics Lab 支持以下 Brother 服装打印机。

- GT-3
- GTX-4
- GTX PRO

刊载画面

- 本说明书刊载的画面使用 Windows 10 的画面。请注意，因 OS 的差异及使用环境不同，有时会变成不同的画面。

商标

本文中略记 OS 名称。此外，本文中略记®标记或 TM 标记。

Brother 的徽标是兄弟工业株式会社的注册商标。

Apple、Macintosh、Mac OS、iOS、OS X、macOS、Safari、iPad、iPhone、iPod 及 iPod touch 是在美国及其他国家注册的 Apple Inc.的商标。

Windows® 8.1 的正式名称为 Microsoft® Windows® 8.1 operating system。(本文中表述为 Windows 8.1。)另外，Windows® 10 的正式名称为 Microsoft® Windows® 10 operating system。(本文中では Windows 10 と表記しています。)

Microsoft®、Windows® 8.1、Windows® 10 为美国 Microsoft Corporation 在美国及其他国家的注册商标或商标。

Corel、Corel 的徽标、CorelDRAW 是 Corel Corporation 的商标或注册商标。

Adobe、Adobe 的徽标、Acrobat、Photoshop、Illustrator 是 Adobe Systems Incorporated (Adobe 系统公司) 的商标。

本说明书所记载的其他公司名称及产品名称为各公司的商标或注册商标。

本说明书及本产品的规格可能未经预告即有变更。

CE 宣言书

下载地址 <http://www.brother.com>

2 准备应用程序

2-1. 关于 GTX Graphics Lab

GTX Graphics Lab 是用于创建、保存 Brother 服装数码打印机的打印数据的应用程序。可添加图像或文本，并支持设计制作。

要创建、保存打印机数据，需安装 Brother 服装数码打印机驱动程序。

【参考】

- 同时具备 PDIP 和 GTX Graphics Lab 时，请仅使用 GTX Graphics Lab。如果同时使用，则功能可能无法正常使用。
- 无法使用 32bit 的 OS。

2-2. 规格

关于运行环境

支持 OS	macOS 10.14 (Mojave)、macOS 10.15 (Catalina)、Windows 8.1 (64bit)、Windows 10 (64bit)
最低运行环境	CPU 不小于 2 GHz RAM 不小于 4 GB
显示器分辨率	不小于 XGA(1024×768)

关于可读取的图像文件格式

不包括透明信息时	PNG、JPEG、BMP、GIF
包括透明信息时	仅 PNG

快捷键

	指令	Win	Mac
编辑	复制	Ctrl+C	Command+C
	粘贴	Ctrl+V	Command+V
	剪切	Ctrl+X	Command+X
	后退	Ctrl+Z	Command+Z
	前进	Ctrl+Y	Command+Shift+Z
	全选	Ctrl+A	Command+A
	取消全选	Ctrl+Shift+A	Command+Shift+A
	移动	↑ (↓→←)	↑ (↓→←)
	10 倍速度移动	Shift + ↑ (↓→←)	Shift + ↑ (↓→←)
	移动至上层	Ctrl+]	Shift+Alt+Command+F
	移动至下层	Ctrl+[Shift+Alt+Command+B
	移动至最上层	Shift+Ctrl+]	Shift+Command+F
	移动至最下层	Shift+Ctrl+[Shift+Command+B
删除	[Backspace] [Delete]键	[Delete]键	
文件	新建...	Ctrl+N	Command+N
	打开...	Ctrl+O	Command+O
	覆盖保存	Ctrl+S	Command+S
	另存为...	Shift+Ctrl+S	Shift+Command+S
	打印...	Ctrl+P	Command+P
	结束	Ctrl+Q	Command+Q

2-3. 安装

安装应用程序。

【参考】

- 请以 Administrators 权限登录 PC。
- 如果 PC 已安装了 GTX Graphics Lab, 则执行以下步骤后开始卸载。然后, 请再次执行以下步骤, 进行安装。

- (1) 请启动 PC。
- (2) 请退出所有程序。
- (3) 请双击"setup.exe", 启动安装程序。

【参考】

- Macintosh 时, 请双击"BrotherGL-4.0.0.pkg", 启动安装程序。

- (4) 安装开始。请按照画面的指示进行操作。
- (5) 显示以下对话框后, 请点击[安装]。



2-4. 将 RGB=255 设置为"透明色"

GTX Graphics Lab 默认将 RGB=255 作为"白色"处理, 使用白色油墨打印纯白色。

如果使用"GT Transparency", 则可预先将 RGB=255 作为"透明色"进行保存。

该应用程序支持 PNG、JPEG、BMP、GIF 的文件格式, 能够以 PNG 文件进行保存。

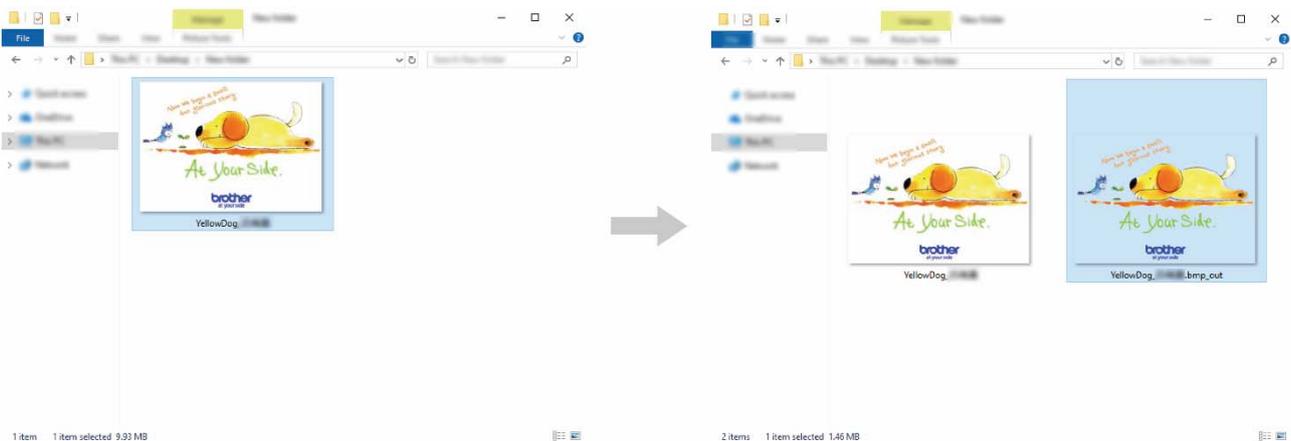
- (1) 请从开始菜单中选择"Brother GTX Graphics Lab Tools">"GT Transparency"。
- (2) 请在显示的对话框内拖动图像文件。



- (3) 将 RGB=255 替换为透明的 PNG 文件保存至与存储图像文件的文件夹相同的层次。

【参考】

- 该应用程序支持 PNG、JPEG、BMP、GIF 的文件格式。
即使拖动上述以外的文件也没问题。



3 使用应用程序

3-1. 启动

(1) 请从开始菜单中选择"Brother GTX Graphics Lab Tools">"GTX Graphics Lab 4"。

【参考】

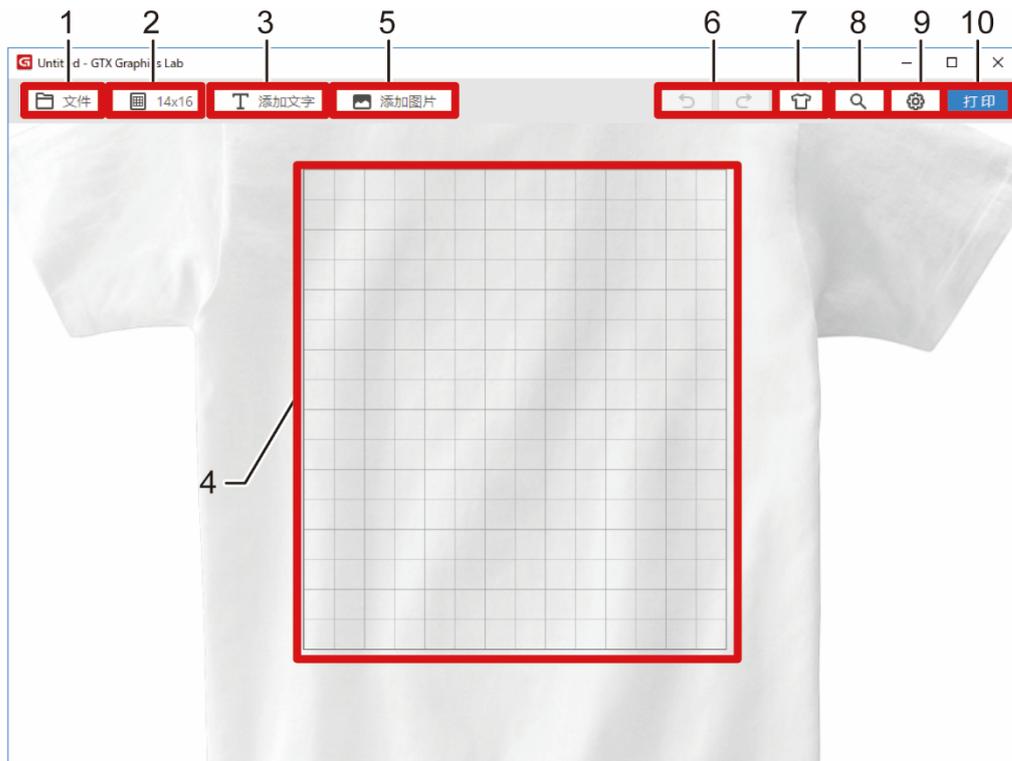
- Macintosh 时, 请选择[Finder]>[应用程序]>"GTX Graphics Lab 4.app"。

(2) 请选择使用的语言并点击"OK"。

显示 GTX Graphics Lab 的画面。

【参考】

- 可选择 10 种语言。
- 仅在初次启动时显示语言选择画面。未选择语言而退出时, 下次启动时会再次显示语言选择画面。
- 初次启动时的显示语言为使用中的 OS 设定的语言。



No.	名称	功能
1	[文件] 	新建: 新建排版文件。 打开: 打开已保存的排版文件。 【参考】 <ul style="list-style-type: none">打开 GTPL 文件时, 即使作为只读文件打开, 也可覆盖保存。 覆盖保存: 覆盖保存排版数据。(GTPL 文件) 另存为...: 另存排版数据。(GTPL 文件)
2	标准压板/ 可选压板 (其他) 	设置压板尺寸。 【参考】 <ul style="list-style-type: none">可选的标准压板有 5 种。如果有导入的压板数据, 会追加显示。☞"3-4-4. 导入压板数据 >>P.18"
3	[添加文本] 	输入文本。☞"3-2. 编辑文本 >>P.9" 【参考】 <ul style="list-style-type: none">最多可输入 105 个字符。
4	压板框	根据标准压板/可选压板 (其他) 按钮发生变化。 打印时, 仅打印用压板框截取的范围。

No.	名称	功能
5	[添加图片] 	选择并插入图像文件。☞"3-3. 插入图像 >>P.12"
6	撤销/恢复 	撤销：后退至上一状态。最多可以后退至 9 步前的状态。 恢复：可以在撤销按钮执行后退的范围内前进。
7	背景颜色 	变更背景 T 恤的颜色。 通过+按钮可添加任意颜色，但是每次添加一种颜色时都会删除左上方的颜色。32 种颜色都可替换为任意颜色。
8	预览 	可在无压板网格、能看到 T 恤整体的状态下确认排版。点击右上方的"x"按钮或预览画面以外的任意位置，即可关闭预览画面。
9	设置 	进行 GTX Graphics Lab 相关的设置。☞"3-4. 设置 >>P.14"
10	[打印]	进行打印设置。 有关详情，请参照各打印机的使用说明书。

3-2. 编辑文本

输入并配置 T 恤上打印的文本。
通过变更属性内的项目，可设置字体或样式等。

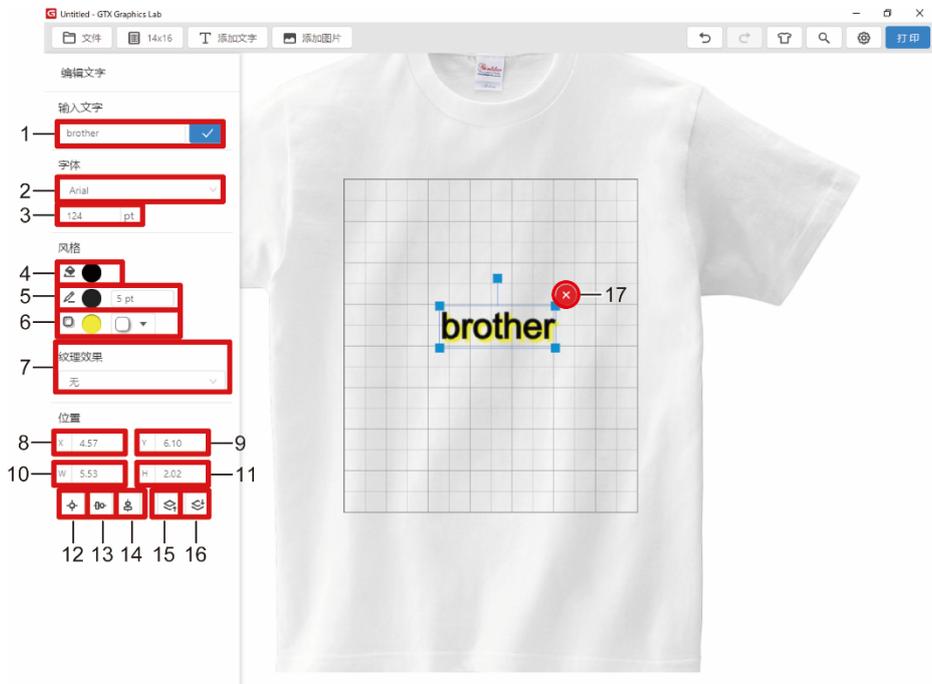
- (1) 请点击[添加文本]。
- (2) 请输入文字并点击检查按钮。

【参考】

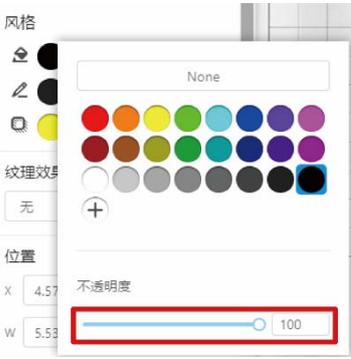
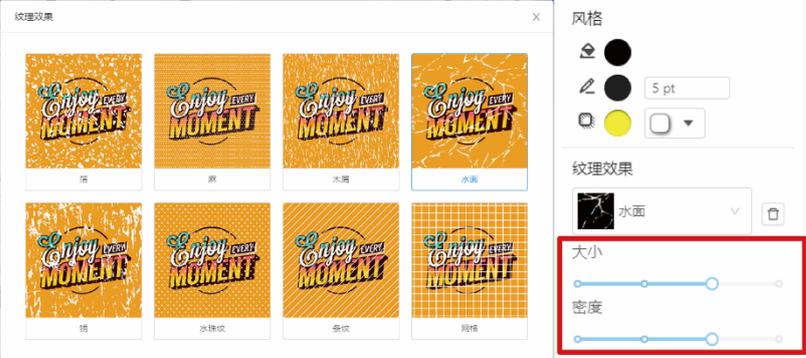
- 最多可输入 105 个字符。



- (3) 请根据需要设置详细信息，通过拖动配置到最佳位置。



No.	名称	功能
1	输入文本	变更文本的内容。 输入最多 105 个字符的任意文本, 用 Enter 键或确定按钮将输入内容反映到文本对象中。
2	字体	变更字体的种类。 在下拉框内显示 PC 所安装的字体。也可变更字体本身的设置, 如斜体或加粗等。 【参考】 <ul style="list-style-type: none"> • 如果关闭[仅显示已确认的字体], 也会显示无法确认是否为可正常使用的字体。使用无法确认是否为可正常使用的字体时, 请顾客自行承担任。
3	字体尺寸	变更字体的尺寸。 拖动文本对象的四角进行缩放时或变更字体宽度、字体高度时, 值也会随之发生变化。 最大值为 1300pt, 最小值为 10pt。

No.	名称	功能
4	涂绘	<p>变更文本的涂绘颜色和涂绘的透明度。 移动[不透明度]的调节杆，变更透明度。数字越大透明度越低，数字越小透明度越高。 另外，可通过+按钮添加任意颜色。</p> 
5	线	<p>变更文本的轮廓颜色、轮廓的透明度及轮廓的厚度。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> 如果轮廓粗细值过大，则轮廓线无法与字形一致，可能发生变形。
6	阴影	<p>为文本添加阴影。可设置阴影的颜色、透明度、位置、距离、朦胧。</p> <p>颜色：变更阴影的颜色。 透明度：变更阴影的透明度。 位置：变更阴影的位置。默认配置在右下方。 距离：变更阴影的距离。数字越大距离越远，数字越小距离越靠近中央。 朦胧：数字越大朦胧感越强。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> 移动带阴影的文本时，可能会看到部分阴影从画面上消失。打印时没有问题。 RGB=255 的对象上配置的文本添加了阴影时，阴影朦胧部分的周围可能会变白。
7	纹理效果	<p>将纹理效果应用于对象。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> 所谓纹理效果，是不在配置对象中打印看起来较白部分从而产生效果。 <p>选择纹理，反映纹理效果。 另外，可以分 4 级变更纹理图案的大小和密度。 大小：放大纹理图案。 密度：增加看起来较白部分的区域。</p> 
8	水平位置	<p>以压板框的左端作为 0，显示、变更对象的水平位置。 拖动对象时，值也会随之发生变化。</p>
9	垂直位置	<p>以压板框的上端作为 0，显示、变更对象的垂直位置。 拖动对象时，值也会随之发生变化。</p>

No.	名称	功能
10	字体宽度	指定宽度并变更字体尺寸。 拖动文本对象的四角进行缩放时或变更字体尺寸、字体高度时，值也会随之发生变化。 最大值为 1300pt 或同等值、最小值为 10pt 或同等值。 值的单位是通过详细设置按钮指定的单位。
11	字体高度	指定高度并变更字体尺寸。 拖动文本对象的四角进行缩放时或变更字体尺寸、字体宽度时，值也会随之发生变化。 最大值为 1300pt 或同等值、最小值为 10pt 或同等值。 值的单位是通过详细设置按钮指定的单位。
12	居中	 在垂直方向、水平方向均将对象配置到压板的中心。
13	水平居中	 在垂直方向将对象配置到压板的中心。
14	垂直居中	 在水平方向将对象配置到压板的中心。
15	上移一层	 使对象向上移一层。 在与所选对象重叠的对象中，移动到上面离其最近的对象的上一层。多个对象没有重叠时无变化。
16	下移一层	 使对象向下移一层。 在与所选对象重叠的对象中，移动到下面离其最近的对象的下一层。多个对象没有重叠时无变化。
17	删除	 点击图标，删除对象。

3-3. 插入图像

插入要打印的图像。

可读取的图像格式如下所示。

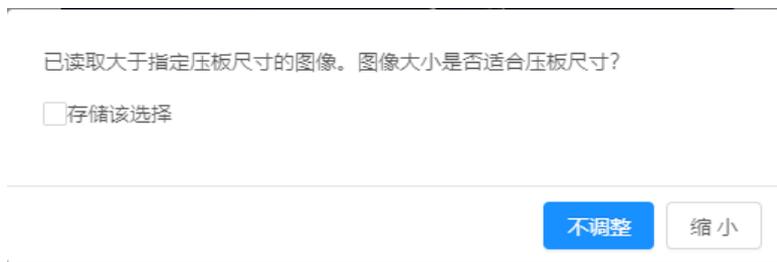
- 不包括透明信息的图像时 . . . PNG、JPEG、BMP、GIF
- 包括透明信息的图像时 . . . 仅 PNG

【参考】

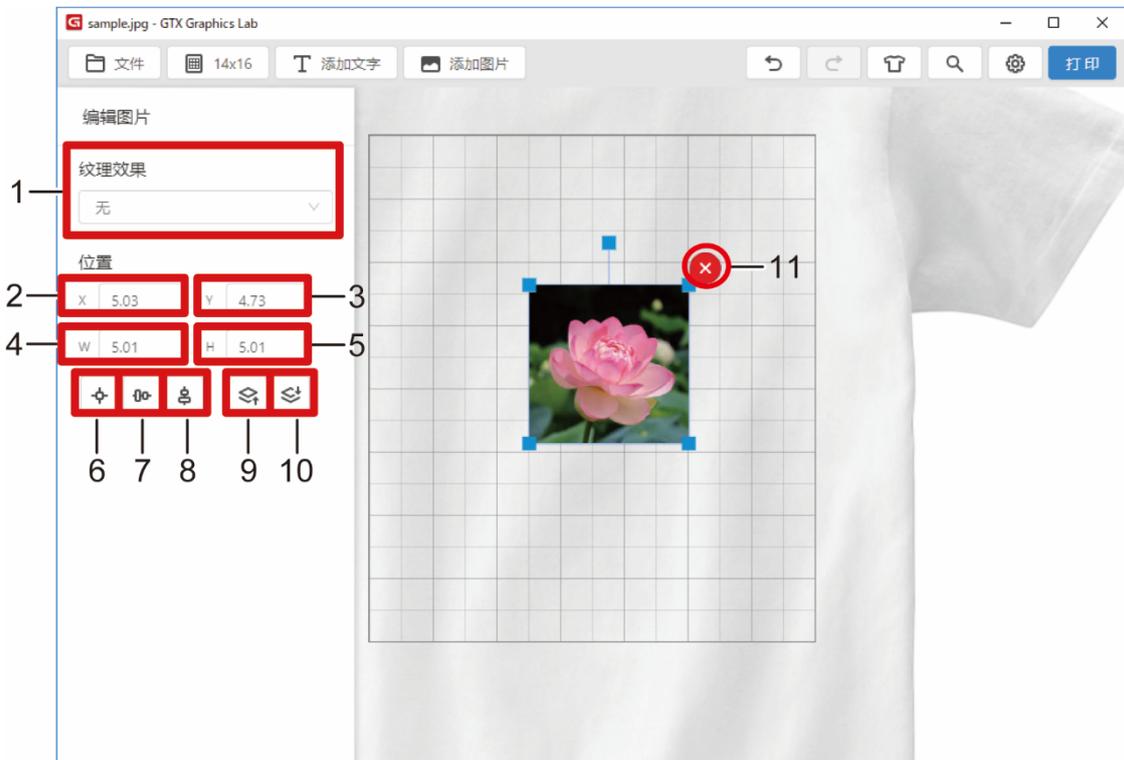
- 读取 BMP、GIF 文件时，最大尺寸为宽 4800px，高 5400px。图像尺寸大于此值时，会显示错误且无法读取。
- 将 RGB=255 作为"白色"处理。要将 RGB=255 作为"透明色"处理时，可以通过"GT Transparency"将图像文件的 RGB=255 替换为透明。☞"2-4. 将 RGB=255 设置为"透明色" >>P.6"

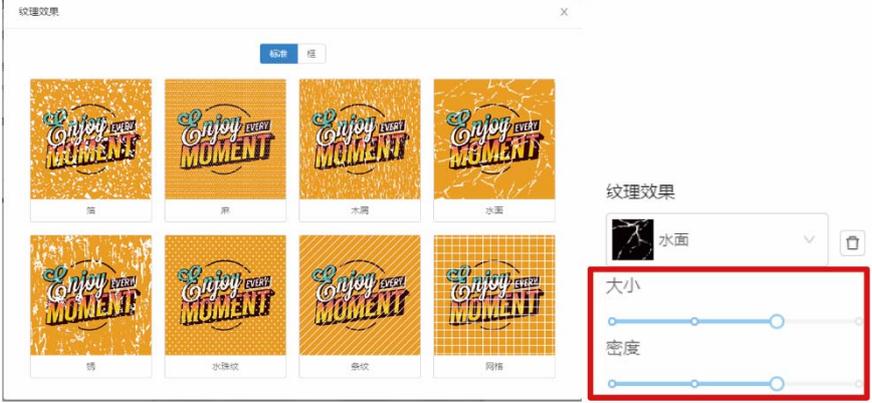
- (1) 请点击"添加图片"。
- (2) 请选择要添加的图片并点击"打开"。
- (3) 选择了大于指定压板尺寸的图像时，显示以下画面。

请选择是否根据压板尺寸自动调整图像大小。



- (4) 请根据需要设置详细信息，通过拖动将图片配置到最佳位置。



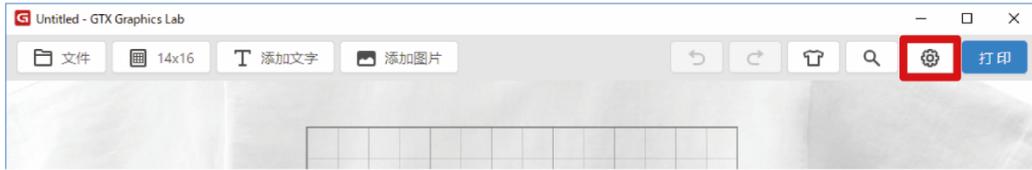
No.	名称	功能
1	纹理效果	<p>不在配置对象中打印看起来较白部分从而产生效果。 选择纹理，反映纹理效果。 选择"标准"内的纹理时，可以分4级变更纹理图案的大小和密度。 大小：放大纹理图案。 密度：增加看起来较白部分的区域。</p> 
2	水平位置	以压板框的左端作为0，显示、变更对象的水平位置。 拖动对象时，值也会随之发生变化。
3	垂直位置	以压板框的上端作为0，显示、变更对象的垂直位置。 拖动对象时，值也会随之发生变化。
4	图像宽度	指定宽度以变更图像大小。 变更图像高度时，值也会随之发生变化。 最大值为32inch，最小值为0.5inch。 值的单位是通过详细设置按钮指定的单位。
5	图像高度	指定高度以变更图像大小。 变更图像宽度时，值也会随之发生变化。 最大值为42inch、最小值为0.5inchです。 值的单位是通过详细设置按钮指定的单位。
6	居中	 在垂直方向、水平方向均将对象配置到压板的中心。
7	水平居中	 在垂直方向将对象配置到压板的中心。
8	垂直居中	 在水平方向将对象配置到压板的中心。
9	上移一层	 使对象向上移一层。 在与所选对象重叠的对象中，移动到上面离其最近的对象的上一层。多个对象没有重叠时无变化。
10	下移一层	 使对象向下移一层。 在与所选对象重叠的对象中，移动到下面离其最近的对象的下一层。多个对象没有重叠时无变化。
11	删除	 点击图标，删除对象。

3-4. 设置

执行 GTX Graphics Lab 相关的设置切换和辅助功能。

(1) 请点击 。

请根据需要进行设置。

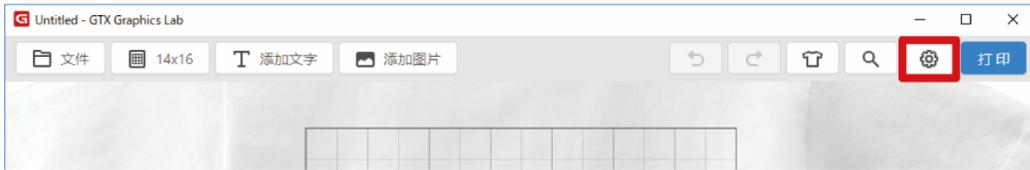


No.	名称	功能
1	单位	将网格线的单位设置为 inch 或 mm。
2	显示网格	设置是否显示网格线。
3	网格间隔	设置网格线的间隔。 根据单位发生变化。
4	自动打印模式	设置为 ON 时，仅读取 1 个图像。 如果读取第 2 个图像，将删除第 1 个图像。☞"3-4-1. 将导入的图像数量设置为 1 >>P.15"
5	导入预设	导入已导出的预设。☞"3-4-2. 导入预设 >>P.16"
6	导出预设	将预设导出到文件。"3-4-3. 导出预设 >>P.17"
7	导入压板数据	导入事先创建的压板数据。☞"3-4-4. 导入压板数据 >>P.18" 【参考】 • 请导入并使用通过其他应用程序创建的压板数据。
8	管理导入的压板数据	删除导入的压板数据。☞"3-4-5. 删除压板数据 >>P.19"
9	语言设置	设置显示的语言。
10	隐私政策	设置是否允许 Brother 收集运行 GTX Graphics Lab 的信息。☞"3-4-6. 发送应用程序的信息 >>P.20" 【参考】 • 根据安装时的设置确定默认设置。 • 收集的内容主要包括以下内容。 • 按钮操作的内容 • 使用的纹理效果类型 • 打印时经常使用的参数
11	版本信息	显示 GTX Graphics Lab 的版本信息。

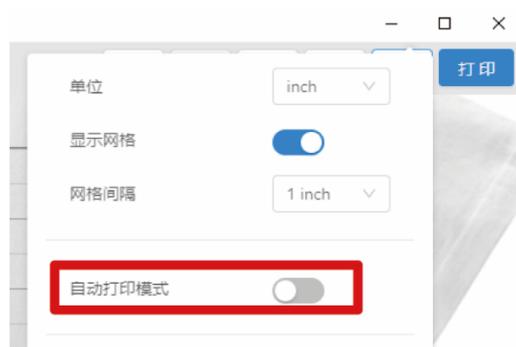
3-4-1. 将导入的图像数量设置为 1

将自动打印模式设置为 ON 时, GTX Graphics Lab 中导入的图像数量变为 1。变更图像时, 不需要点击"新建"或删除图像。不改变配置或打印设置, 要依次变更图像并打印时非常方便。

(1) 请点击 。

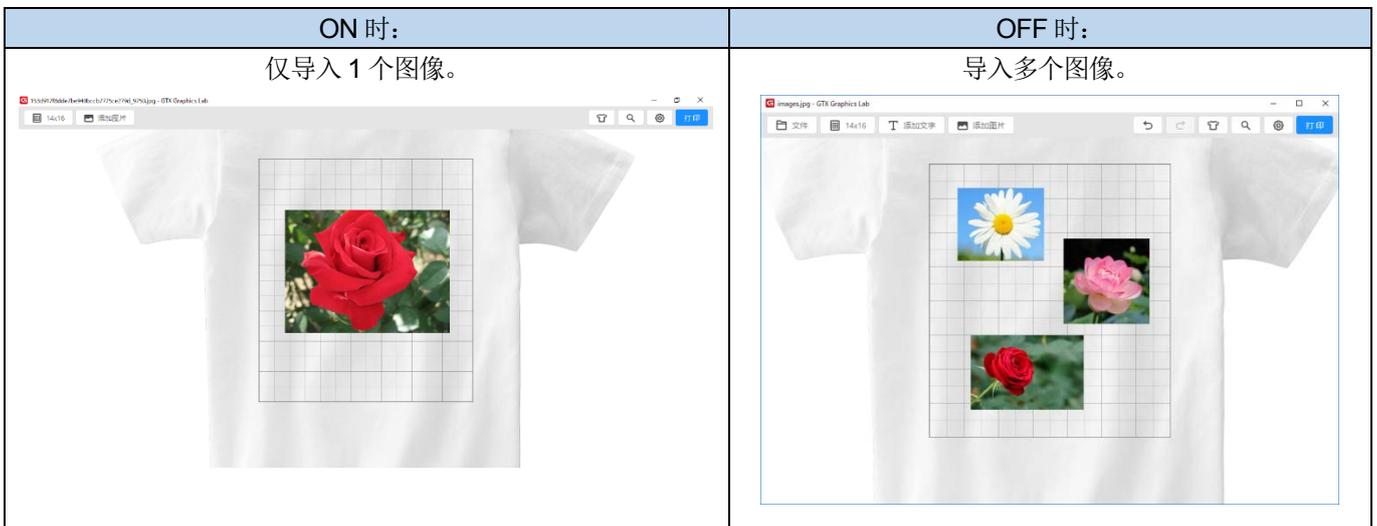


(2) 请点击[自动打印模式]并设置为 ON。



【参考】

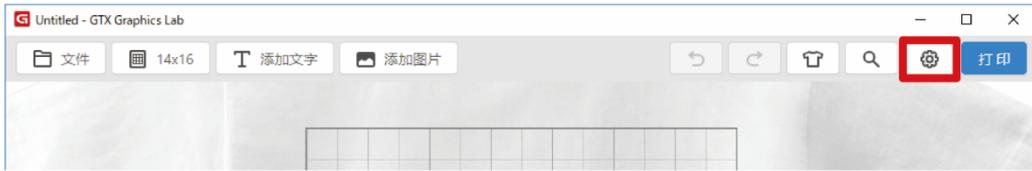
- 设置为 ON 时, 按钮个数会减少。



3-4-2. 导入预设

导入文件中保存的打印设置的预设。

(1) 请点击 。



(2) 请点击[导入预设...].

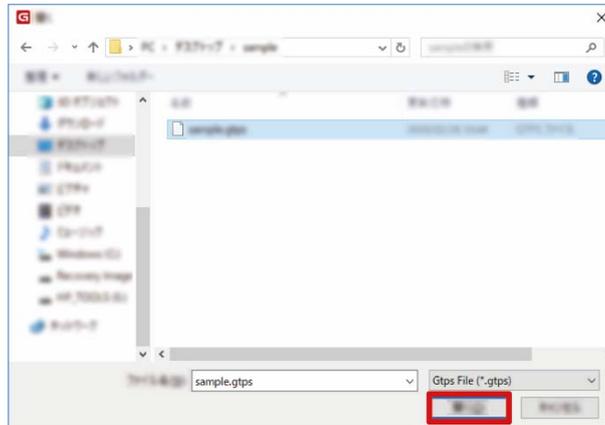


(3) 选择要导入的 GTPS 文件，点击[打开].

导入预设数据。

【参考】

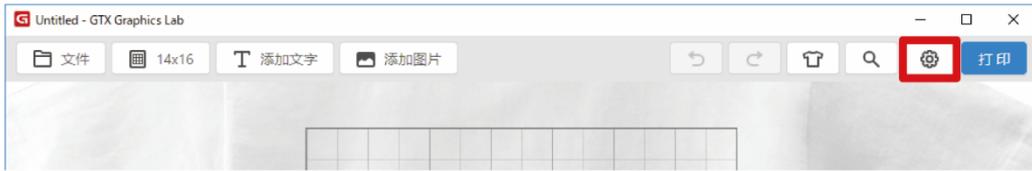
- 导入的文件中包含多个预设时，导入全部预设。



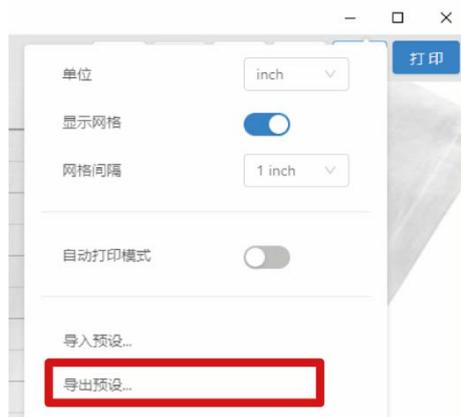
3-4-3. 导出预设

将打印设置的预设导出到文件。

(1) 请点击 。



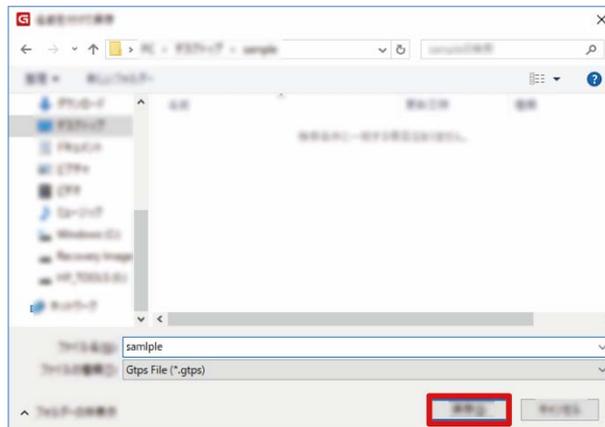
(2) 请点击[导出预设...].



(3) 请选择目标文件夹，点击[保存]。
导出预设数据。

【参考】

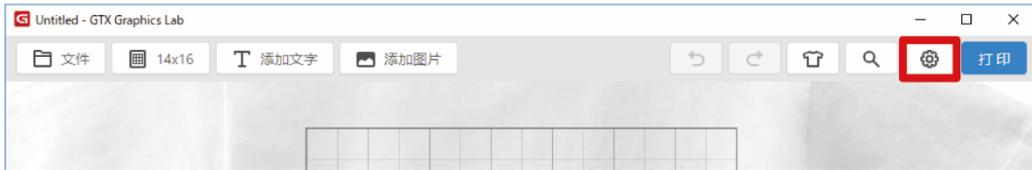
- 作为 1 个文件导出保存的全部预设数据。



3-4-4. 导入压板数据

请导入并使用通过其他应用程序创建的压板数据。

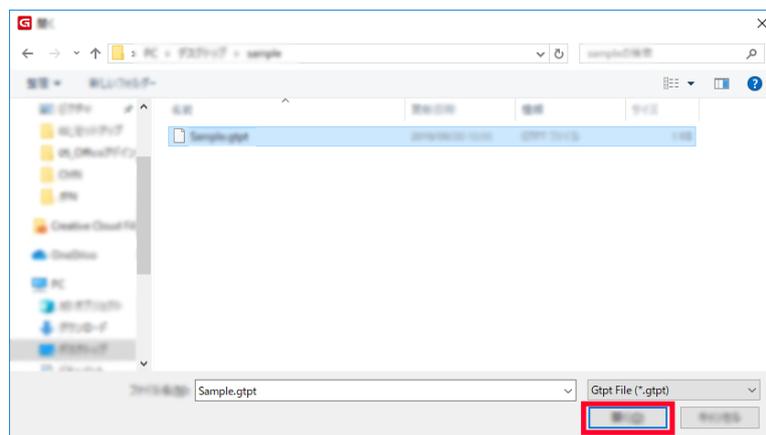
- (1) 请点击 。



- (2) 请点击[导入压板...]。



- (3) 选择要导入的 gtpt 文件，点击[打开]。

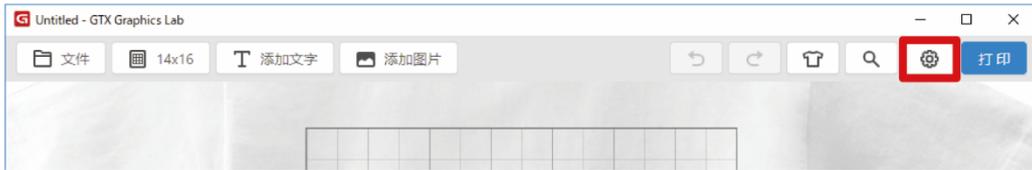


- (4) 请点击[OK]。
导入压板数据。

3-4-5. 删除压板数据

删除导入的压板数据。

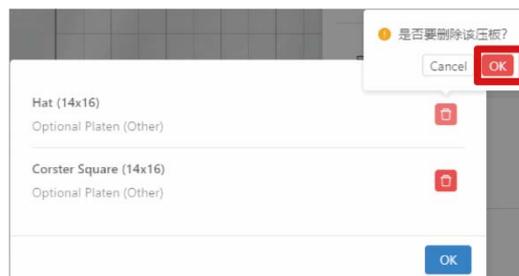
(1) 请点击 。



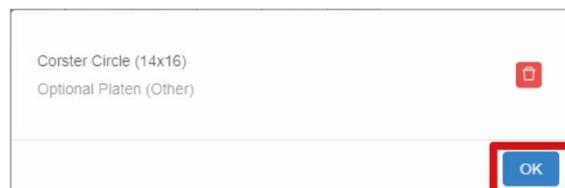
(2) 请点击[管理导入的压板...].



(3) 选择要删除的压板数据，点击[OK].



(4) 点击[OK]并关闭画面。

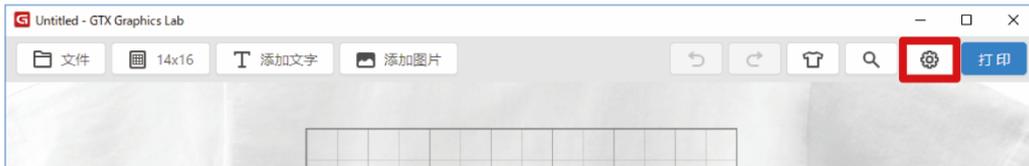


3-4-6. 发送应用程序的信息

设置是否允许 Brother 收集运行 GTX Graphics Lab 的信息。根据安装时的设置确定默认设置。收集的内容主要包括以下内容。

- 按钮操作的内容
- 使用的纹理效果类型
- 打印时经常使用的参数

(1) 请点击 。



(2) 请点击[隐私政策]。



(3) 仔细阅读内容，发送信息时勾选复选框。

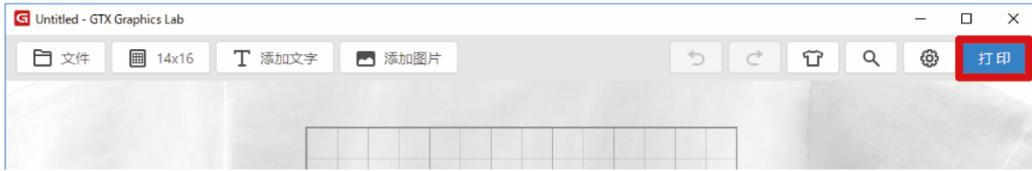
【参考】

- 点击[确认隐私政策]确认隐私政策内容。

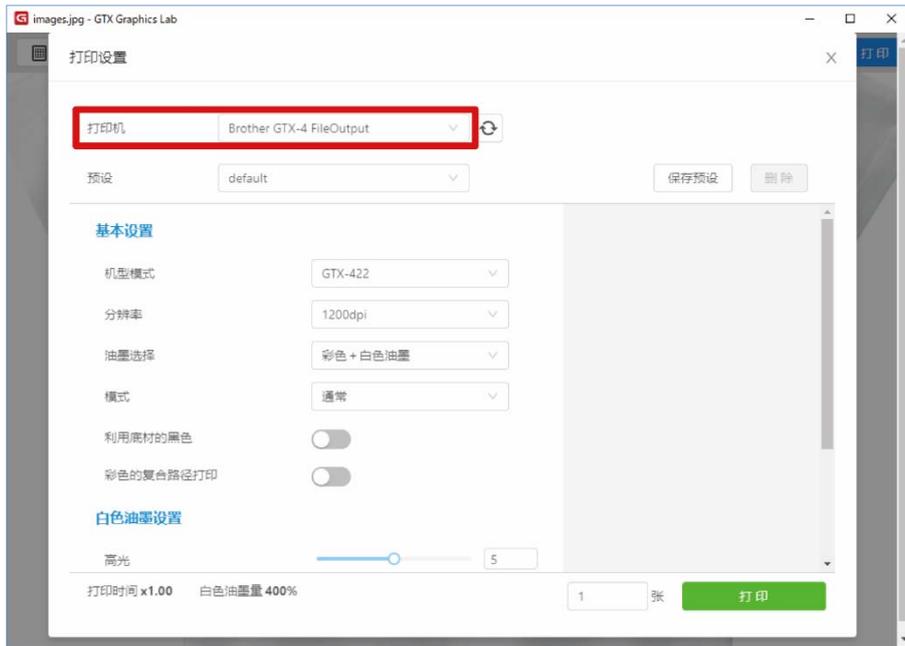


3-5. 进行打印机的打印设置

(1) 请点击[打印]。



(2) 请进行必要的设置。



No.	名称	功能
1	查找打印机列表	查找打印机。
2	选择打印机	选择发送打印数据的打印机。
3	预设	从列表中选择要使用的预设名。 导入了预设时，将列表显示。 ☞"3-4-2. 导入预设 >>P.16"
4	保存预设	将打印机的打印设置作为[预设]进行保存。 ☞"3-5-1. 保存预设 >>P.22"
5	删除	删除保存的预设。☞"3-5-2. 删除预设 >>P.23"
6	基本设置	有关详情，请参照各打印机的使用说明书。
7	白色油墨设置/彩色油墨设置	有关详情，请参照各打印机的使用说明书。

3-5-1. 保存预设

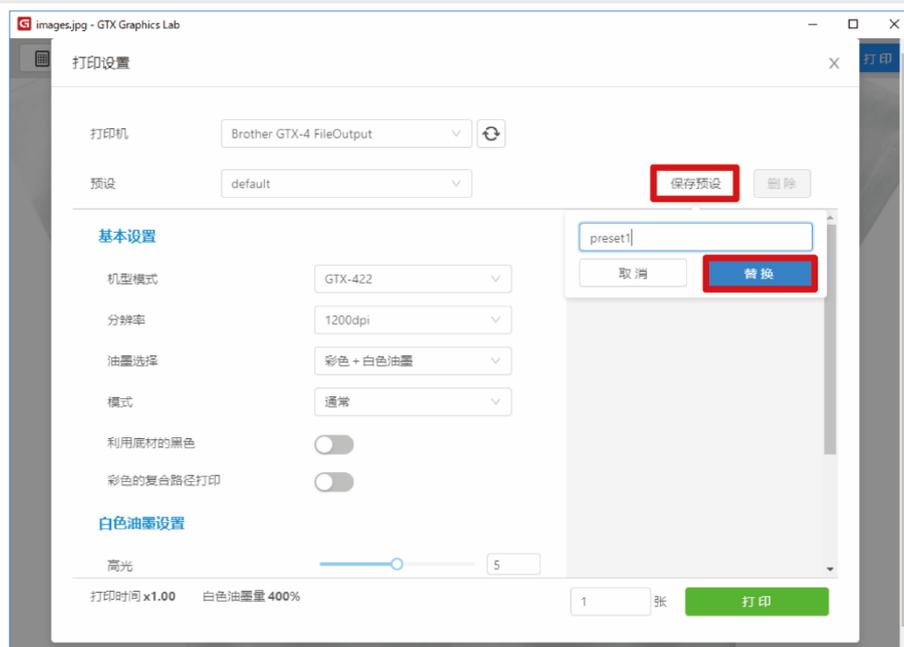
可事先将打印机的打印设置作为[预设]进行保存。

重复相同设置创建打印数据时，建议事先保存预设。

- (1) 请在 GTX Graphics Lab 的画面上点击[打印]。
 - (2) 选择打印机，执行"基本设置"以后的打印设置，点击[保存预设]。
 - (3) 请输入预设名，点击[保存]。
- 保存预设。

【参考】

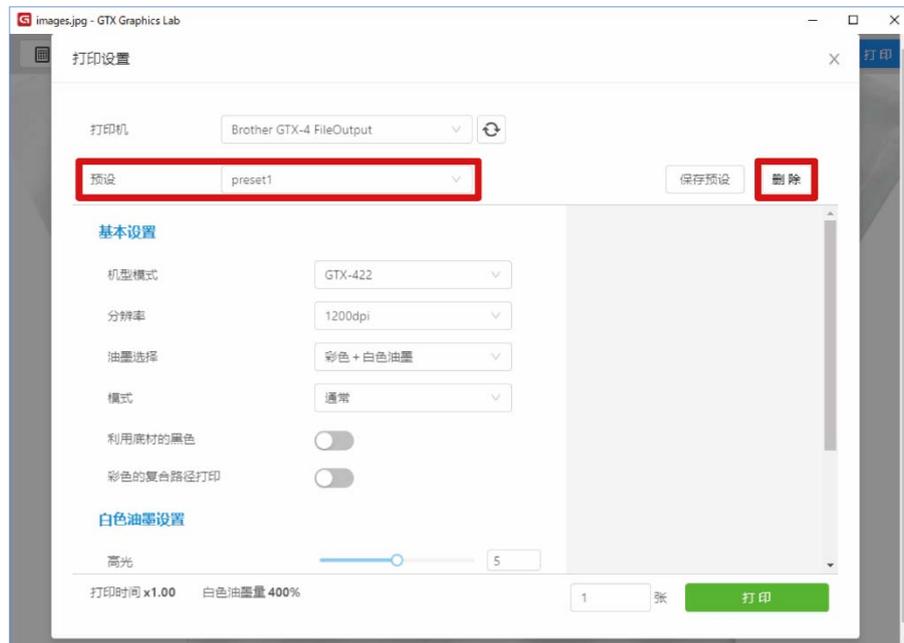
- 最多可输入 15 个字符。



3-5-2. 删除预设

删除保存的预设。

- (1) 请在 GTX Graphics Lab 的画面上点击[打印]。
- (2) 请从[预设]列表中选择要删除的预设名，点击[删除]。



3-6. 在 GTX Graphics Lab 中显示摄像机拍摄的图像

在打印机上安装摄像机，在 GTX Graphics Lab 中显示拍摄的压板上的图像。将拍摄的图像作为 GTX Graphics Lab 的背景并与压板对齐，可确认实际的打印图片。要在鞋子等 T 恤以外的物品上打印时非常方便。

使用此功能时，需要安装 AccuLine 应用程序。有关详情，请参照 AccuLine 使用说明书。

3-7. 将 GTX Graphics Lab 上的排版投影至 T 恤

连接投影仪，将 GTX Graphics Lab 上的编辑中的图像或文本投影至压板上的 T 恤。

可确认图像、文本的位置或大小等实际打印的图片。

使用此功能时，需要安装 Envision 应用程序。有关详情，请参照 Envision 使用说明书。

brother

*由于改良产品，本说明书的一部分内容可能与您购买的产品存在差异，敬请理解。

BROTHER INDUSTRIES, LTD. <http://www.brother.com/>
1-5, Kitajizoyama, Noda-cho, Kariya 448-0803, Japan.

© 2020 Brother Industries, Ltd. All Rights Reserved.

GTX-423/424
I0031432F C
2020.05.F(2)