

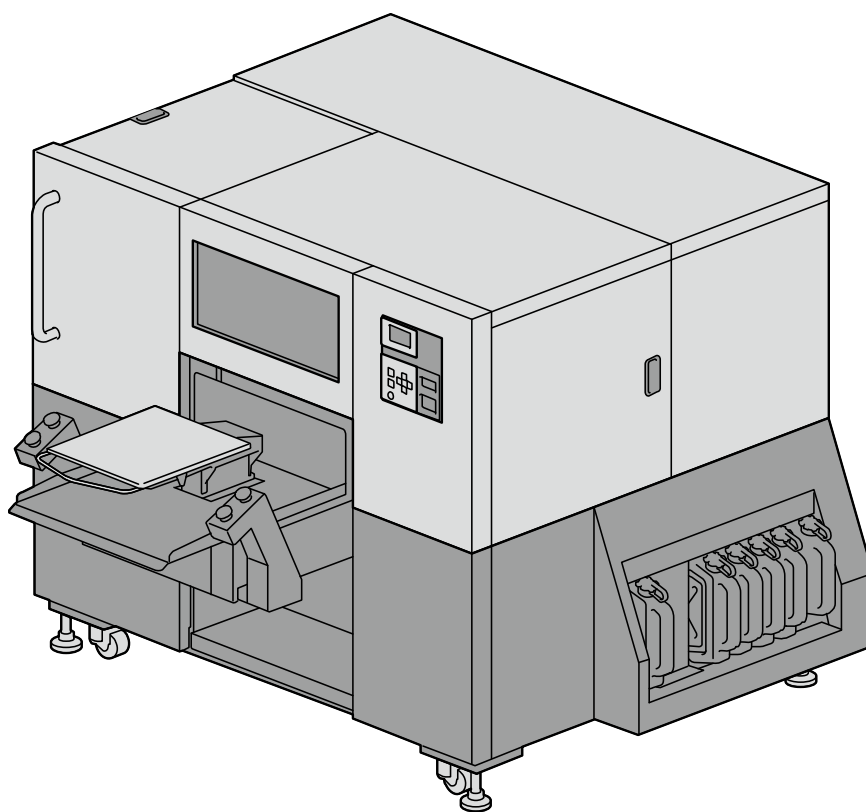
brother

# 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。

---

<b>1. 使用前</b>	<b>4</b>
1-1. 必读事项 .....	4
<b>2. 准备应用程序</b>	<b>5</b>
2-1. 关于 GTX Graphics Lab .....	5
2-2. 规格 .....	5
2-3. 安装 .....	6
2-4. 将 RGB=255 设置为"透明色" .....	7
<b>3. 使用应用程序</b>	<b>8</b>
3-1. 启动 .....	8
3-2. 编辑文本 .....	10
3-3. 插入图像 .....	14
3-4. 使用模板 .....	18
3-5. 设置 .....	19
3-5-1. 打印颜色图表 .....	20
3-5-2. 将导入的图像数量设置为 1 .....	22
3-5-3. 导入预设 .....	23
3-5-4. 导出预设 .....	24
3-5-5. 导入压板数据 .....	25
3-5-6. 删除压板数据 .....	26
3-5-7. 设置语言 .....	27
3-5-8. 重置设置 .....	28
3-5-9. 发送应用程序的信息 .....	29
3-6. 进行打印机的打印设置 .....	30
3-6-1. 保存预设 .....	32
3-6-2. 删除预设 .....	33
<b>4. 与选购件连接的功能</b>	<b>34</b>
4-1. 在 GTX Graphics Lab 中显示摄像机拍摄的图像 .....	34
4-2. 将 GTX Graphics Lab 上的排版投影至 T 恤 .....	34

5. 附录

35

5-1. 快捷键 ..... 35

5-2. 通过颜色图表创建功能进行颜色校正..... 36

    5-2-1. 颜色校正 ..... 36

    5-2-2. 色卡制作功能..... 36

    5-2-3. 作业流程 ..... 37

    5-2-4. 熟练使用色卡制作功能..... 38

    5-2-5. 在版式编辑画面中自定义为便于查找的色卡 ..... 39

    5-2-6. 使用 Lab 值时 ..... 40

    5-2-7. 在使用 Lab 值的画面中，使用 L\*a\*b\*值（色度值）进行颜色校正 ..... 40

    5-2-8. L\*a\*b\*值的调整方法 ..... 41

## 1-1. 必读事项

使用应用程序前，请注意以下几点。

### 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® 10 的正式名称为 Microsoft® Windows® 10 operating system。（本文中表述为 Windows 10。）另外，Windows® 11 的正式名称为 Microsoft® Windows® 11 operating system。（本文中表述为 Windows 11。）

Microsoft®、Windows® 10、Windows® 11 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 <https://www.brother.com>

## 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“GTX Graphics Lab Ver.5.0”的运行环境

对象机型	GTX-4、GTX pro、GTX pro Bulk、GTX600NB
动作对象 OS	macOS 11 (Big Sur [M1/Intel])、macOS 12 (Monterey [M1/Intel])、Windows 10 (64bit)、Windows 11
最低运行环境	CPU 不小于 2 GHz RAM 不小于 4 GB
显示器分辨率	Windows: SXGA (不小于 1280×1024) 放大率 100% Mac OS: 不小于 1440×900
存储器(RAM)	安装有打印机驱动程序时: 8GB 未安装打印机驱动程序时: 4GB

### 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

## 2-3. 安装

安装应用程序。

### 【参考】

- 请以管理员权限登录 PC。
- 如果 Windows PC 已安装了 GTX Graphics Lab，则执行以下步骤后开始卸载。卸载后，请重新进行安装。

- (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-x.x.x.pkg"（x.x.x 为版本），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"。

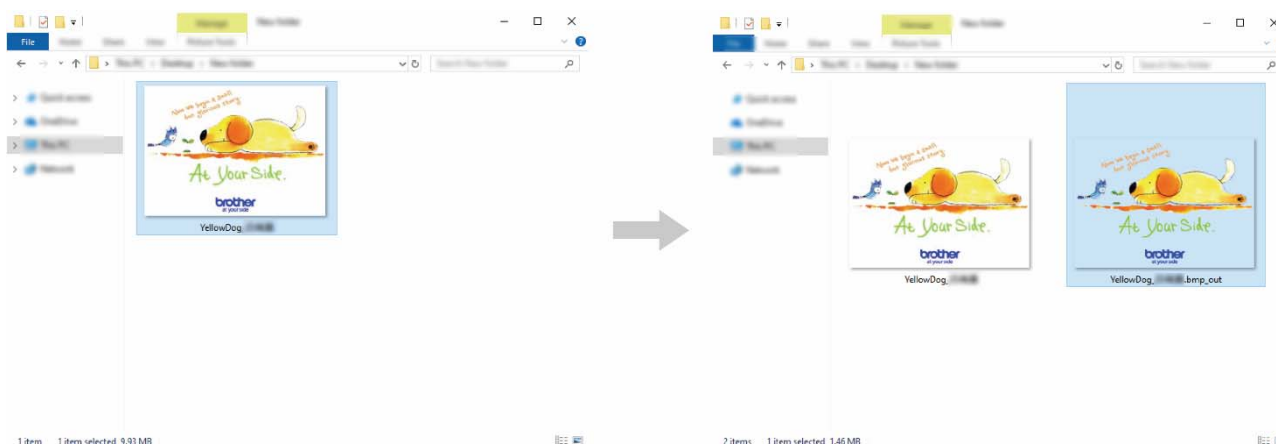
(2) 请在显示的对话框内拖动图像文件。



(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。



## 3-1. 启动

- (1) 请从开始菜单中选择"Brother GTX Graphics Lab Tools">"GTX Graphics Lab 5".

## 【参考】

- Macintosh 时, 请选择[Finder]>[应用程序]>"GTX Graphics Lab 5.app".

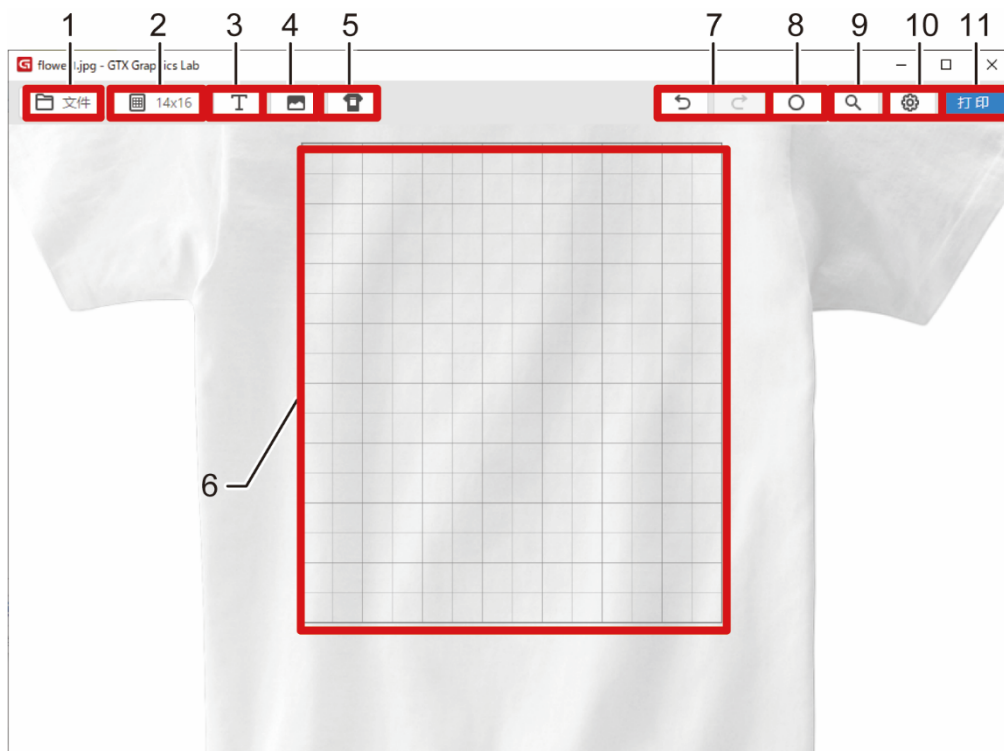
- (2) 请选择使用的语言并点击"OK".





显示 GTX Graphics Lab 的画面。

## 【参考】

- 可选择 10 种语言。
- 初次启动时的显示语言为使用中的 OS 设定的语言。但是, OS 语言必须是 Graphics Lab 中可选择的 10 种语言之一。如果是其他语言, 则显示为英语。
- 初次启动时将显示最终用户许可协议(EULA)。

未同意 EULA 而退出 Graphics Lab 时, 下次启动时会再次显示最终用户许可协议(EULA)。



No.	名称	功能
1	[文件] 	<p>新建: 新建排版文件。 打开: 打开已保存的排版文件。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>打开 GTPL 文件时, 即使作为只读文件打开, 也可覆盖保存。</li> </ul> <p>覆盖保存: 覆盖保存排版数据。<sup>*1</sup> 另存为...: 另存排版数据。<sup>*1</sup> <sup>*1</sup>: 文件以 GTPL 格式保存。</p>
2	标准压板/ 可选压板 (其他) 	<p>设置压板尺寸。 未安装支持的打印机驱动程序时, 压板尺寸旁边将显示 。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>可选的标准压板有 7 种。如果有导入的压板数据, 会追加显示。  "3-5-5. 导入压板数据 &gt;&gt;P.25"</li> </ul>



No.	名称	功能
3	添加文本 	输入文本。 ☞"3-2. 编辑文本 >>P.10" 【参考】 • 最多可输入 105 个字符。
4	添加图片 	选择并插入图像文件。 ☞"3-3. 插入图像 >>P.14"
5	添加模板 	使用预先准备好的模板配置图像。 可选的模板有 7 种。 ☞"3-4. 使用模板 >>P.18"
6	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。
7	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：可以在撤消按钮执行后退的范围内前进。
8	背景颜色 	变更背景 T 恤的颜色。 通过+按钮最多可添加任意 11 种颜色。如果添加第 12 种或更多颜色，将删除最开始添加的颜色。如果变更背景颜色，图标颜色也会随着背景颜色进行变更。
9	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。
10	设置 	进行 GTX Graphics Lab 相关的设置。 ☞"3-5. 设置 >>P.19"
11	[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。

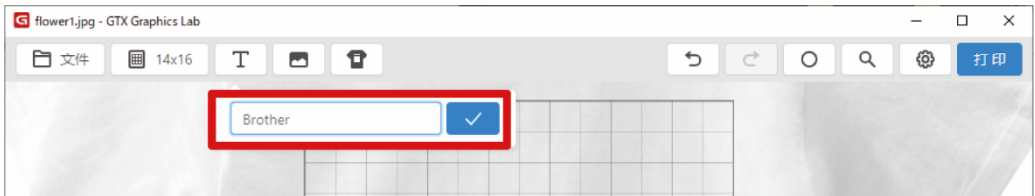
### 3-2. 编辑文本

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。

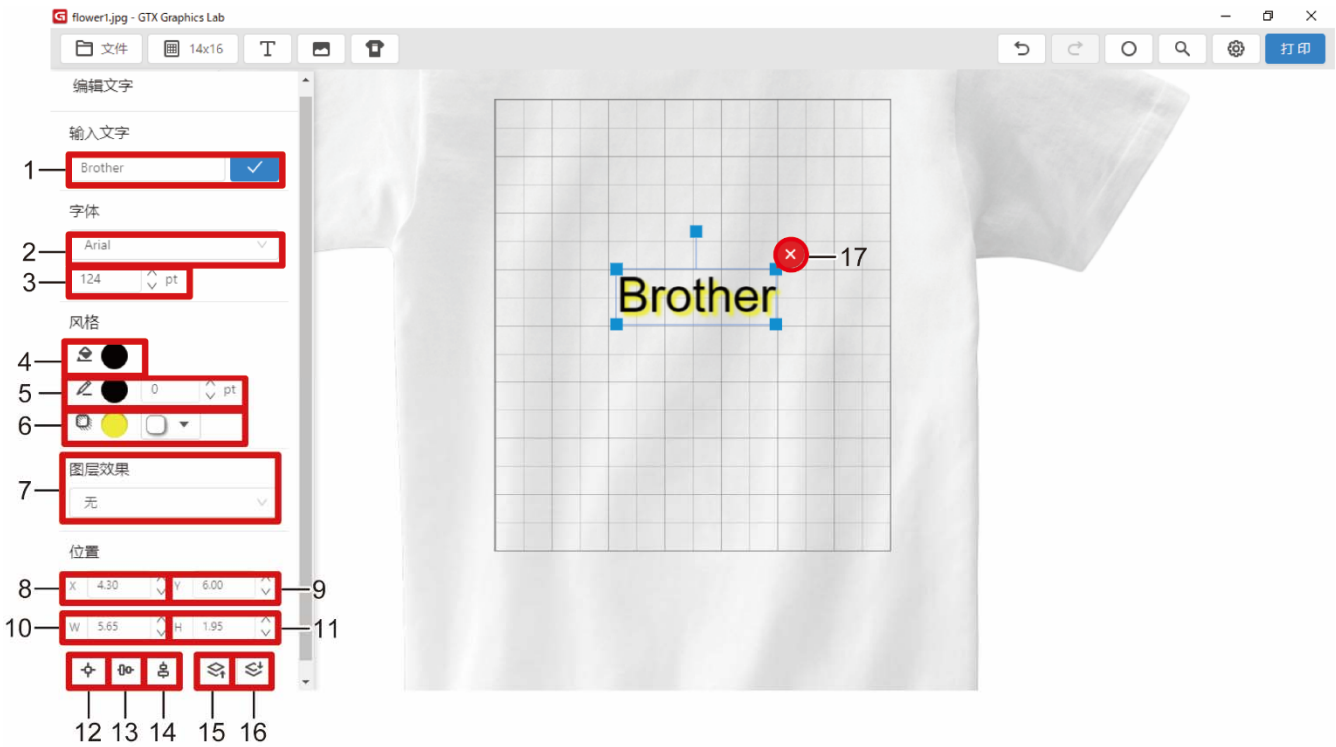
- (1) 请点击 **T** [添加文本]。
- (2) 请输入文字并点击检查按钮。

【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 <b>Enter</b> 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。 <b>【参考】</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 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。使用无法确认是否可正常使用的字体时，请顾客自行承担风险。</li></ul>

No.	名称	功能
3	字体尺寸	<p>变更字体的尺寸。</p> <p>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。</p> <p>最大值为 1300pt，最小值为 10pt。</p>
4	涂绘	<p>变更文本的涂绘颜色和涂绘的透明度。</p> <p>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。</p> <p>另外，通过+按钮最多可添加任意 8 种颜色。如果添加第 9 种或更多颜色，将删除最开始添加的颜色。</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><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>
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。</p> <p>透明度：变更阴影的透明度。</p> <p>位置：变更阴影的位置。默认配置在右下方。</p> <p>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。</p> <p>朦胧：数字越大朦胧感越强。</p> <p><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>

No.	名称	功能
7	图层效果	<p>将图层效果应用于文本对象。</p> <p><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>所谓图层效果，就像是刮除了整个对象一样的一种装饰。将刮除部分视作透明，会显示下层对象和打印介质的颜色。</li> </ul> <p>选择图层，反映图层效果。</p> <p>另外，可以分 4 级变更图层图案的大小和密度。</p> <p>大小：放大图层图案。</p> <p>密度：增加看起来较白部分的区域。</p> <div data-bbox="592 510 1465 1529">  </div>
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。</p> <p>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。</p> <p>拖动对象时，值也会随之发生变化。</p>
10	字体宽度	<p>指定宽度并变更字体尺寸。</p> <p>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。</p> <p>最大值为 1300pt 或同等值、最小值为 10pt 或同等值。</p> <p>值的单位是通过详细设置按钮指定的单位。</p>
11	字体高度	<p>指定高度并变更字体尺寸。</p> <p>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。</p> <p>最大值为 1300pt 或同等值、最小值为 10pt 或同等值。</p> <p>值的单位是通过详细设置按钮指定的单位。</p>

No.	名称	功能
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

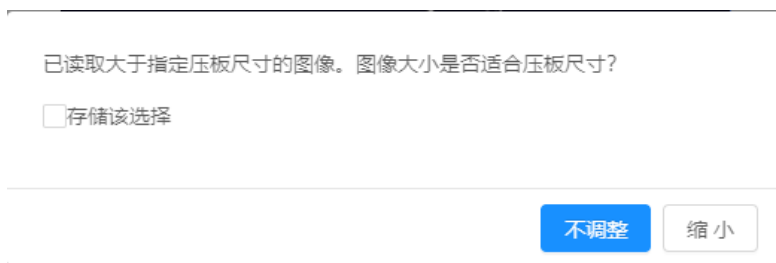
#### 【参考】

- 无法读取宽或高小于 15px 的图像。另外，设置了分辨率时，按照 inch 换算，读取小于 0.1inch 的图像后，放大为 0.1inch。未设置分辨率的图像，作为 72dpi 进行计算。
- 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.7"

- (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。

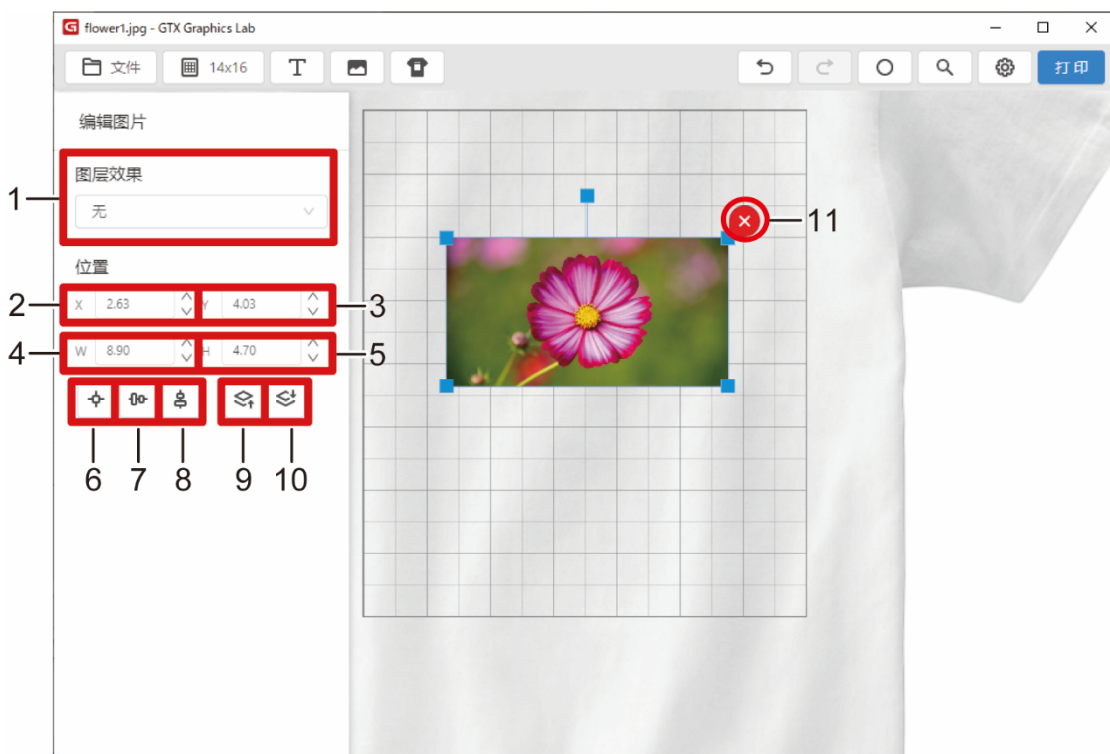


#### 【参考】

- 如果勾选[存储该选择]，从下次开始，即使读取大于压板尺寸的图像，也不会显示对话框。自动执行所选功能（[不调整]或[缩小]）。可通过[设置]按钮重置该设置。

☞"3-5-8. 重置设置 >>P.28"

- (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	图层效果	<div><p>●全面</p><p>将图层效果应用于图片对象。</p><p>【参考】</p><ul style="list-style-type: none"><li>所谓图层效果，就像是刮除了整个对象一样的一种装饰。将刮除部分视作透明，会显示下层对象和打印介质的颜色。</li></ul><p>选择图层，反映图层效果。</p><p>另外，可以分 4 级变更图层图案的大小和密度。</p><p>大小：放大图层图案。</p><p>密度：增加看起来较白部分区域。</p></div> <div><div>图层效果</div><div><div>全面</div><div>框</div></div><div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div><div>图层效果</div><div><div></div><div>箔</div><div></div></div><div><div>大小</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div><div>密度</div><div><div></div><div></div><div></div><div></div></div></div></div></div>



No.	名称	功能
1	图层效果	<p>●框</p> <p>将框效果应用于图片对象。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>所谓框效果，就像是刮除了对象周围（边缘）的一种装饰。将刮除部分视作透明，会显示下层对象和打印介质的颜色。</li> </ul> <p>选择框，反映框效果。</p> <p>图层效果 <span style="float: right;">X</span></p> <div style="text-align: center;"> <span>全面</span> <span style="background-color: #007bff; color: white; padding: 2px 5px;">框</span> </div> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(4, 1fr); gap: 10px; text-align: center;"> <div> 笔刷</div> <div> 喷漆</div> <div> 沙化</div> <div> 复古</div> <div> 蜡笔</div> <div> 圆角</div> <div> 阿拉伯式花纹</div> <div> 花边</div> </div>
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 0.1inch。 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 0.1inch。 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。





No.	名称	功能
11	删除 	点击图标，删除对象。

### 3-4. 使用模板

使用预先准备好的设计模板插入要打印的图像。

可选的模板有 7 种。

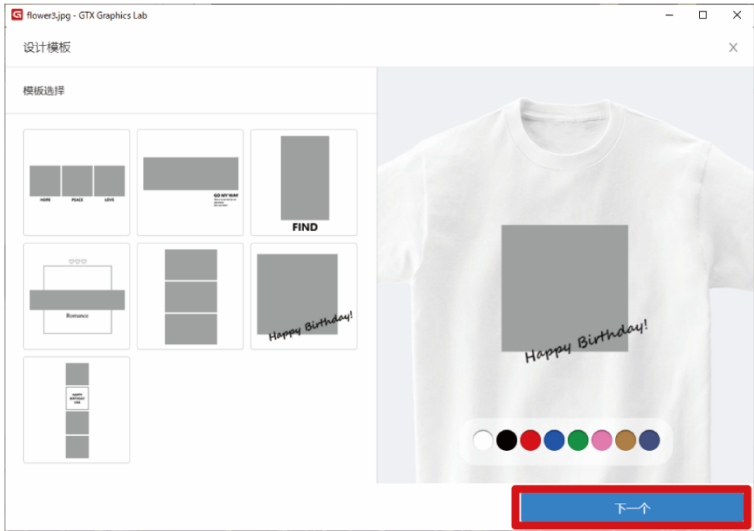
【参考】

- 对于部分模板，变更大小和倾斜度可能导致模板设计中的实线变得很细，即使打印也无法确认。打印前，请通过预览画面确认。

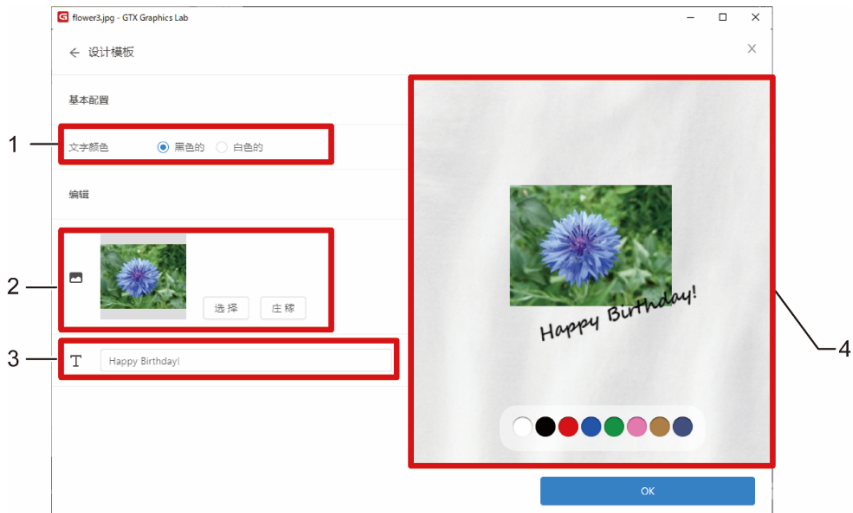
(1) 请点击  [添加模板]。



(2) 请选择模板并点击[下一个]。

T 恤的颜色也可以从 8 种颜色中选择。请根据需要变更。




(3) 进行详细设置，并点击[OK]。



No.	名称	功能
1	文字颜色	可从"黑色"和"白色"两种颜色中选择文字颜色。
2	图像 	点击[选择]并插入图像。 点击[庄稼]后，进行图像剪裁。点击[OK]，反映操作内容。
3	文本 	变更文本的内容。
4	预览	可确认完成图片。 可从 8 种颜色中选择 T 恤的颜色。请根据需要变更。

### 3-5. 设置

执行 GTX Graphics Lab 相关的设置切换和辅助功能。

(1) 请点击  [设置]。

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	网格显示	按照以下 3 种模式，设置网格线的显示方法。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 未缩放的网格：有网格线/无标尺</li> <li>• 缩放网格：有网格线/带标尺</li> <li>• 无：无网格线/无标尺</li> </ul>
3	网格间隔	设置网格线的间隔。 根据单位发生变化。
4	打印颜色图表...	将实际打印品的颜色调整为理想颜色。 ☞"3-5-1. 打印颜色图表 >>P.20"
5	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。 ☞"3-5-2. 将导入的图像数量设置为 1 >>P.22"
6	导入预设	导入已导出的预设。 ☞"3-5-3. 导入预设 >>P.23"
7	导出预设	将预设导出到文件。 ☞"3-5-4. 导出预设 >>P.24"
8	导入压板...	导入事先创建的压板数据。 ☞"3-5-5. 导入压板数据 >>P.25"
9	管理导入的压板...	删除导入的压板数据。 ☞"3-5-6. 删除压板数据 >>P.26"
10	语言设置	设置显示的语言。 ☞"3-5-7. 设置语言 >>P.27"
11	重置应用程序设置	重置读取图像时自动调整图像尺寸的设置。 ☞"3-5-8. 重置设置 >>P.28"
12	隐私政策	设置是否允许 Brother 收集运行 GTX Graphics Lab 的信息。 ☞"3-5-9. 发送应用程序的信息 >>P.29"
		<b>【参考】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 根据安装时的设置确定默认设置。</li> <li>• 收集的内容主要包括以下内容。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 按钮操作的内容</li> <li>• 使用的图层效果类型</li> <li>• 打印时经常使用的参数</li> </ul> </li> </ul>
13	版本信息	显示 GTX Graphics Lab 的版本信息。

### 3-5-1. 打印颜色图表

比较实际打印品的颜色和理想颜色，打印用于校正的颜色图表。

☞"5-2. 通过颜色图表创建功能进行颜色校正 >>P.36"

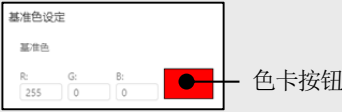
- (1) 请点击  [设置]。
- (2) 请点击[打印颜色图表...]



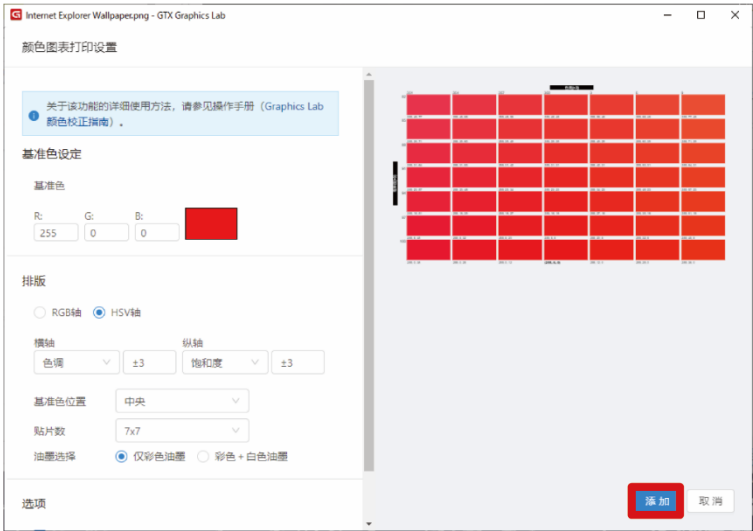
- (3) 请设置基准色。

**【参考】**

- 可直接输入 RGB 值或通过"色卡按钮"输入颜色选择器或 Lab 值。



- (4) 请确认并修改颜色图表的排版设置。
- (5) 请确认预览并点击[添加]。

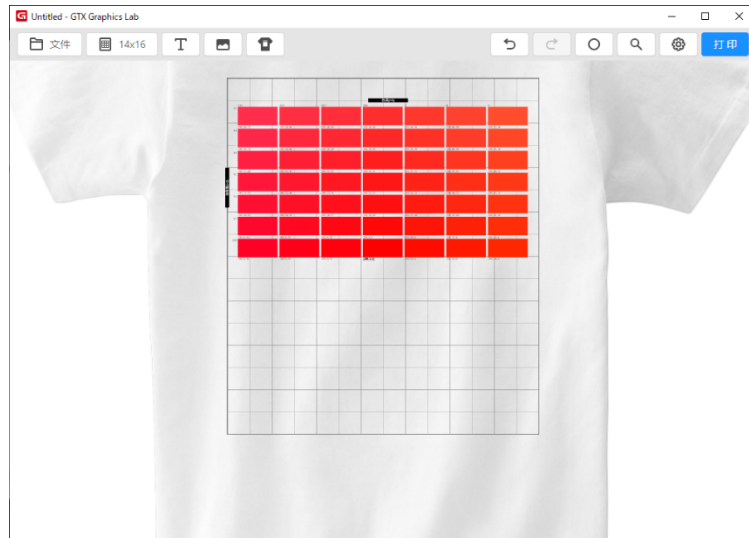


(6) 请根据需要变更颜色图表的尺寸。

【参考】

- 可配置多个颜色图表。添加颜色图表时，请从最开始重复步骤。

☞"3-5-1. 打印颜色图表 >>P.20"




(7) 请点击 [打印]。

打印对象的材质和打印设置等打印条件要与最终的实际打印品一致。

### 3-5-2. 将导入的图像数量设置为 1

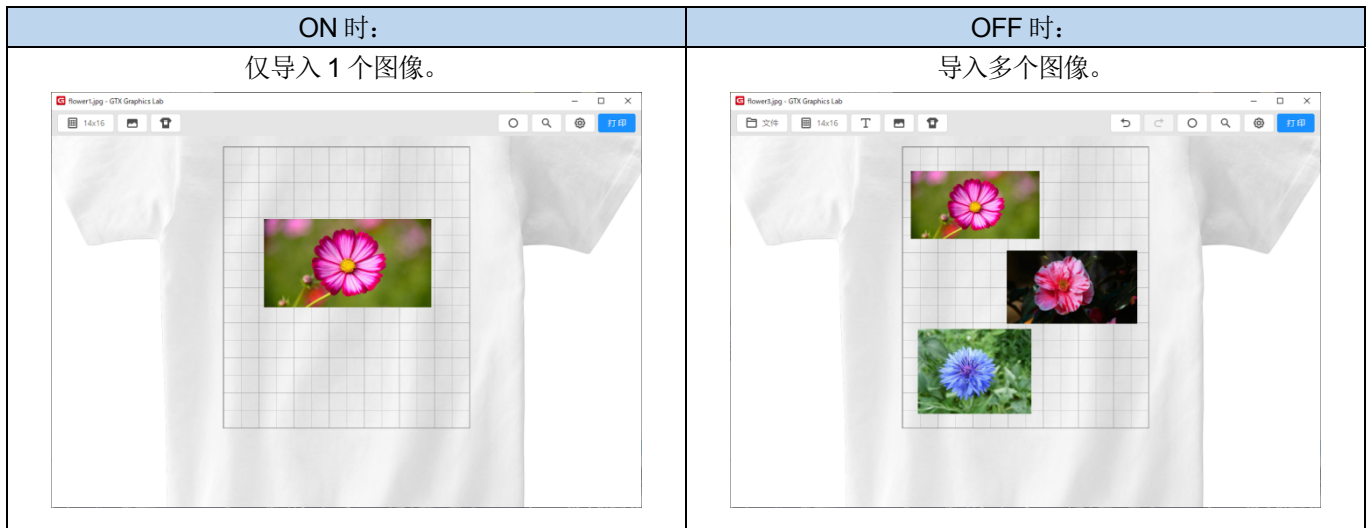
将自动打印模式设置为 ON 时, GTX Graphics Lab 中导入的图像数量变为 1。变更图像时, 不需要点击"新建"或删除图像。不改变配置或打印设置, 要依次变更图像并打印时非常方便。

- (1) 请点击  [设置]。
- (2) 请点击[自动打印模式]并设置为 ON。



#### 【参考】


- 设置为 ON 时, 将不再显示[文件]、[添加文字]、[撤销/恢复]按钮。



### 3-5-3. 导入预设

导入通过导出功能保存至文件中的打印设置的预设。

☞"3-5-4. 导出预设 >>P.24"

(1) 请点击  [设置]。

(2) 请点击[导入预设...]



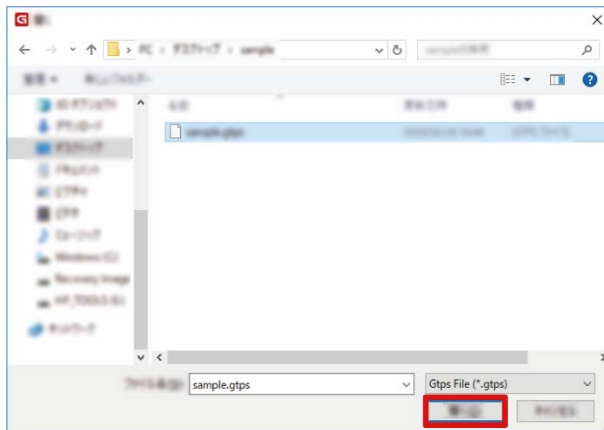
(3) 选择要导入的文件，点击[打开]。

打开文件的扩展名为 **gtps**。

导入预设。

#### 【参考】


- 导入的文件中包含多个预设时，导入全部预设。



### 3-5-4. 导出预设

将打印设置保存的预设导出到文件。

☞"3-6-1. 保存预设 >>P.32"

(1) 请点击  [设置]。

(2) 请点击[导出预设...]



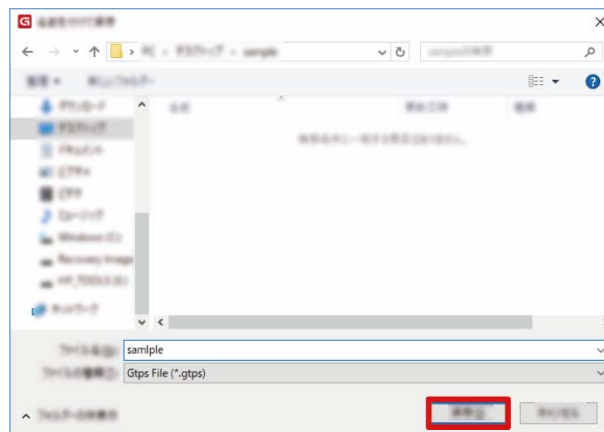
(3) 请选择目标文件夹，点击[保存]。

保存文件的扩展名为 gtps。

导出预设。

#### 【参考】


- 保存的全部预设作为 1 个文件导出。





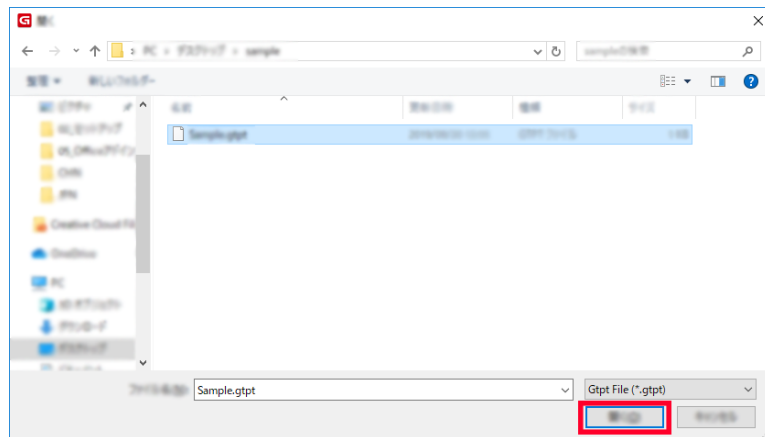
### 3-5-5. 导入压板数据

导入通过其他应用程序创建的压板数据。

- (1) 请点击  [设置]。
- (2) 请点击[导入压板...]。




- (3) 选择要导入的文件，点击[打开]。  
打开文件的扩展名为 **gtpt**。



- (4) 请点击[OK]。  
导入压板数据。

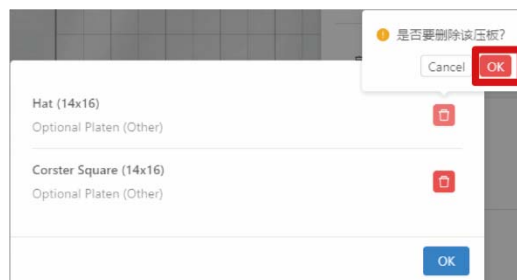
### 3-5-6. 删除压板数据

删除导入的压板数据。

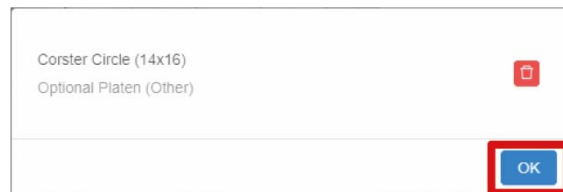
- (1) 请点击  [设置]。
- (2) 请点击[管理导入的压板...]。



- (3) 选择要删除的压板数据，点击[OK]。



- (4) 点击[OK]并关闭画面。



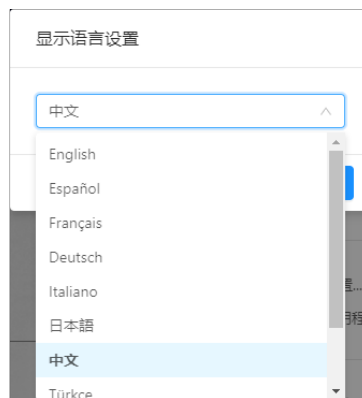
### 3-5-7. 设置语言

设置 Graphics Lab 中显示的语言。

- (1) 请点击  [设置]。
- (2) 请点击[语言设置...]。



- (3) 请从下拉菜单中选择要显示的语言。



- (4) 点击[OK]并关闭画面。




### 3-5-8. 重置设置

重置读取图像时自动调整图像尺寸的设置。

仅在插入大于压板尺寸的图像时所显示的对话框中勾选[存储该选择]时，该设置有效。

☞"3-3. 插入图像 >>P.14"

(1) 请点击  [设置]。

(2) 请点击[重置应用程序设置]。



(3) 请点击[重置]。




(4) 点击[OK]并关闭画面。



### 3-5-9. 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
- 使用的图层效果类型
- 打印时经常使用的参数

(1) 请点击  [设置]。

(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。

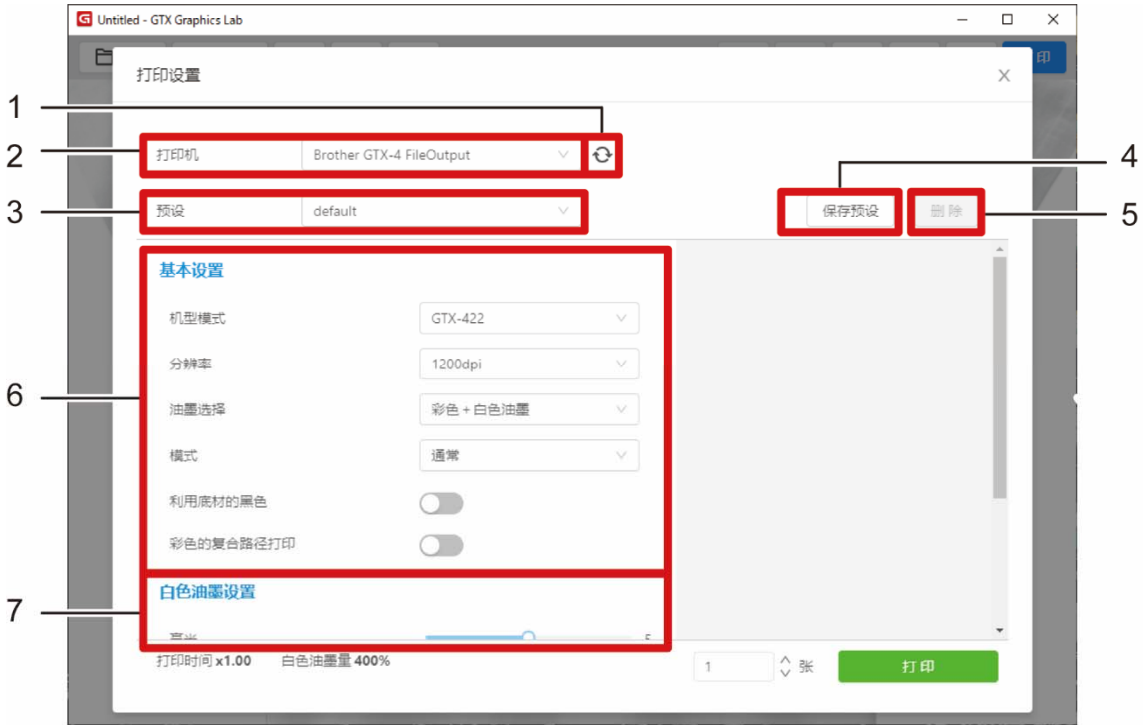


3-6. 进行打印机的打印设置

(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	<p>查找打印机。列表中仅显示在线的打印机。 如果选择不支持压板尺寸的打印机，则显示❗且打印机一栏标记红框。 在此状态下，[打印]按钮变灰，无法按下。</p>  
2	选择打印机	选择发送打印数据的打印机。
3	预设	<p>从列表中选择要使用的预设名。 导入了预设时，将列表显示。 ☞"3-5-3. 导入预设 &gt;&gt;P.23"</p>
4	保存预设	<p>将打印机的打印设置作为[预设]进行保存。 ☞"3-6-1. 保存预设 &gt;&gt;P.32"</p>

No.	名称	功能
5	删除	删除保存的预设。 ☞"3-6-2. 删除预设 >>P.33"
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。

### 3-6-1. 保存预设

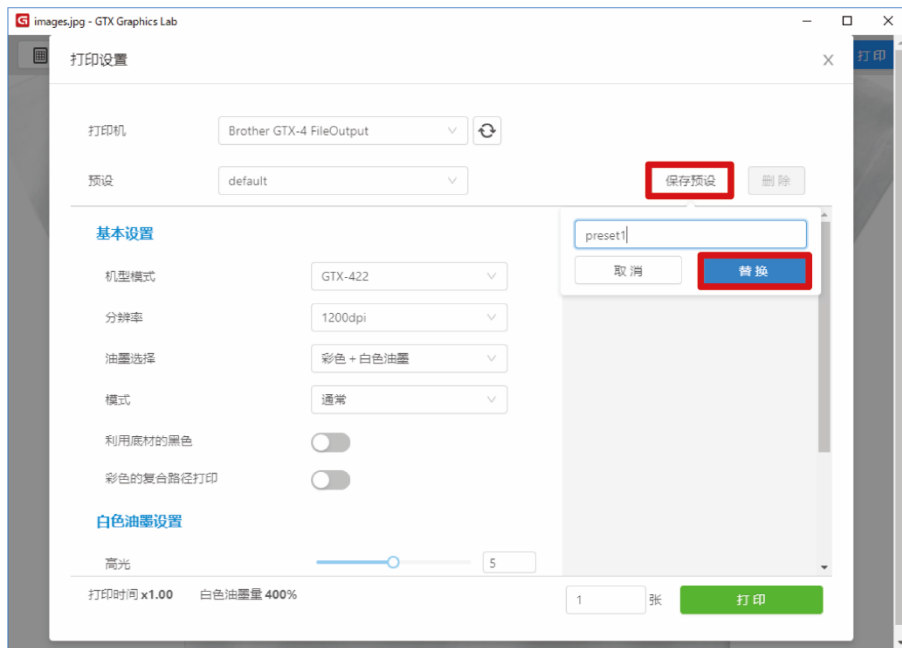
可事先将打印机的打印设置作为[预设]进行保存。

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。

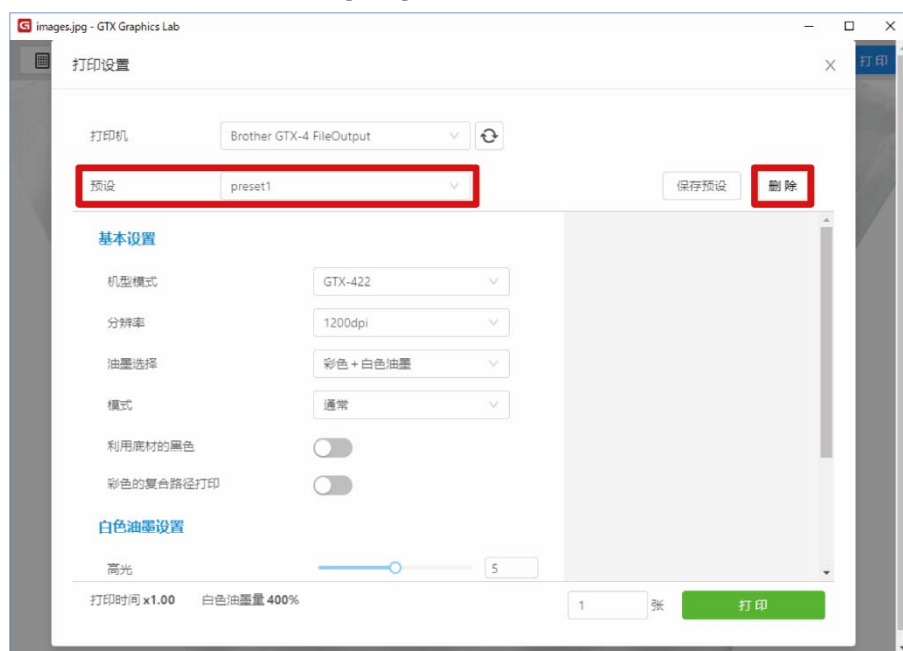




### 3-6-2. 删除预设

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]。

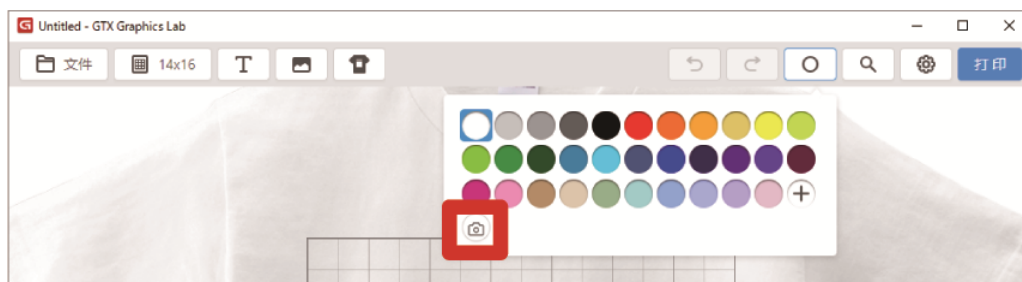


将摄像机系统或投影仪系统添加至 GTX 打印机，可与 GTX Graphics Lab 连接。在 GTX Graphics Lab 画面上或打印机的压板上，更容易反映打印结果。

#### 4-1. 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。安装 AccuLine 后， [背景颜色] 中显示摄像机图标，AccuLine 应用程序将自动启动。事先在 AccuLine 应用程序上进行摄像机选择、设置、校准等，点击摄像机图标后，通过 AccuLine 拍摄打印机压板上的对象，并将 Graphics Lab 的背景插入到拍摄的图像中。有关详情，请参照 AccuLine 使用说明书。



#### 4-2. 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。安装 Envision，满足所有条件后， [设置] 中将显示 [投影模式] 项目。如果设置为 ON，则在打印机的压板上投影 Graphics Lab 压板上显示的对象。如果设置为 OFF，则投影结束。必须预先调整投影仪，才能正确投影对象。有关详情，请参照 Envision 使用说明书。



## 5-1. 快捷键

	指令	Win	Mac
編集	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

## 5-2. 通过颜色图表创建功能进行颜色校正

### 5-2-1. 颜色校正

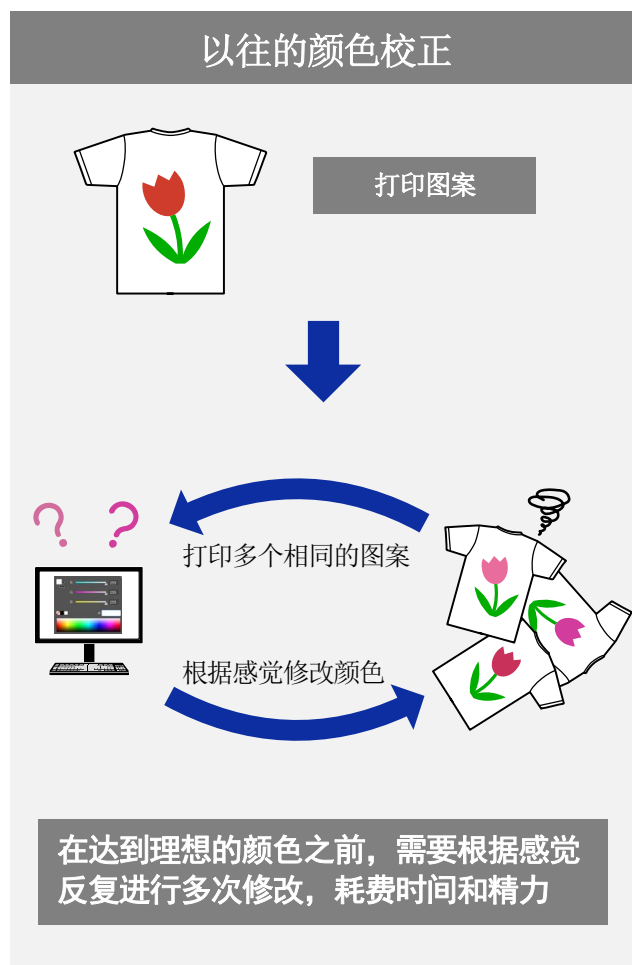
将实际打印品的颜色调整为理想颜色。

数码打印时，在画面上看到的颜色和打印的颜色存在差异，难以再现，因此需要花费时间进行颜色校正。

### 5-2-2. 色卡制作功能

该功能可在短时间内简单进行颜色校正作业。

可打印包含要确认打印结果的颜色(=基准色)及其周围颜色的色卡。



X1074

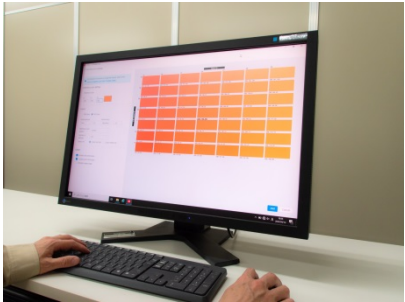
5-2-3. 作业流程

对使用"色卡制作功能"进行颜色比对步骤进行说明。

1

制作色卡

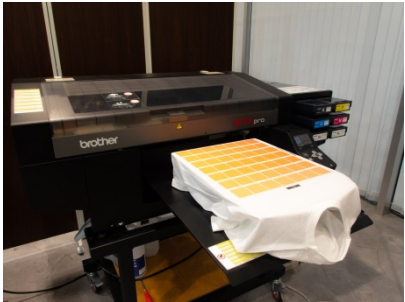
使用 Graphics Lab 的"色卡制作功能", 制作色卡。  
参照☞"3-5-1. 打印颜色图表 >>P.20"



2

打印

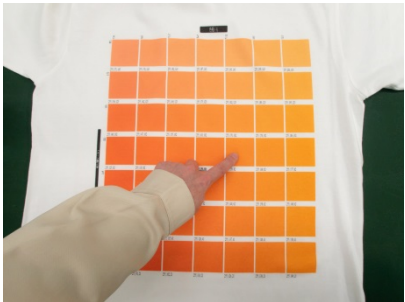
通过 GT 打印色卡。  
  
由于打印对象的材质质感和打印时使用的油墨量等会影响颜色的视觉效果，因此，打印介质和打印设置等打印条件需与最终的实际打印品一致。



3

选择颜色和修改图案

在打印的色卡中查找最接近理想的颜色，并使用各色块下方记载的 RGB 值修改图案。



X1075

【参考】

- 如果在"3. 选择颜色和修改图案"中没有出现理想的颜色，请从"1. 制作色卡"重新开始操作。  
详细内容请参照☞"5-2-4. 熟练使用色卡制作功能 >>P.38"

## 5-2-4. 熟练使用色卡制作功能

### 了解 GT 可打印的颜色范围

亮度/饱和度轴的值 0~100，RGB 轴的值 0~255。

各轴最大值的颜色为 GT 中可再现的亮度和饱和度的极限颜色。

#### 【参考】

- 色调轴从 0~360°循环。



### 变更基准色的位置

变更基准色的位置会增加预期方向的颜色变化数量，便于进行确认。

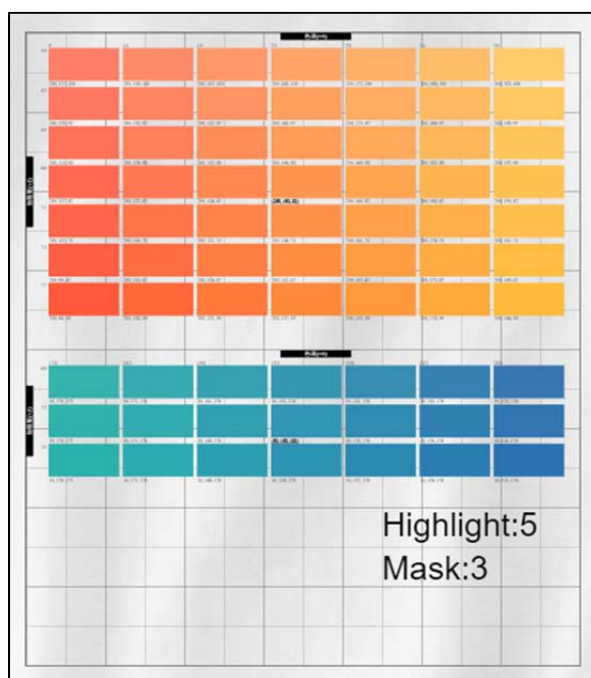


中央



左上

### 5-2-5. 在版式编辑画面中自定义为便于查找的色卡



#### 在一张上插入多个色卡

可配置多个色卡。通过将每种基准色的色块数量减少到必要数量，一次可制作多种颜色的色卡，提高效率。

#### 放大/缩小色卡

通过放大/减小色卡的尺寸，更容易与用于进行颜色校正的颜色样本进行目视比对。

#### 输入备注

添加文本对象并输入打印条件等备注，可帮助再现之前制作的色卡。

## 5-2-6. 使用 Lab 值时

使用此方法时，必须购买市售色度计或校准监视器。

## 5-2-7. 在使用 Lab 值的画面中，使用 L\*a\*b\*值（色度值）进行颜色校正

判定输入的 L\*a\*b\*值是否为 GTX 中可再现的颜色，如果可再现，则自动转换为相应的 RGB 值。

即使为无法再现的颜色，也可转换为可再现颜色中最接近的颜色。

高级设置还可以从[转换规则]中选择[色差优先][亮度优先][饱和度优先][色调优先]。

请将转换后的 RGB 值用作色卡的基准颜色。

The screenshot shows a 'Color Selector' dialog box with a 'Use Lab Value' button. It contains text explaining the conversion process based on specific optical conditions (45°/0°, D50, 2° field of view, M0). Input fields for L\* (33), a\* (86), and b\* (96) are shown, along with a link to 'Fetch from monitor display color'. Below these, the resulting RGB values (R: 255, G: 108, B: 12) are displayed next to a color swatch. A yellow warning box indicates that the input color is outside the GT color gamut (color difference C: 79.62) and will be converted to the closest reproducible color. At the bottom, there is a 'Conversion Rule' dropdown set to 'Chromaticity Priority' and 'OK'/'Cancel' buttons.

颜色选择器 使用Lab值

根据通过测色计测量的Lab值计算RGB值，并用于基准色。  
根据光学几何条件：45°/0°、观察光源：D50、观测条件：2°视野、光源条件：M0（无过滤器）的设置进行计算。

L: 33 a: 86 b: 96 [从监视器的显示颜色中获取...](#)

R: 255 G: 108 B: 12

输入的颜色为GT色域外的颜色（色差C: 79.62）。由于色差较大，打印效果可能与测色对象的颜色存在较大差异。正在转换为色域内最接近的颜色。

转换规则: 色差优先 ✓

OK 取消

### 在以下情况下使用

- 作为颜色比对对象，确定 Lab 值
- 有颜色样本以及可测量 Lab 值的色度计



### 5-2-8. L\*a\*b\*值的调整方法

L\*a\*b\*值因环境和设置不同而异。

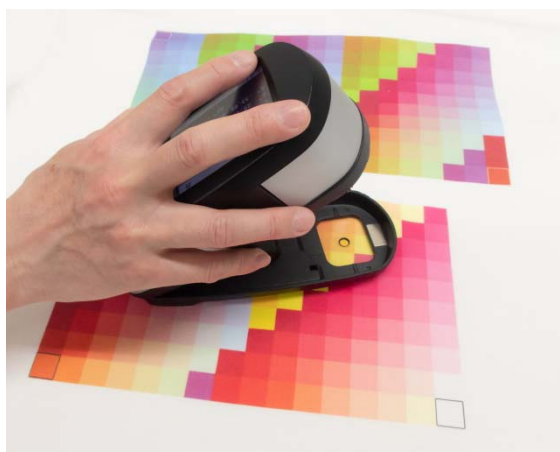
请准备符合光学几何条件：**45°/0°**、观察光源：**D50**、观测条件：**2°**视野、光源条件：**M0**（无滤光器）设置的器材。

#### 方法 1：使用色度计测量颜色样本

测量颜色样本 > 输入 L\*a\*b\*值 > 转换 > 选择转换方式 > OK

##### 【参考】

- 使用此方法时，需要市售的色度计。



#### 方法 2：使用校准监视器

从监视器的显示颜色（RGB 值）中获取 L\*a\*b\*值 > 转换 > 选择转换方式 > OK

##### 【参考】

- 使用此方法时，需要准备校准监视器（具有可再现指定颜色配置文件的色域），定期进行颜色校准操作并具备合适的观察环境。





\*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.** <https://www.brother.com/>  
1-5, Kitajizoyama, Noda-cho, Kariya 448-0803, Japan.

© 2022 Brother Industries, Ltd. All Rights Reserved.

GT60NB  
I2101735F\_C  
2022.11.F(1)