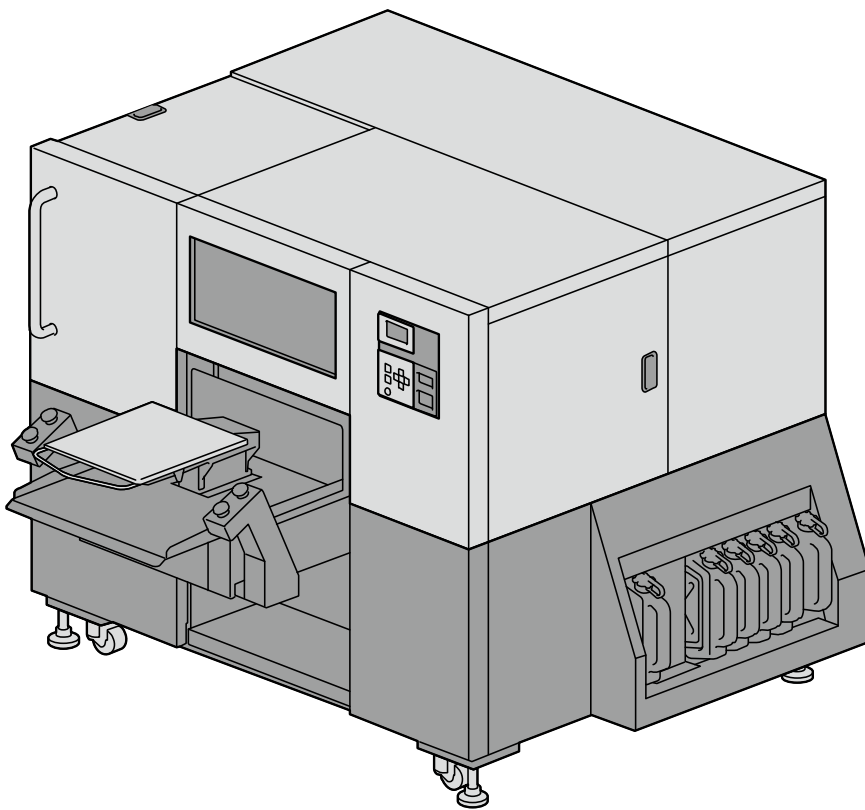


GTX Graphics Lab

BEKLEIDUNGSDRUCKER
Bedienungsanleitung
(Windows / Macintosh)



Lesen Sie unbedingt diese Anleitung vor dem Gebrauch dieses Produkts.
Bewahren Sie diese Anleitung an einem sicheren Ort für zukünftigen Gebrauch auf.

1. Vor der ersten Inbetriebnahme des Druckers	4
1-1. Lesen Sie vor dem Gebrauch des Druckers unbedingt die folgenden Hinweise.....	4
2. Vorbereitung der Anwendungen	5
2-1. Was ist GTX Graphics Lab?	5
2-2. Technische Daten.....	5
2-3. Installation der Anwendung.....	6
2-4. Einstellung RGB=255 auf „Transparente Farbe“	7
3. Verwendung der Anwendungen	8
3-1. Starten der Anwendung	8
3-2. Bearbeiten des Textes.....	10
3-3. Einfügen eines Bildes.....	15
3-4. Verwendung von Vorlagen.....	20
3-5. Einrichtung der Anwendung.....	21
3-5-1. Drucken eines Farbdigramms	23
3-5-2. Gleichzeitiges Öffnen nur eines Bildes.....	25
3-5-3. Voreingestellte Daten importieren.....	26
3-5-4. Voreingestellte Daten exportieren.....	27
3-5-5. Druckplattendaten importieren.....	28
3-5-6. Löschen von Druckplattendaten	29
3-5-7. Konfiguration der Sprache	30
3-5-8. Zurücksetzen.....	31
3-5-9. Versenden der Anwendungsinformationen	32
3-6. Druckeinstellungen für den Drucker vornehmen.....	33
3-6-1. Speichern von voreingestellten Daten.....	35
3-6-2. Löschen von voreingestellten Daten	36
4. Verknüpfungsfunktion mit optionalen Produkten	37
4-1. Anzeige eines Bildes in GTX Graphics Lab, das mit einer Kamera aufgenommen wurde	37
4-2. Projizieren eines Layouts von GTX Graphics Lab auf das T-Shirt	38

5. Anhang**39**

5-1. Über Tastenkombinationen	39
5-2. Verwendung der Farbdigrammfunktion	40
5-2-1. Wozu dient die Farbkorrektur?.....	40
5-2-2. Farbdigrammfunktion	40
5-2-3. Arbeitsablauf.....	41
5-2-4. Optimale Nutzung der Farbdigrammfunktion	42
5-2-5. Erstellung eines leicht erkennbaren Farbdigramms auf dem Layout-Bearbeitungsbildschirm	43
5-2-6. Verwenden von Lab-Werten	44
5-2-7. Durchführen der Farbkorrektur anhand von L*a*b*-Werten (farbmetrische Werte) auf dem Lab-Werte-Bildschirm... ..	44
5-2-8. Prüfen der L*a*b*-Werte	45

1-1. Lesen Sie vor dem Gebrauch des Druckers unbedingt die folgenden Hinweise

Beachten Sie die folgenden Punkte, bevor Sie die Anwendungen verwenden:

Über die Screenshots, die in diesem Dokument gezeigt werden

- Die Screenshots, die in diesem Dokument enthalten sind, wurden unter dem Betriebssystem Windows 10 erstellt. Beachten Sie jedoch bitte, dass sie je nach dem Betriebssystem und der Anwendungsumgebung variieren können.

Über Warenzeichen

Die Namen der im Hauptteil dieses Handbuchs verwendeten Betriebssysteme sind abgekürzt. Die in diesem Handbuch verwendeten Produktnamen sind üblicherweise Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Entwickler oder Hersteller. In diesem Handbuch werden die Markierungen ® oder TM jedoch nicht verwendet.

Das Brother-Logo ist ein registriertes Warenzeichen von Brother Industries, Ltd.

Apple, Macintosh, Mac OS, iOS, OS X, macOS, Safari, iPad, iPhone, iPod und iPod touch sind Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen von Apple Inc. in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern.

Der offizielle Name von Windows® 10 ist Betriebssystem Microsoft® Windows® 10. (in diesem Handbuch als Windows 10 bezeichnet) Zudem ist der offizielle Name von Windows® 11 das Betriebssystem Microsoft® Windows® 11. (in diesem Handbuch als Windows 11 bezeichnet)

Microsoft®, Windows® 10 und Windows® 11 sind Warenzeichen oder registrierte Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und anderen Ländern.

Corel, das Corel-Logo und CorelDRAW sind Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen der Corel Corporation.

Adobe, das Adobe-Logo, Acrobat, Photoshop und Illustrator sind Warenzeichen von Adobe Systems Incorporated (Adobe Systems).

Die anderen hier benannten Produkt- und Unternehmensnamen können die Warenzeichen oder registrierten Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer sein.

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen und technischen Daten dieses Produktes können ohne Vorankündigung geändert werden.

CE-Erklärungen

Herunterzuladen unter: <https://www.brother.com>

2 Vorbereitung der Anwendungen

2-1. Was ist GTX Graphics Lab?

GTX Graphics Lab ist die Softwareanwendung für die Erstellung und das Speichern von Druckdaten der Brother-Bekleidungsdrucker. Damit können Sie Bilder und Text hinzufügen und Designs erstellen. Der Brother-Bekleidungsdruckertreiber muss vor der Erstellung und dem Speichern der Druckdaten installiert werden.

<TIPPS>

- Wenn sowohl PDIP als auch GTX Graphics Lab verfügbar sind, sollte nur GTX Graphics Lab verwendet werden. Wenn sowohl PDIP als auch GTX Graphics Lab zur gleichen Zeit verwendet werden, kann dies einen Funktionsfehler verursachen.
- Ein 32-Bit-Betriebssystem wird nicht unterstützt.

2-2. Technische Daten

Betriebsumgebung von GTX Graphics Lab Ver. 5.0

Zieldrucker	GTX-4, GTX pro, GTX pro Bulk und GTX600NB
Unterstütztes Betriebssystem	macOS 11 (Big Sur [M1/Intel]), macOS 12 (Monterey [M1/Intel]), Windows 10 (64bit), Windows 11
Minimale Betriebssystemanforderungen	CPU mit 2 GHz oder höher RAM mit 4 GB oder mehr
Anzeigeauflösung	Windows: SXGA (1280 × 1024) oder höher mit einem Vergrößerungsverhältnis von 100 % macOS: 1440 × 900 oder höher
Speicher (RAM)	Mit installiertem Druckertreiber: 8 GB Ohne installierten Druckertreiber: 4 GB

Über das computerlesbare Bilddateiformat

In Fällen, bei denen Bilddaten keine transparenten Informationen enthalten	PNG, JPEG, BMP und GIF
In Fällen, bei denen Bilddaten einige transparente Informationen enthalten	Nur PNG

2-3. Installation der Anwendung

Installieren Sie die Anwendung wie folgt:

<TIPPS>

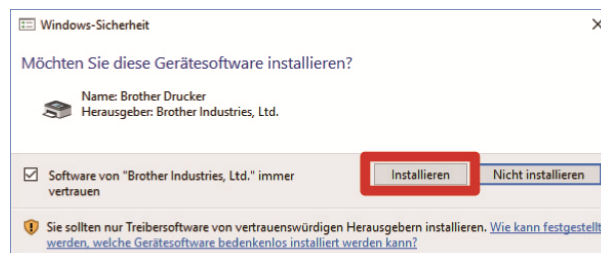
- Sie müssen sich an Ihrem Computer als Benutzer mit Administratorrechten anmelden.
- Wenn GTX Graphics Lab bereits auf Ihrem Windows-PC installiert ist, wird durch die Ausführung der folgenden Schritte der Deinstallationsvorgang gestartet. Installieren Sie die Anwendung nach der Deinstallation erneut.

- (1) Aktivieren Sie den Computer.
- (2) Beenden Sie alle Anwendungen.
- (3) Doppelklicken Sie auf die Datei „setup.exe“, um das Installationsprogramm auszuführen.

<TIPPS>

- Doppelklicken Sie beim Macintosh auf „BrotherGL-x.x.x.pkg“ (x.x.x ist die Version), um das Installationsprogramm auszuführen.

- (4) Anschließend beginnt die Installation. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.
- (5) Wenn das unten abgebildete Dialogfeld angezeigt wird, klicken Sie auf [Installieren].



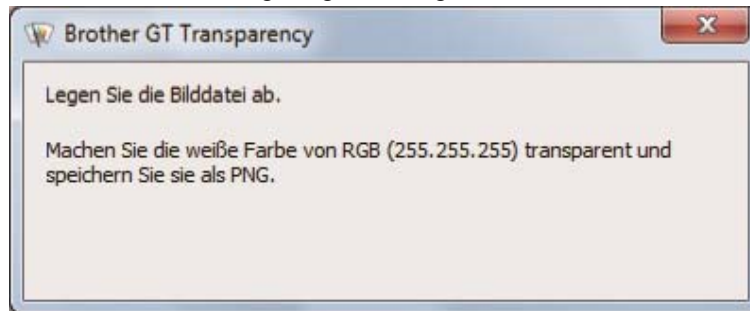
2-4. Einstellung RGB=255 auf „Transparente Farbe“

In GTX Graphics Lab wird RGB=255 standardmäßig als „Weiß“ behandelt, was das Drucken in weißer Farbe mit weißer Tinte ausführt.

Mit [GT Transparency] können Sie RGB=255 im Voraus als „transparente Farbe“ speichern.

Diese Anwendung unterstützt die Dateiformate PNG, JPEG, BMP und GIF und ermöglicht Ihnen, ein Bild als PNG-Datei zu speichern.

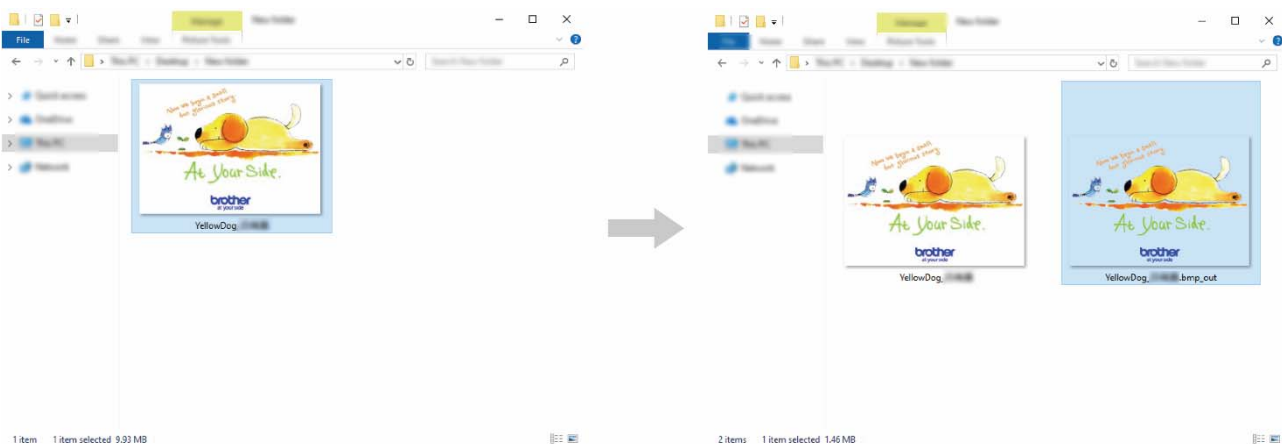
- (1) Wählen Sie im Startmenü [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GT Transparency] aus.
- (2) Legen Sie Ihre ausgewählte Bilddatei im angezeigten Dialog ab.



- (3) Die PNG-Datei von RGB=255, die in eine transparente Farbe umgewandelt wurde, wird in der gleichen Ebene wie der Ordner gespeichert, in dem die Bilddatei gespeichert wurde.

<TIPPS>

- Diese Anwendung umfasst PNG-, JPEG-, BMP- und GIF-Dateien.
Nichts passiert, auch wenn andere Dateien als die oben erwähnten hier abgelegt werden.



3 Verwendung der Anwendungen

3-1. Starten der Anwendung

(1) Wählen Sie im Startmenü [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GTX Graphics Lab 5] aus.

<TIPPS>

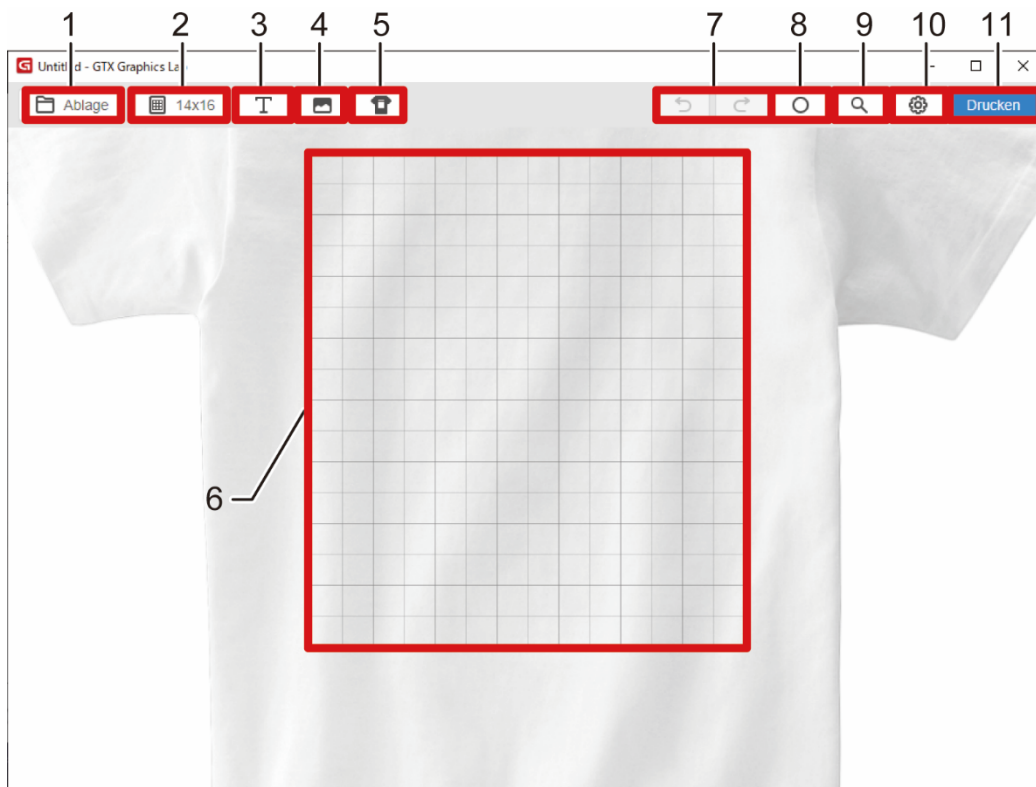
- Wählen Sie für den Macintosh [Finder] > [Programme] > [GTX Graphics Lab 5. app] aus.


(2) Wählen Sie Ihre Sprache aus und klicken Sie auf [OK].

Der Graphics-Lab-Bildschirm wird angezeigt.

<TIPPS>

- Sie können aus zehn Sprachen auswählen.
- Die beim erstmaligen Starten angezeigte Sprache ist von der für Ihr Betriebssystem konfigurierten Sprache abhängig. Die Sprache des Betriebssystems muss jedoch eine der 10 Sprachen sein, die in Graphics Lab ausgewählt werden können. Wenn eine andere Sprache eingestellt ist, wird die Anwendung in Englisch angezeigt.
- Die Lizenzvereinbarung für Endnutzer (EULA) wird beim ersten Start angezeigt. Wenn Sie beenden, ohne die EULA zu akzeptieren, erscheint die EULA erneut, wenn Sie Graphics Lab das nächste Mal gestartet wird.



Nr.	Name	Funktion
1	[Ablage] 	<p>Neu: Mit dieser Funktion kann ein neues Layout erstellt werden.</p> <p>Öffnen: Das Klicken darauf öffnet eine Layout-Datei, die bereits im System gespeichert wurde.</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Auch wenn Sie eine GPL-Datei als schreibgeschützt geöffnet haben, können Sie sie überschreiben. <p>Speichern...: Überschreibt und speichert Layout-Daten.*¹</p> <p>Speichern unter...: Speichert Layout-Daten unter einem anderen Namen.*¹</p> <p>*¹: Dateien werden im GPL-Format gespeichert.</p>

Nr.	Name	Funktion
2	Standardplatten/ Optionale Druckplatte (andere) 	Damit können Sie die Plattengröße festlegen. Wenn der Treiber für einen unterstützten Drucker nicht installiert ist, wird  neben der Plattengröße angezeigt. <TIPPS> <ul style="list-style-type: none"> Standardmäßig können Sie die gewünschte Platte aus sieben Druckplattentypen auswählen. Jede importierte Druckplattendaten wird zur Liste der verfügbaren Druckplattendaten hinzugefügt.  "3-5-5. Druckplattendaten importieren >>S.28"
3	Text hinzufügen 	Damit können Sie Text hinzufügen.  "3-2. Bearbeiten des Textes >>S.10" <TIPPS> <ul style="list-style-type: none"> Sie können maximal 105 Zeichen eingeben.
4	Bild hinzufügen 	Damit können Sie ein Bild einfügen, indem Sie die Bilddatei auswählen.  "3-3. Einfügen eines Bildes >>S.15"
5	Vorlage hinzufügen 	Ermöglicht Ihnen die Verwendung vorbereiteter Vorlagen zum Platzieren von Bildern. Es gibt sieben Vorlagen zur Auswahl.  "3-4. Verwendung von Vorlagen >>S.20"
6	Druckplatten-Rahmen 	Diese Einstellung ist von der Taste Standarddruckplatte/Optionale Druckplatte (andere) abhängig. Zum Zeitpunkt des Druckens werden nur Bereiche ausgedruckt, die mit dem Druckplatten-Rahmen abgeschnitten wurden.
7	Rückgängig/Wiederholen 	Rückgängig: Kehrt zum vorherigen Zustand zurück. Sie können zu maximal neun Zuständen vor dem derzeitigen Zustand zurückkehren. Wiederholen: Sie können mit der Rückgängig-Taste einen Schritt innerhalb des zurückgekehrten Bereichs wiederholen.
8	Hintergrundfarbe 	Durch Drücken dieser Taste können Sie die Hintergrundfarbe des T-Shirts ändern. Durch Drücken der „+“-Taste können Sie bis zu 11 optionale Farben hinzufügen. Wenn Sie eine 12. und weitere Farben hinzufügen, werden die erste und dann die nachfolgenden Farben entfernt und immer maximal 11 Farben beibehalten. Wenn die Hintergrundfarbe geändert wird, ändert sich auch die Symbolfarbe entsprechend der Hintergrundfarbe.
9	Vorschau 	Das Layout wird unter den Bedingungen gezeigt, dass das Druckplattengitter nicht vorhanden ist und die gesamte T-Shirt-Ansicht sichtbar bleibt. Der Vorschaubildschirm wird geschlossen, wenn Sie auf die Schaltfläche [x] an der oberen rechten Seite des Vorschaubildschirms oder auf eine beliebige Stelle außerhalb des Vorschaubildschirms klicken.
10	Einstellungen 	Damit können Sie GTX Graphics Lab einrichten.  "3-5. Einrichtung der Anwendung >>S.21"
11	[Drucken] 	Damit können Sie die Druckeinstellungen konfigurieren. Detaillierte Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Druckers.

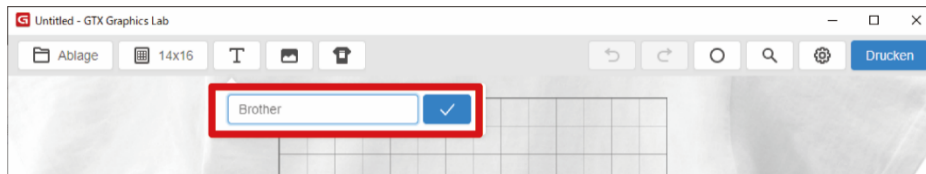
3-2. Bearbeiten des Textes

Damit können Sie Text eingeben und den Text auf dem zu bedruckenden T-Shirt anordnen.
Durch die Änderung einer Texteigenschaft können Sie eine Schriftart oder einen Schriftstil einstellen.

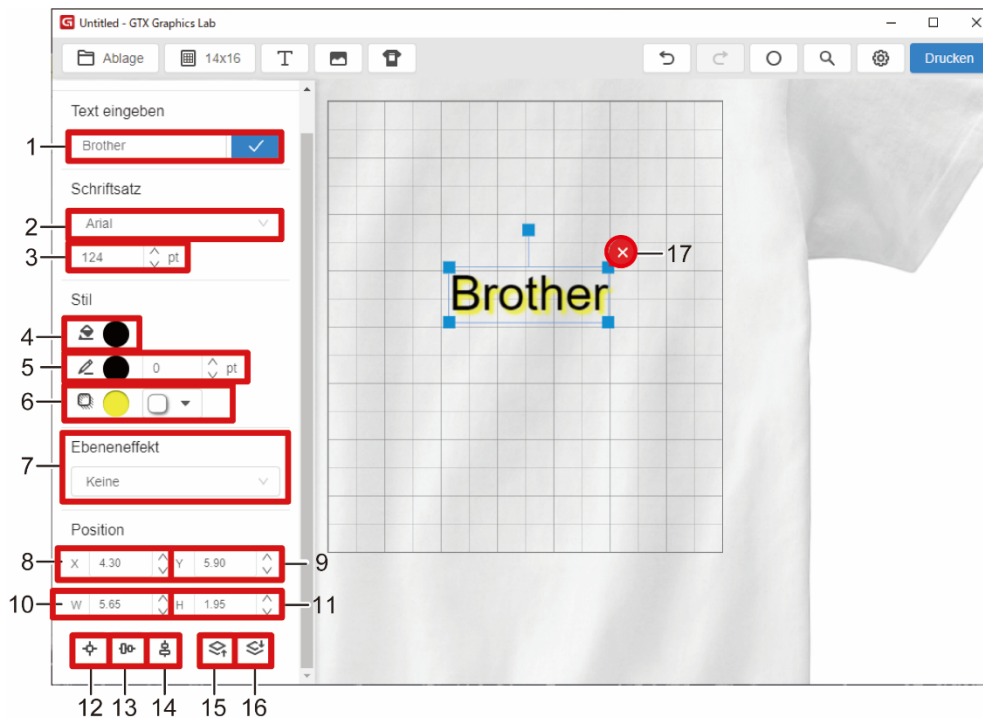
- (1) Klicken Sie auf **T** [Text hinzufügen].
- (2) Geben Sie die Zeichen ein und klicken Sie auf die Taste mit dem Kontrollhäkchen.

<TIPPS>


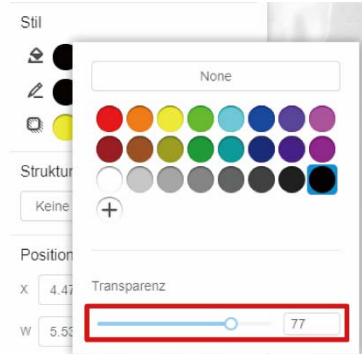

- Sie können maximal 105 Zeichen eingeben.




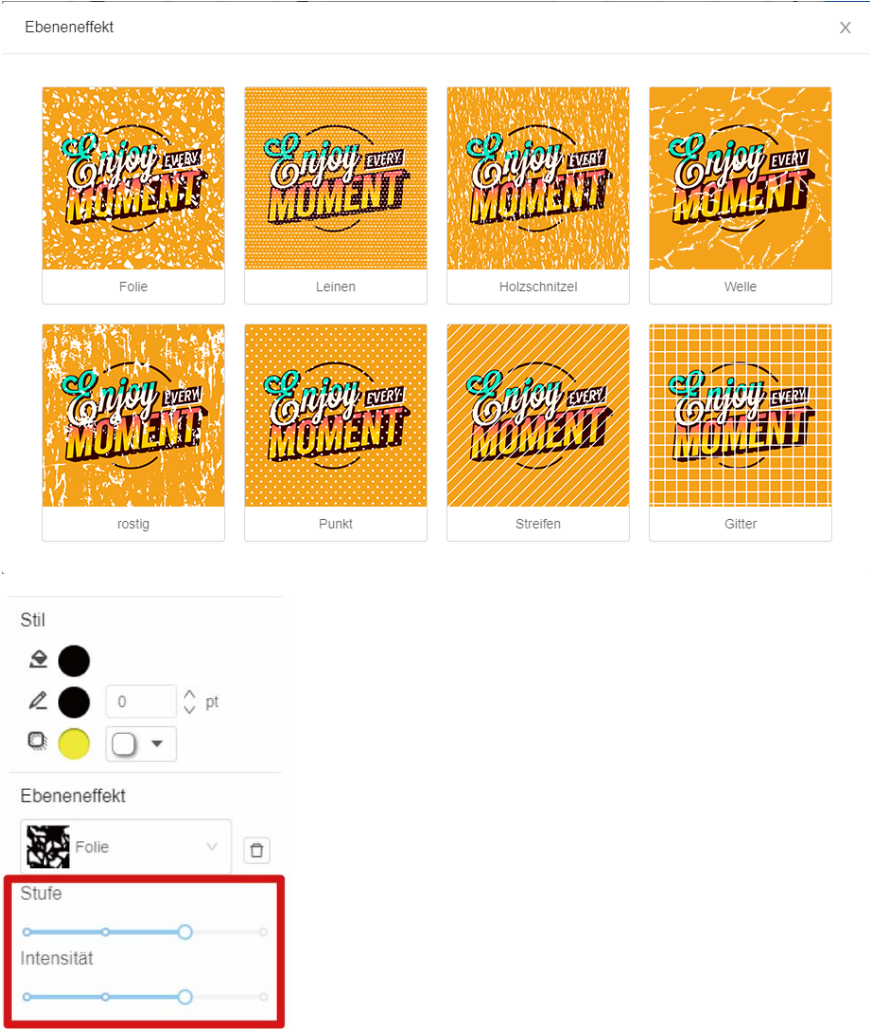
- (3) Konfigurieren Sie bei Bedarf die Detailsinstellungen und ziehen Sie den Text, um ihn an der gewünschten Position anzuordnen.









Nr.	Name	Funktion
1	Text eingeben	Mit dieser Funktion können Sie den Textinhalt ändern. Geben Sie mit dieser Funktion Ihren gewünschten Text mit maximal 105 Zeichen ein und geben Sie die Eingabe im entsprechenden Textobjekt durch Drücken der Entertaste oder Annehmen-Taste wieder.

Nr.	Name	Funktion
2	Schriftsatz	<p>Mit dieser Funktion können Sie eine Schriftart ändern. Die Schriftarten, die bereits auf dem Computer installiert sind, erscheinen im Drop-down-Listefeld. Sie können auch die Optionen Kursiv, Fett und andere Schriftarteneinstellungen einstellen.</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie die Option [Nur bestätigte Schriftarten anzeigen] deaktivieren, werden alle Schriftarten angezeigt, unabhängig davon, ob sie als normal verfügbare Schriftarten bestätigt sind oder nicht. Sie können auf Ihre eigene Verantwortung Schriftarten verwenden, die nicht als normal verfügbare Schriftarten bestätigt sind.
3	Schriftgröße	<p>Mit dieser Funktion können Sie eine Schriftartgröße ändern. Wenn Sie eine der vier Ecken eines Textobjekts ziehen, um es zu verkleinern/vergrößern, oder wenn Sie die Schriftartbreite oder Schriftarthöhe ändern, wird der entsprechende Wert ebenfalls geändert. Der Maximalwert ist 1300 Punkte und der Minimalwert ist 10 Punkte.</p>
4	Füllfarbe 	<p>Mit dieser Funktion können Sie die Füllfarbe für den Text und mit Vollfarbe gefärbte Transparenz ändern. Die Transparenz kann durch Verschieben der Leiste [Transparenz] geändert werden. Die Transparenz wird erhöht oder verringert, während der Wert erhöht oder verringert wird. Durch Drücken der „+“-Taste können Sie bis zu acht optionale Farben hinzufügen. Wenn Sie eine neunte und weitere Farben hinzufügen, werden die erste und dann die nachfolgenden Farben entfernt und immer maximal acht Farben beibehalten.</p> 
5	Umriss 	<p>Mit dieser Funktion kann die Farbe, Transparenz und Dicke des Textumrisses geändert werden.</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn der Wert der Umrissdicke zu groß ist, wird der Umriss möglicherweise nicht entlang der Schriftartform angeordnet, was zum Zusammenfall der Form führt.

Nr.	Name	Funktion
6	Textschatten 	<p>Diese Funktion schraffiert den Text. Mit dieser Funktion können Sie die Schraffierung einer Farbe, die Transparenz, Position, den Abstand und die Unschärfe festlegen.</p> <p>Farbe: Mit dieser Funktion können Sie die Schraffierung einer Farbe ändern.</p> <p>Transparenz: Diese Funktion ändert eine Schattierungstransparenz.</p> <p>Position: Mit dieser Funktion können Sie eine Position ändern, für die die Schattierung angewendet wird. Sie ist standardmäßig für die untere rechte Ecke festgelegt.</p> <p>Abstand: Mit dieser Funktion können Sie einen Abstand ändern, über den die Schattierung angewendet wird. Während der Wert erhöht oder verringert wird, erhöht sich der Abstand oder das Objekt kommt näher zur Mitte.</p> <p>Verwischen: Wenn sich der Wert erhöht, erhöht sich die Unschärfe.</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ein Text mit einem Schatten verschoben wird, scheint es so, als ob ein Teil des Schattens vom Bildschirm verschwindet. Solche Schatten erscheinen jedoch, wenn der Text ausgedruckt wird. • Wenn ein Schatten für einen Text angewendet wird, der über ein Objekt mit RGB=255 platziert wird, kann der Bereich um den verschwommenen Bereich des Schatten weiß werden.

Nr.	Name	Funktion
7	Ebeneneffekt	<p>Ermöglicht es Ihnen, einen Ebeneneffekt auf ein Textobjekt anzuwenden.</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> Der Ebeneneffekt ist eine Dekoration, die aussieht, als wäre die gesamte Oberfläche eines Objekts abgekratzt worden. Der abgekratzte Bereich wird transparent behandelt und die Farbe des darunterliegenden Objekts oder Druckmediums scheint durch. <p>Sie können eine Ebene auswählen, um den Ebeneneffekt anzuwenden. Darüber hinaus können Sie sowohl Größe des Ebenenmusters als auch Intensität in vier Stufe ändern.</p> <p>Stufe: Vergrößert das Ebenenmuster.</p> <p>Intensität: Vergrößert den Bereich des Teils, der weiß aussieht.</p> <div data-bbox="592 622 1465 1648" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: right; margin-bottom: 0;">Ebeneneffekt x</p>  </div>
8	Horizontale Position	<p>Während der äußerste linke Teil des Druckplatten-Rahmens auf 0 eingestellt ist, können Sie mit dieser Funktion eine horizontale Position eines Objekts anzeigen und ändern.</p> <p>Wenn Sie das Objekt ziehen, um es an eine andere Stelle zu verschieben, wird der entsprechende Wert ebenfalls geändert.</p>
9	Vertikale Position	<p>Während der oberste Teil des Druckplatten-Rahmens auf 0 eingestellt ist, können Sie mit dieser Funktion eine vertikale Position eines Objekts anzeigen und ändern.</p> <p>Wenn Sie das Objekt ziehen, um es an eine andere Stelle zu verschieben, wird der entsprechende Wert ebenfalls geändert.</p>

Nr.	Name	Funktion
10	Schriftartbreite	Durch Angabe der Breite können Sie die Schriftartgröße ändern. Wenn Sie eine der vier Ecken eines Textobjekts ziehen, um es zu verkleinern/vergrößern, oder wenn Sie die Schriftartgröße oder Schriftarthöhe ändern, wird der entsprechende Wert ebenfalls geändert. Der Maximalwert ist 1300 Punkte oder ein entsprechender Wert und der Mindestwert ist 10 Punkte oder ein entsprechender Wert. Eine Einheit für die Werte ist die, die mit der Taste Details angegeben wird.
11	Schriftarthöhe	Durch Angabe der Höhe können Sie die Schriftartgröße ändern. Wenn Sie eine der vier Ecken eines Textobjekts ziehen, um es zu verkleinern/vergrößern, oder wenn Sie die Schriftartgröße oder Schriftartbreite ändern, wird der entsprechende Wert ebenfalls geändert. Der Maximalwert ist 1300 Punkte oder ein entsprechender Wert und der Mindestwert ist 10 Punkte oder ein entsprechender Wert. Eine Einheit für die Werte ist die, die mit der Taste Details angegeben wird.
12	Mitte	 Diese Funktion positioniert ein Objekt in der Mitte der Druckplatte sowohl in der vertikalen als auch der horizontalen Richtung.
13	Mitte horizontal	 Diese Funktion positioniert ein Objekt in der Mitte der Druckplatte in der vertikalen Richtung.
14	Mitte vertikal	 Diese Funktion positioniert ein Objekt in der Mitte der Druckplatte in der horizontalen Richtung.
15	Vorn	 Diese Funktion bringt ein Objekt nach vorn. Unter diesen Objekten, die mit dem ausgewählten Objekt überlappen, bewegt diese Funktion ein Objekt zur Vorderseitenposition vor das Objekt, das derzeit an der vordersten Seite positioniert ist. Es erfolgt jedoch keine Änderung, wenn kein Objekt mit einem anderen überlappt.
16	Hinten	 Diese Funktion bringt ein Objekt nach hinten/vollständig nach hinten. Unter Objekten, die mit dem ausgewählten Objekt überlappen, bewegt diese Funktion ein Objekt zur Rückseitenposition hinter das Objekt, das derzeit an der hintersten Seite positioniert ist. Es erfolgt jedoch keine Änderung, wenn kein Objekt mit einem anderen überlappt.
17	Löschen	 Klicken Sie auf das Symbol, um ein Objekt zu löschen.

3-3. Einfügen eines Bildes

Damit können Sie ein Bild einfügen, das Sie ausdrucken möchten.

Die folgenden Bildformate werden unterstützt:

- Für Bilddaten, die keine transparente Informationen enthalten: PNG, JPEG, BMP und GIF
- Für Bilddaten, die transparente Informationen enthalten: Nur PNG

<TIPPS>

- Sie können keine Bilder mit einer Breite oder Höhe von weniger als 15 Pixel laden. Wenn Sie die Auflösung einstellen, werden Bilder mit weniger als 0,1 Zoll nach dem Laden auf 0,1 Zoll vergrößert. Bilder ohne eingestellte Auflösung werden als 72 dpi berechnet.
- RGB=255 wird als „Weiß“ behandelt. Wenn RGB=255 als „Transparente Farbe“ behandelt wird, können Sie mit „GT Transparency“ RGB=255 der Bilddatei zu transparent umwandeln.
☞"2-4. Einstellung RGB=255 auf „Transparente Farbe“ >>S.7"

(1) Klicken Sie auf  [Bild hinzufügen].

(2) Wählen Sie Ihr gewünschtes Bild aus, das Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie auf [Öffnen].

(3) Wenn Sie ein Bild auswählen, das größer als die angegebene Druckplattengröße ist, erscheint der folgende Bildschirm:

Automatische Einstellung oder Auswahl der Bildgröße entsprechend der Druckplattengröße.

Es wurde ein Bild geladen, das größer als die angegebene Plattengröße ist.
Möchten Sie die Bildgröße an die Plattengröße anpassen?

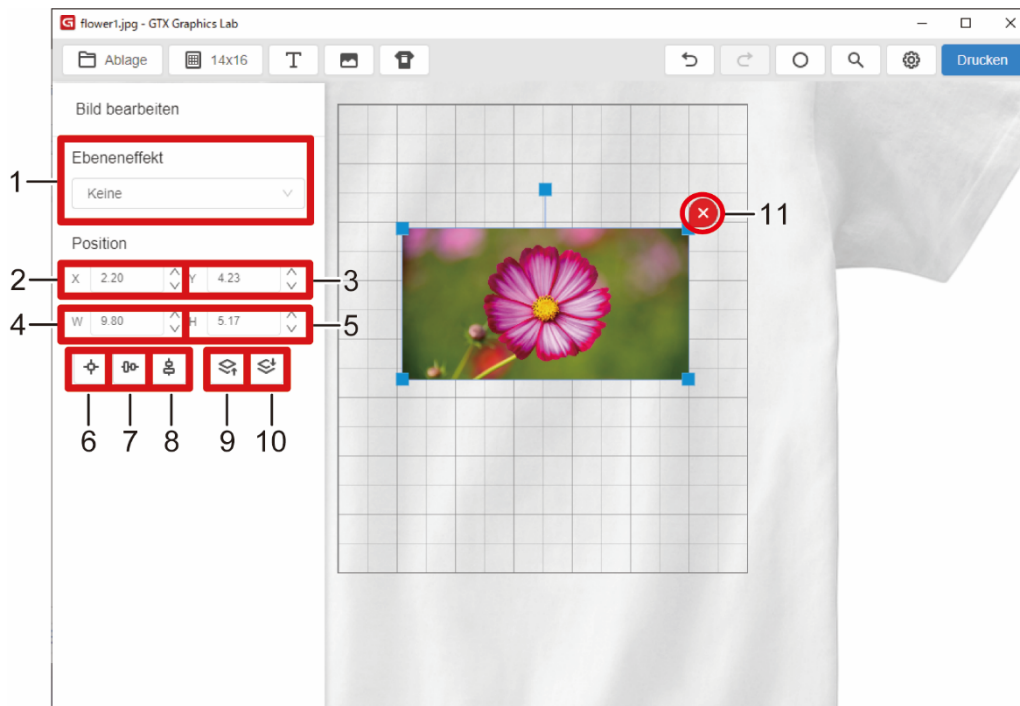
Diese Auswahl speichern

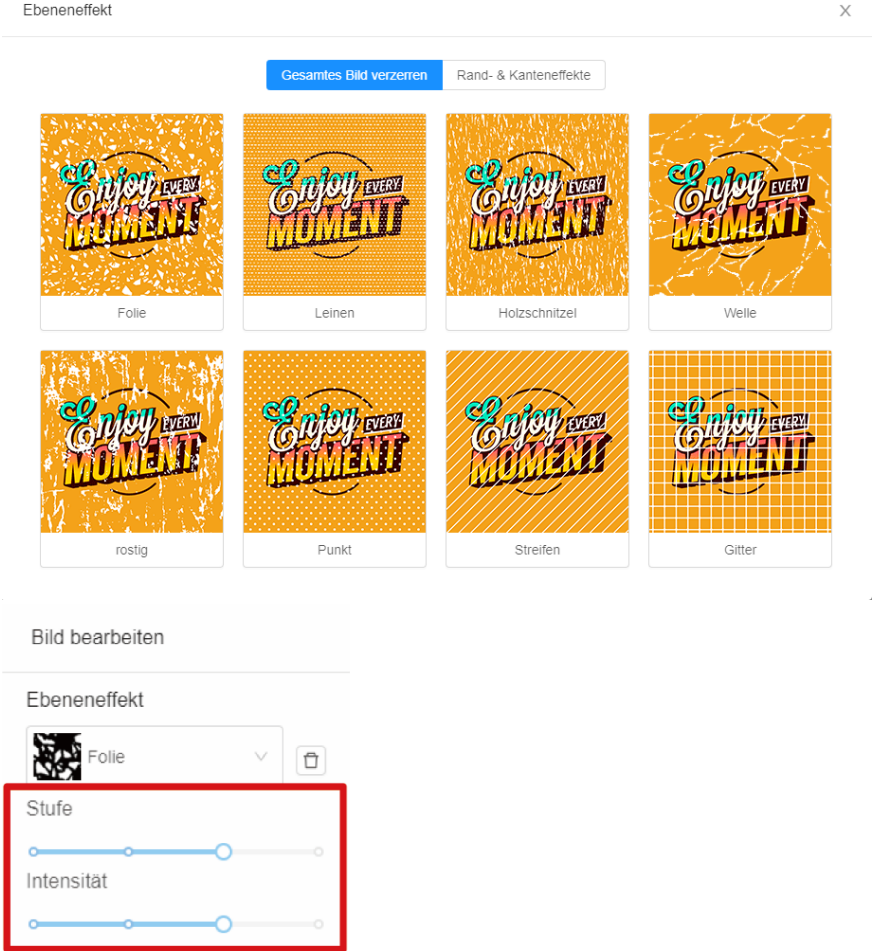
Nicht anpassen
Anpassen

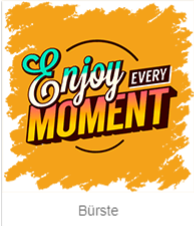
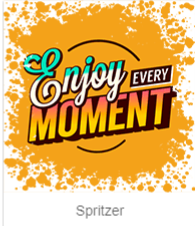
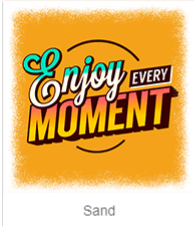
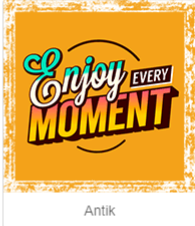
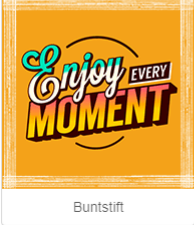
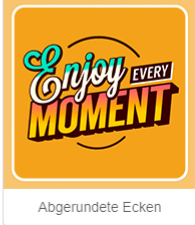
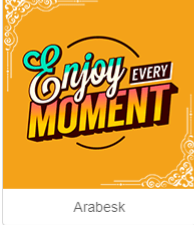
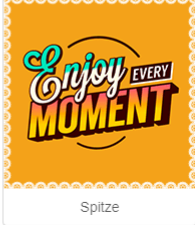



<TIPPS>




- Wenn Sie das Kontrollkästchen [Diese Auswahl speichern] markieren, erscheint das Dialogfeld nicht, wenn Sie das nächste Mal ein Bild laden, das größer als die Plattengröße ist. Die ausgewählte Funktion ([Nicht anpassen] oder [Anpassen]) wird automatisch ausgeführt. Sie können die Einstellungen mit der Taste [Einstellungen] zurücksetzen.
☞"3-5-8. Zurücksetzen >>S.31"

- (4) Konfigurieren Sie bei Bedarf die Detailsinstellungen und ziehen Sie das Bild, um es an der gewünschten Position anzuordnen.



Nr.	Name	Funktion
1	Ebeneneffekt	<p>- Gesamtes Bild verzerren</p> <p>Wendet den Ebeneneffekt auf ein Bildobjekt an.</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> Der Ebeneneffekt ist eine Dekoration, die aussieht, als wäre die gesamte Oberfläche eines Objekts abgekratzt worden. Der abgekratzte Bereich wird transparent behandelt und die Farbe des darunterliegenden Objekts oder Druckmediums scheint durch. <p>Sie können eine Ebene auswählen, um den Ebeneneffekt anzuwenden.</p> <p>Darüber hinaus können Sie sowohl Größe des Ebenenmusters als auch Intensität in vier Stufe ändern.</p> <p>Stufe: Vergrößert das Ebenenmuster.</p> <p>Intensität: Vergrößert den Bereich des Teils, der weiß aussieht.</p> 

Nr.	Name	Funktion
1	Ebeneneffekt	<p>- Rand- & Kanteneffekte Wendet den Rahmeneffekt auf ein Bildobjekt an.</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> Der Rahmeneffekt ist eine Dekoration, die aussieht, als wäre der äußere Teil des Bildes (die Kanten) abgekratzt worden. Der abgekratzte Bereich wird transparent behandelt und die Farbe des darunterliegenden Objekts oder Druckmediums scheint durch. <p>Sie können einen Rahmen auswählen, um den Rahmeneffekt anzuwenden.</p> <p>Ebeneneffekt X</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">Gesamtes Bild verzerren Rand- & Kanteneffekte</p> <div style="display: grid; grid-template-columns: repeat(4, 1fr); gap: 10px;"> <div style="text-align: center;">  Bürste </div> <div style="text-align: center;">  Spritzer </div> <div style="text-align: center;">  Sand </div> <div style="text-align: center;">  Antik </div> <div style="text-align: center;">  Buntstift </div> <div style="text-align: center;">  Abgerundete Ecken </div> <div style="text-align: center;">  Arabesk </div> <div style="text-align: center;">  Spitze </div> </div> </div>
2	Horizontale Position	<p>Während der äußerste linke Teil des Druckplatten-Rahmens auf 0 eingestellt ist, können Sie mit dieser Funktion eine horizontale Position eines Objekts anzeigen und ändern.</p> <p>Wenn Sie das Objekt ziehen, um es an eine andere Stelle zu verschieben, wird der entsprechende Wert ebenfalls geändert.</p>
3	Vertikale Position	<p>Während der oberste Teil des Druckplatten-Rahmens auf 0 eingestellt ist, können Sie mit dieser Funktion eine vertikale Position eines Objekts anzeigen und ändern.</p> <p>Wenn Sie das Objekt ziehen, um es an eine andere Stelle zu verschieben, wird der entsprechende Wert ebenfalls geändert.</p>
4	Bildbreite	<p>Durch Angabe der Breite können Sie die Bildgröße ändern.</p> <p>Wenn Sie die Bildhöhe ändern, ändert sich der zugehörige Wert entsprechend.</p> <p>Der Höchstwert beträgt 32 Zoll und der Mindestwert ist 0,1 Zoll.</p> <p>Eine Einheit für die Werte ist die, die mit der Taste Details angegeben wird.</p>
5	Bildhöhe	<p>Durch Angabe der Höhe können Sie die Bildgröße ändern.</p> <p>Wenn Sie die Bildbreite ändern, ändert sich der zugehörige Wert entsprechend.</p> <p>Der Höchstwert beträgt 42 Zoll und der Mindestwert ist 0,1 Zoll.</p> <p>Eine Einheit für die Werte ist die, die mit der Taste Details angegeben wird.</p>
6	Mitte 	<p>Diese Funktion positioniert ein Objekt in der Mitte der Druckplatte sowohl in der vertikalen als auch der horizontalen Richtung.</p>
7	Mitte horizontal 	<p>Diese Funktion positioniert ein Objekt in der Mitte der Druckplatte in der vertikalen Richtung.</p>
8	Mitte vertikal 	<p>Diese Funktion positioniert ein Objekt in der Mitte der Druckplatte in der horizontalen Richtung.</p>


Nr.	Name	Funktion
9	Vorn 	Diese Funktion bringt ein Objekt nach vorn. Unter diesen Objekten, die mit dem ausgewählten Objekt überlappen, bewegt diese Funktion ein Objekt zur Vorderseitenposition vor das Objekt, das derzeit an der vordersten Seite positioniert ist. Es erfolgt jedoch keine Änderung, wenn kein Objekt mit einem anderen überlappt.
10	Hinten 	Diese Funktion bringt ein Objekt nach hinten/vollständig nach hinten. Unter Objekten, die mit dem ausgewählten Objekt überlappen, bewegt diese Funktion ein Objekt zur Rückseitenposition hinter das Objekt, das derzeit an der hintersten Seite positioniert ist. Es erfolgt jedoch keine Änderung, wenn kein Objekt mit einem anderen überlappt.
11	Löschen 	Klicken Sie auf das Symbol, um ein Objekt zu löschen.

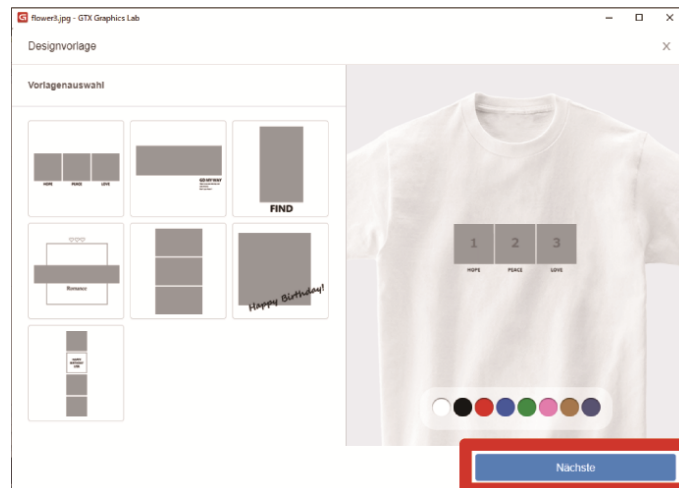
3-4. Verwendung von Vorlagen

Fügen Sie die gewünschten Bilder, die Sie drucken möchten, mit vorbereiteten Designvorlagen ein. Es gibt sieben Vorlagen zur Auswahl.

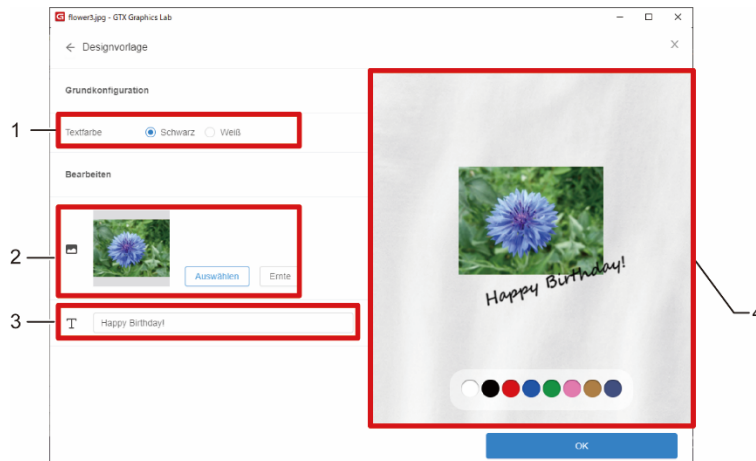
<TIPPS>



- Bei einigen Vorlagen kann das Ändern der Größe und Neigung dazu führen, dass durchgehende Linien auf dem Vorlagendesign so dünn werden, dass sie beim Druck nicht zu sehen sind. Überprüfen Sie die vor dem Drucken auf dem Vorschaubildschirm.

- Klicken Sie auf  [Vorlage hinzufügen].
- Wählen Sie die gewünschte Vorlage und klicken Sie auf [Nächste].
Sie können T-Shirt in acht Farben bedrucken. Ändern Sie die Farbe je nach Bedarf.



- Nehmen Sie die erweiterten Einstellungen vor und klicken Sie auf [OK].



Nr.	Name	Funktion
1	Textfarbe	Sie können Schwarz oder Weiß als Textfarbe auswählen.
2	Bild 	Klicken Sie auf [Auswählen] und fügen Sie das Bild ein. Klicken Sie auf [Ernte], um das Bild zu beschneiden. Klicken Sie auf [OK], um die vorgenommenen Einstellungen anzuwenden.
3	Text 	Mit dieser Funktion können Sie den Textinhalt ändern.
4	Vorschau	Sie können das fertige Bild überprüfen. Sie können T-Shirt in acht Farben bedrucken. Ändern Sie die Farbe je nach Bedarf.

3-5. Einrichtung der Anwendung

Damit können Sie die Einstellung umschalten und zusätzliche Funktionen im Zusammenhang mit GTX Graphics Lab ausführen.

(1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].

Konfigurieren Sie die Einstellungen nach Bedarf.




Nr.	Name	Funktion
1	Einheit	Wählen Sie aus, ob die Gitterlinien in der Einheit Zoll oder mm angezeigt werden.
2	Rasteranzeige	Ermöglicht es Ihnen, die Gitterlinienanzeige aus den folgenden drei Mustern auszuwählen. <ul style="list-style-type: none"> • Unskaliertes Raster: Mit Gitterlinien und ohne Skalen • Skaliertes Glitter: Mit Gitterlinien und Skalen • Keine: Ohne Gitterlinien und Skalen
3	Rasterabstand	Damit können Sie den Gitterabstand festlegen. Dieser ändert sich in Abhängigkeit von der ausgewählten Einheit.
4	Farbtafel drucken...	Ermöglicht Ihnen, die Farben auf dem tatsächlich bedruckten Material anzupassen, um den idealen Farbton zu erreichen. ☞"3-5-1. Drucken eines Farbdigramms >>S.23"
5	Fortlaufender Druckmodus	Wenn Sie diesen Modus aktivieren, wird nur ein Bild gleichzeitig geöffnet. Wenn Sie das zweite Bild öffnen, wird das erste Bild entfernt. ☞"3-5-2. Gleichzeitiges Öffnen nur eines Bildes >>S.25"
6	Voreinstellung importieren...	Importiert die exportierten voreingestellten Daten. ☞"3-5-3. Voreingestellte Daten importieren >>S.26"
7	Voreinstellung exportieren...	Exportiert die voreingestellten Daten in eine Datei. ☞"3-5-4. Voreingestellte Daten exportieren >>S.27"
8	Platte importieren...	Damit können Sie die Druckplattendaten importieren, die vorher erstellt wurden. ☞"3-5-5. Druckplattendaten importieren >>S.28"
9	Importierte Platten verwalten...	Damit können Sie die importierten Druckplattendaten löschen. ☞"3-5-6. Löschen von Druckplattendaten >>S.29 "
10	Spracheinstellung	Damit wählen Sie Ihre gewünschte Anzeigesprache aus. ☞"3-5-7. Konfiguration der Sprache >>S.30"
11	Anwendungseinstellungen zurücksetzen	Setzen Sie die Einstellungen zurück, mit denen automatisch die Größe des Bildes angepasst wird, das geladen werden soll. ☞"3-5-8. Zurücksetzen >>S.31"

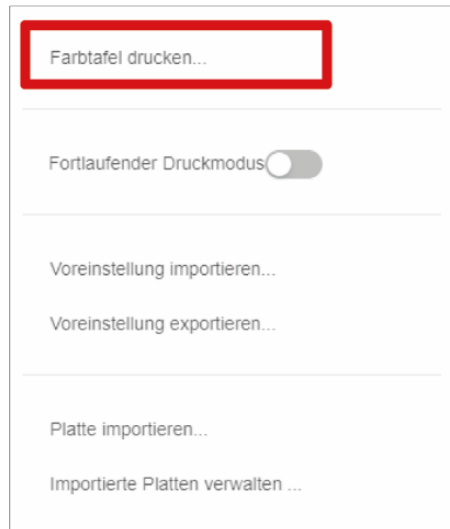
Nr.	Name	Funktion
12	Datenschutzrichtlinie	<p>Wählen Sie aus, ob Sie dem Browser das Erfassen der Informationen zur Verwendung von GTX Graphics Lab erlauben möchten oder nicht.</p> <p>☞"3-5-9. Versenden der Anwendungsinformationen >>S.32"</p> <p><TIPPS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Standardeinstellung entspricht der während der Installation angegebenen Einstellung. • Die erfassten Informationen umfassen in erster Linie die folgenden Punkte: <ul style="list-style-type: none"> - Betätigung der Tasten - Verwendete Ebeneneffekte - Beim Drucken häufig verwendete Parameter
13	Über...	Damit können Sie die Versionsinformationen von GTX Graphics Lab einsehen.

3-5-1. Drucken eines Farbdigramms

Ermöglicht Ihnen, ein Farbdigramm für den Abgleich und die Korrektur von tatsächlichen und idealen Farben auf einem bedruckten Material auszudrucken.

☞ "5-2. Verwendung der Farbdigrammfunktion >>S.40"

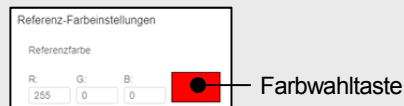
- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Farbtafel drucken...].



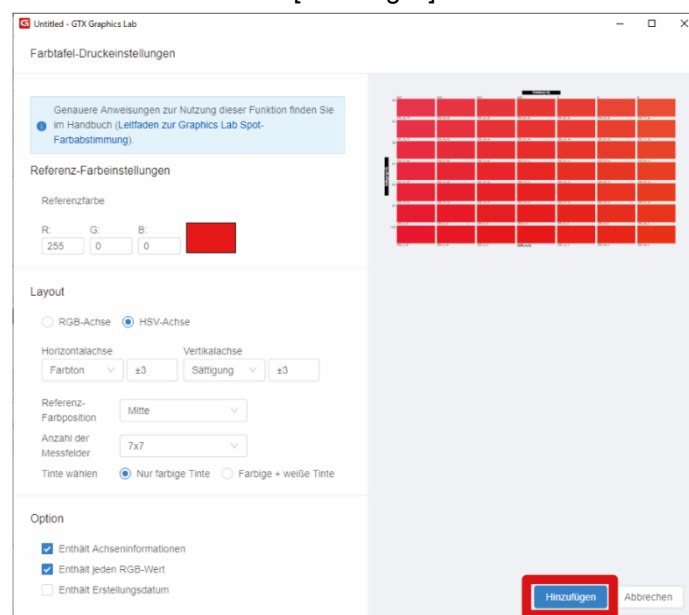
- (3) Stellen Sie die Referenzfarbe ein.

<TIPPS>

- Sie können direkt RGB-Werte eingeben oder die „Farbwahltaaste“ verwenden, um die Farbauswahl aufzurufen oder Lab-Werte einzugeben.



- (4) Überprüfen Sie die Layout-Einstellungen des Farbdigramms und korrigieren Sie sie gegebenenfalls.
- (5) Überprüfen Sie die Vorschau und klicken Sie auf [Hinzufügen].

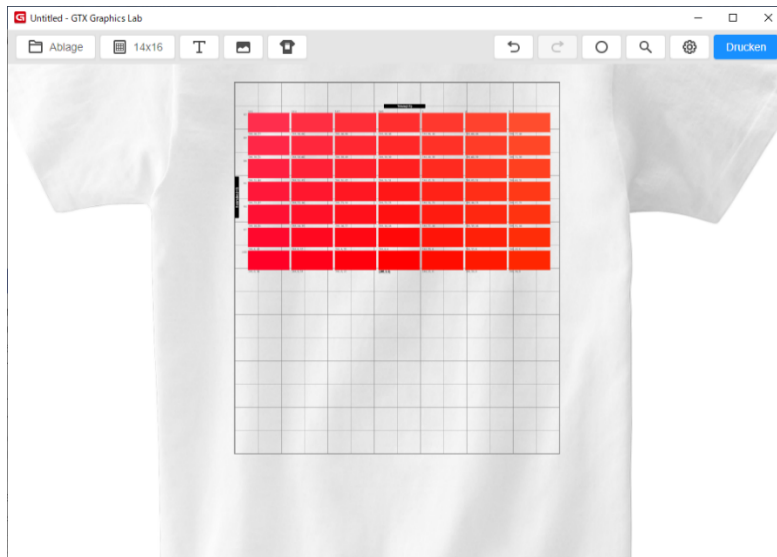


(6) Ändern Sie bei Bedarf die Größe des Farbdiagramms.

<TIPPS>

- Es können mehrere Farbdiagramme platziert werden. Um ein Farbdiagramm Hinzufügen, wiederholen Sie die Schritte von Anfang an.

☞"3-5-1. Drucken eines Farbdiagramms >>S.23"

**(7)** Klicken Sie auf [Drucken].

Die Druckbedingungen, wie zum Beispiel das zu bedruckende Material und die Druckeinstellungen, sollten entsprechend dem tatsächlichen, endgültigen Material eingestellt werden.

3-5-2. Gleichzeitiges Öffnen nur eines Bildes

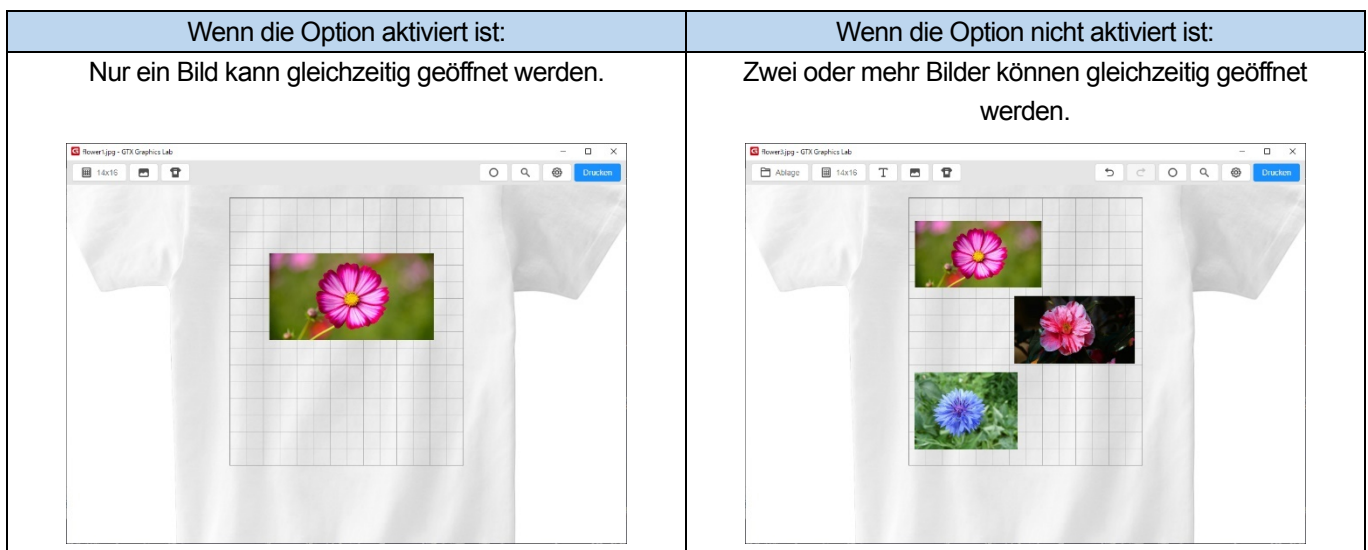
Wenn Sie den automatischen Druckmodus aktivieren, können Sie nur ein Bild gleichzeitig in GTX Graphics Lab öffnen. Damit müssen Sie nicht auf [Neu] klicken oder das aktuelle Bild löschen, wenn Sie ein anderes Bild verwenden möchten. Die Funktion ist nützlich, wenn Sie das Drucken fortsetzen möchten, indem Sie nacheinander die Bilder wechseln, ohne das Layout oder die Druckeinstellungen zu verändern.

- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Fortlaufender Druckmodus].



<TIPPS>


- Die Tasten [Ablage], [Text hinzufügen] und [Rückgängig/Wiederholen] verschwinden, wenn der Druckmodus eingeschaltet wird.

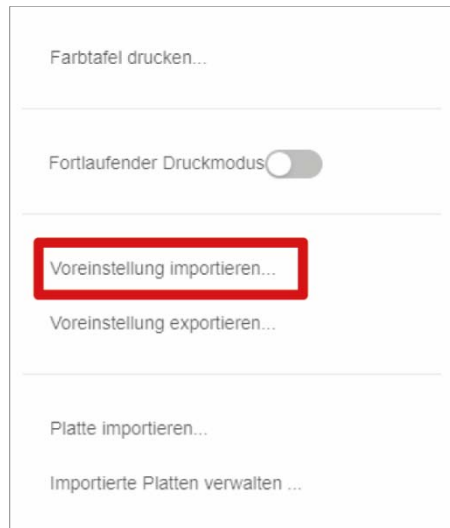


3-5-3. Voreingestellte Daten importieren

Ermöglicht Ihnen, eine Druckvoreinstellung zu importieren, die mit der Exportfunktion in einer Datei gespeichert wurde.

☞"3-5-4. Voreingestellte Daten exportieren >>S.27"

- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Voreinstellung importieren...].



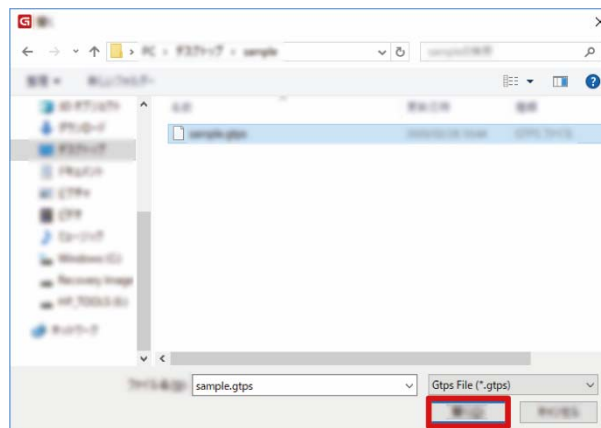
- (3) Wählen Sie die zu importierende Datei aus und klicken Sie auf [Öffnen].

Die Namenserweiterung der zu öffnenden Datei ist „gtps“.

Die Voreinstellung wird importiert.

<TIPPS>

- Wenn die importierte Datei eine Reihe von Voreinstellungen enthält, werden alle Voreinstellungen importiert.

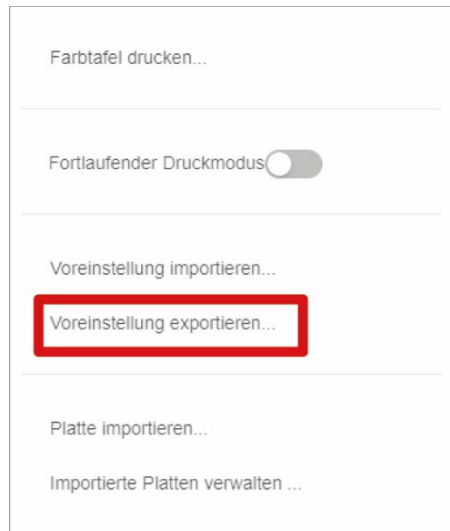


3-5-4. Voreingestellte Daten exportieren

Damit können Sie eine Voreinstellung, die in den Druckeinstellungen gespeichert wurde, in eine Datei exportieren.

☞"3-6-1. Speichern von voreingestellten Daten >>S.35"

- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Voreinstellung exportieren...].



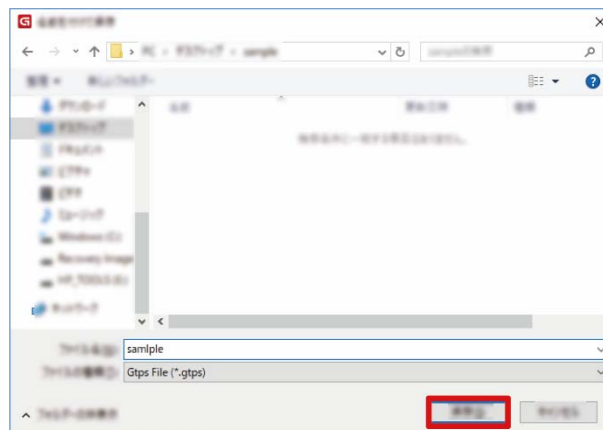
- (3) Wählen Sie den Zielordner und klicken Sie auf [Speichern].

Die Namenserweiterung der zu speichernden Datei ist „gtps“.

Die Voreinstellung wird exportiert.

<TIPPS>

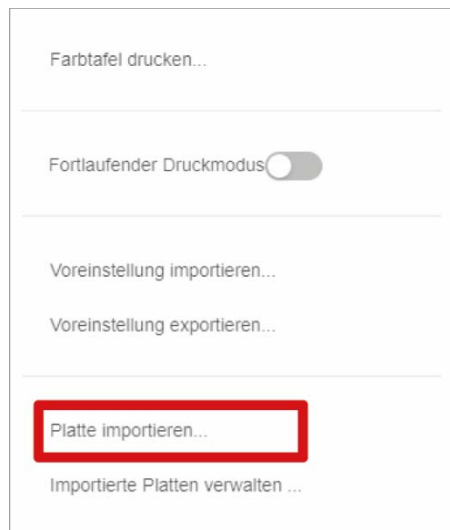
- Alle gespeicherten Voreinstellungen werden als eine Datei exportiert.



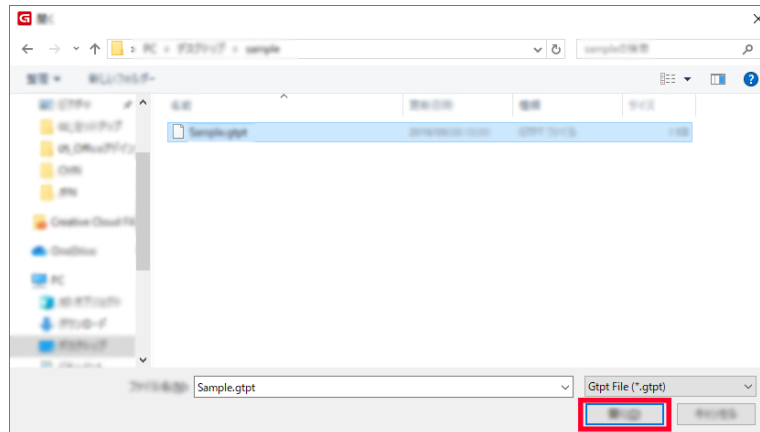
3-5-5. Druckplattendaten importieren

Ermöglicht Ihnen, Druckplattendaten zu importieren, die in einer anderen Anwendung erstellt wurden.

- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Platte importieren...].



- (3) Wählen Sie die zu importierende Datei aus und klicken Sie auf [Öffnen].
Die Namenserweiterung der zu öffnenden Datei ist „gtp“.

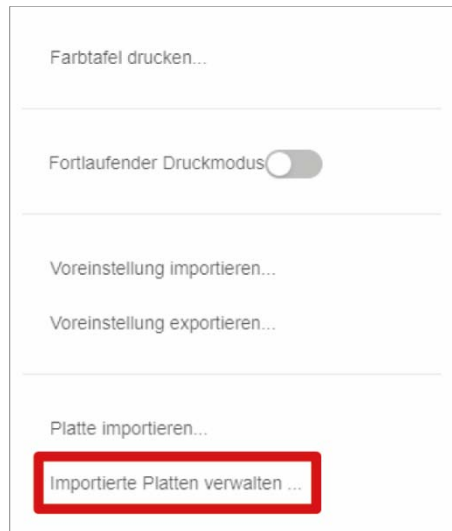


- (4) Klicken Sie auf [OK].
Die Druckplattendaten werden importiert.

3-5-6. Löschen von Druckplattendaten

Damit können Sie die importierten Druckplattendaten löschen.

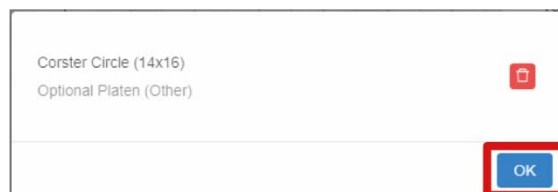
- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Importierte Platte verwalten...].



- (3) Wählen Sie die Druckplattendaten aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie auf [OK].



- (4) Klicken Sie auf [OK], um den Bildschirm zu schließen.



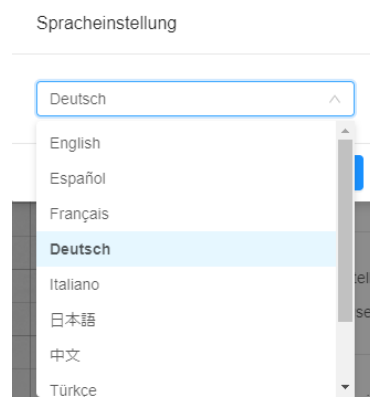
3-5-7. Konfiguration der Sprache

Legt die Sprache fest, die in Graphics Lab verwendet werden soll.

- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Spracheinstellung...].



- (3) Wählen Sie die Sprache, die Sie anzeigen möchten, aus dem Pull-down-Menü aus.



- (4) Klicken Sie auf [OK], um den Bildschirm zu schließen.




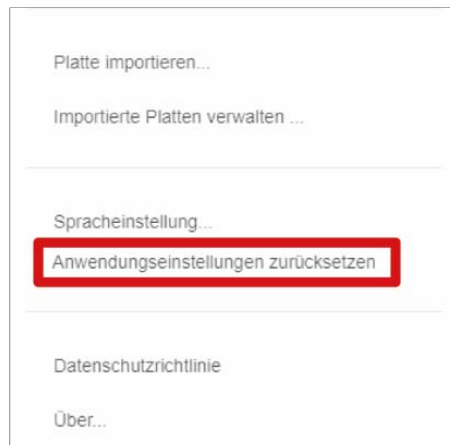
3-5-8. Zurücksetzen

Setzen Sie die Einstellungen zurück, mit denen automatisch die Größe des Bildes angepasst wird, das geladen werden soll.

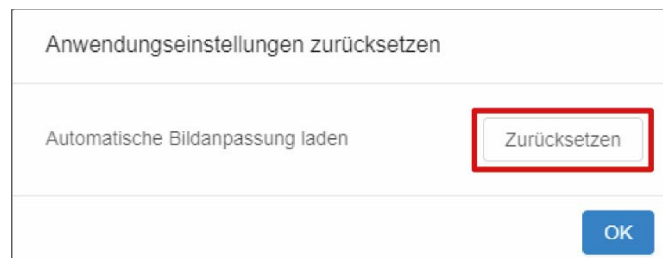
Die Einstellungen sind nur gültig, wenn [Diese Auswahl speichern] in dem Dialogfeld markiert wird, das erscheint, wenn ein Bild eingefügt wird, das größer als die Druckplattengröße ist.

☞"3-3. Einfügen eines Bildes >>S.15"

- (1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].
- (2) Klicken Sie auf [Anwendungseinstellungen zurücksetzen].



- (3) Klicken Sie auf [Zurücksetzen].



- (4) Klicken Sie auf [OK], um den Bildschirm zu schließen.



3-5-9. Versenden der Anwendungsinformationen

Wählen Sie aus, ob Sie dem Browser das Erfassen der Informationen zur Verwendung von GTX Graphics Lab erlauben möchten oder nicht. Die Standardeinstellung entspricht der während der Installation angegebenen Einstellung.

Die erfassten Informationen umfassen in erster Linie die folgenden Punkte:

- Betätigung der Tasten
- Verwendete Ebeneneffekte
- Beim Drucken häufig verwendete Parameter

(1) Klicken Sie auf  [Einstellungen].

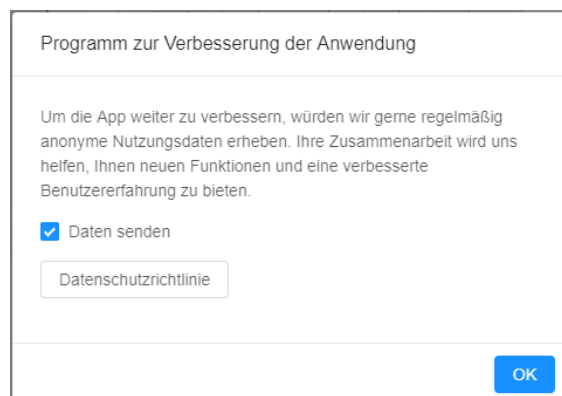
(2) Klicken Sie auf [Datenschutzrichtlinie].



(3) Lesen Sie den Inhalt sorgfältig durch und aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Informationen zu senden.

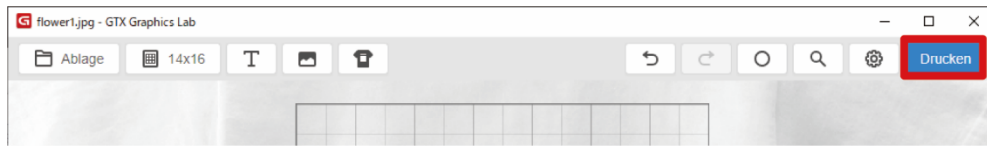
<TIPPS>

- Klicken Sie auf [Datenschutzrichtlinie], um den Inhalt der Datenschutzerklärung anzusehen.

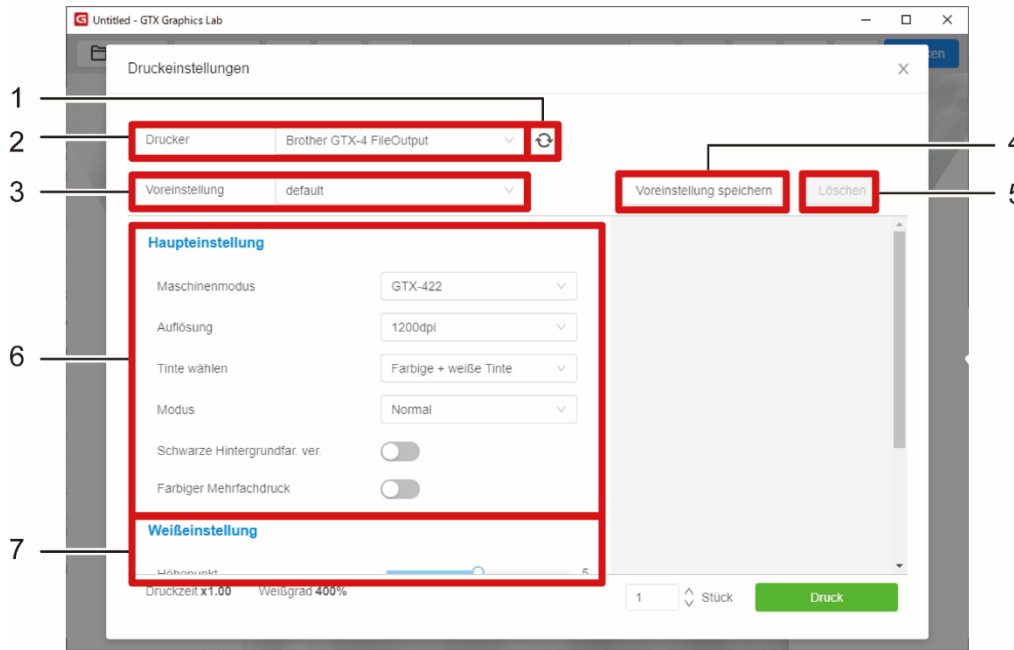




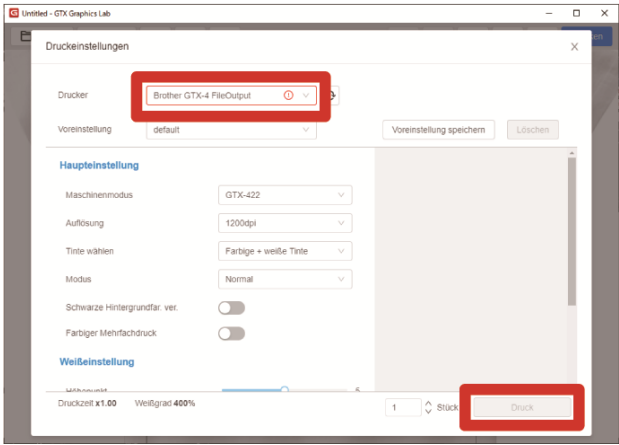
3-6. Druckeinstellungen für den Drucker vornehmen

(1) Klicken Sie auf [Drucken].



(2) Konfigurieren Sie die Einstellungen nach Bedarf.



Nr.	Name	Funktion
1	Die Druckerliste durchsuchen 	<p>Damit können Sie nach Druckern suchen. Es werden nur Drucker in der Liste angezeigt, die online sind.</p> <p>Wenn Sie einen Drucker auswählen, der die Druckplattengröße nicht unterstützt, erscheint  und ein roter rechteckiger Rahmen umschließt das Druckerfeld.</p> <p>In diesem Zustand ist die Taste [Drucken] ausgegraut und kann nicht gedrückt werden.</p> 
2	Drucker auswählen	Wählen Sie den Drucker aus, an den Sie die Druckdaten senden möchten.

Nr.	Name	Funktion
3	Voreinstellung	<p>Wählen Sie aus der Liste den Namen der Voreinstellung aus, die Sie verwenden möchten.</p> <p>Wenn Sie eine Voreinstellung importieren möchten, wird eine Liste eingeblendet.</p> <p>☞"3-5-3. Voreingestellte Daten importieren >>S.26"</p>
4	Voreinstellung speichern	<p>Damit können Sie die Druckeinstellungen des Druckers als [Voreinstellungen] speichern.</p> <p>☞"3-6-1. Speichern von voreingestellten Daten >>S.35"</p>
5	Löschen	<p>Damit können Sie die gespeicherte Voreinstellung löschen.</p> <p>☞"3-6-2. Löschen von voreingestellten Daten >>S.36"</p>
6	Haupteinstellungen	<p>Detaillierte Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Druckers.</p>
7	Einstellungen der weißen Tinte/Farbtinte	<p>Detaillierte Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Druckers.</p>

3-6-1. Speichern von voreingestellten Daten

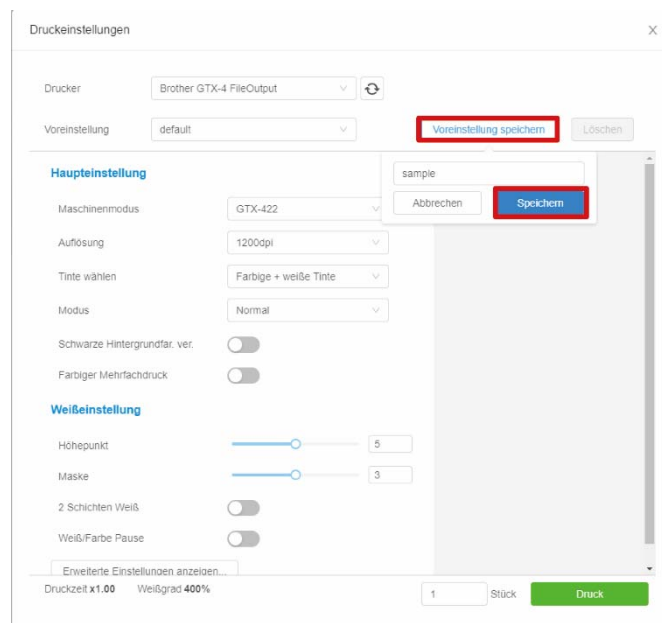
Damit können Sie die Druckeinstellungen des Druckers als [Voreinstellungen] speichern.

Wenn Sie wiederholt die gleiche Einstellung für die Erstellung von Druckdaten verwenden, empfiehlt es sich, die voreingestellten Daten zu speichern.

- (1) Klicken Sie auf dem Graphics-Lab-Bildschirm auf [Drucken].
- (2) Wählen Sie den Drucker aus, nehmen Sie die Druckeinstellungen für die Schritte in und nach den Haupteinstellungen vor und klicken Sie auf [Voreinstellung speichern].
- (3) Geben Sie den Voreinstellungsnamen ein und klicken Sie auf [Sichern].
Die Voreinstellung wird gespeichert.

<TIPPS>

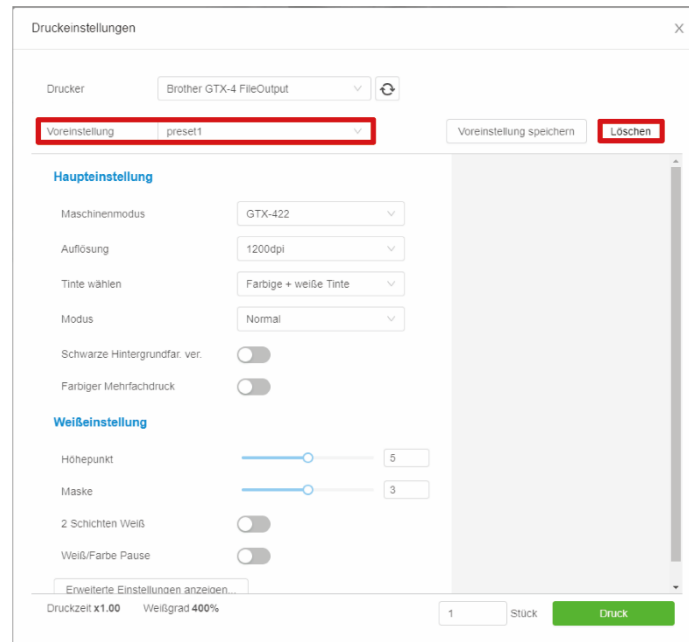
- Sie können maximal 15 Zeichen eingeben.



3-6-2. Löschen von voreingestellten Daten

Damit können Sie die gespeicherte Voreinstellung löschen.


- (1) Klicken Sie auf dem Graphics-Lab-Bildschirm auf [Drucken].
- (2) Wählen Sie aus der Liste [Voreinstellung] den Namen der Voreinstellung aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie auf [Löschen].

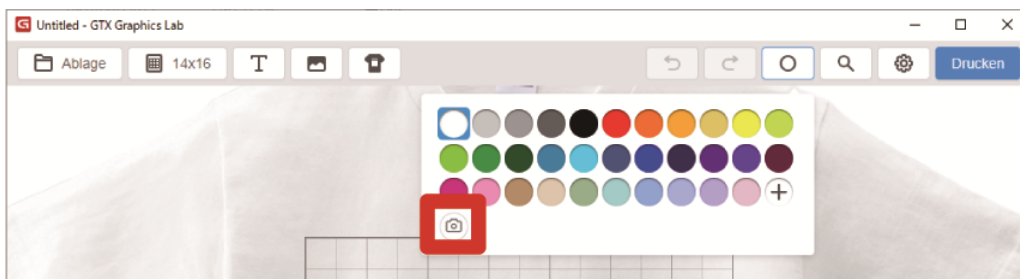


Ein Kamera- oder Projektorsystem kann zum GTX-Drucker hinzugefügt werden, um die Funktionen von GTX Graphics Lab zu nutzen. Die Druckergebnisse können dann auf dem GTX-Graphics-Lab-Bildschirm und der Druckerplatte einfacher visualisiert werden.

4-1. Anzeige eines Bildes in GTX Graphics Lab, das mit einer Kamera aufgenommen wurde

Sie können mit einer am Drucker angebrachten Kamera ein Bild auf die Druckplatte aufnehmen und dieses in GTX Graphics Lab anzeigen. Sie können eine Vorschau des Druckbildes erstellen, indem Sie das aufgenommene Bild als Graphics-Lab-Hintergrund an der Druckplatte ausrichten. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie einen Schuh oder etwas anderes als ein T-Shirt bedrucken möchten.

Sie müssen die Anwendung AccuLine installieren, um diese Funktion verwenden zu können. Sobald AccuLine installiert ist, erscheint ein Kamerasymbol in  [Hintergrundfarbe] und die AccuLine-Anwendung wird automatisch gestartet. Klicken Sie auf das Kamerasymbol, nachdem Sie die Kamera in der AccuLine-Anwendung ausgewählt, konfiguriert und kalibriert haben. Die Objekte auf der Druckplatte des Druckers werden dann mit AccuLine fotografiert, und das aufgenommene Bild ersetzt den Hintergrund von Graphics Lab. Detaillierte Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung von AccuLine.




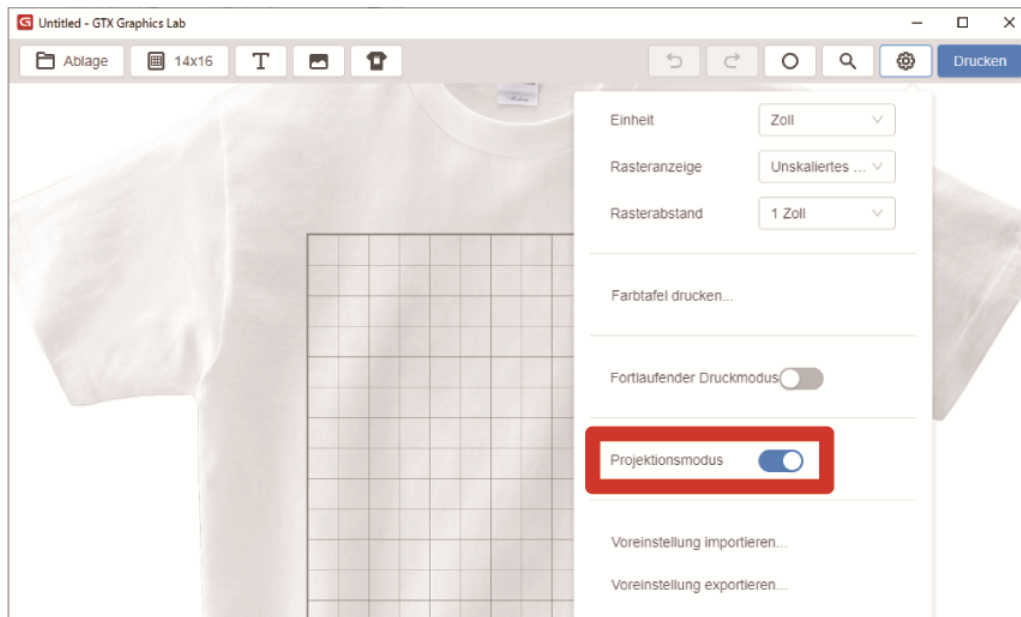
4-2. Projizieren eines Layouts von GTX Graphics Lab auf das T-Shirt

Durch das Anschließen eines Projektors können Sie ein Bild oder einen Text, der in GTX Graphics Lab bearbeitet wird, über die Druckplatte auf das T-Shirt projizieren.

Sie können eine Vorschau des Druckbildes einschließlich der Position und der Größe des Bildes/Textes erstellen.

Sie müssen die Anwendung Envision installieren, um diese Funktion verwenden zu können. Das Element

[Projektionsmodus] erscheint unter  [Einstellungen], sobald Envision installiert wurde und alle Bedingungen erfüllt sind. Durch Einschalten des Modus wird das auf der Druckplatte in Graphics Lab angezeigte Objekt auf die Druckplatte des Druckers projiziert. Durch Ausschalten des Modus wird die Projektion beendet. Sie müssen den Projektor im Voraus Anpassen, damit die Objekte korrekt projiziert werden. Detaillierte Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung von Envision.



5-1. Über Tastenkombinationen

	Befehl	Win	Mac
Bearbeiten	Kopieren	Strg+C	Befehlstaste+C
	Einfügen	Strg+V	Befehlstaste+V
	Ausschneiden	Strg+X	Befehlstaste+X
	Rückgängig	Strg+Z	Befehlstaste+Z
	Wiederholen	Strg+Y	Befehlstaste+Umschalttaste+Z
	Alle auswählen	Strg+A	Befehlstaste+A
	Alle abwählen	Strg+Umschalttaste+A	Befehlstaste+Umschalttaste+A
	Verschieben	↑ (↓→←)	↑ (↓→←)
	10× Geschwindigkeit verschieben	Umschalttaste +↑ (↓→←)	Umschalttaste +↑ (↓→←)
	Nach oben verschieben	Alt+Strg+Umschalttaste+v	Umschalttaste+Alt+Befehlstaste+F
	Nach unten verschieben	Ctrl+[Umschalttaste+Alt+Befehlstaste+B
	Zum Seitenanfang verschieben	Strg+Umschalttaste+)	Umschalttaste+Befehlstaste+F
	Zum Seitenende verschieben	Strg+Umschalttaste+[Umschalttaste+Befehlstaste+B
	Löschen	[Rücksetztaste] Taste [Löschen]	Taste [Löschen]
Datei	Neu...	Strg+N	Befehlstaste+N
	Öffnen...	Strg+O	Befehlstaste+O
	Speichern	Strg+S	Befehlstaste+S
	Speichern unter...	Umschalttaste+Strg+S	Umschalttaste+Befehlstaste+S
	Drucken...	Strg+P	Befehlstaste+P
	Beenden	Strg+Q	Befehlstaste+Q

5-2. Verwendung der Farbdiagrammfunktion

5-2-1. Wozu dient die Farbkorrektur?

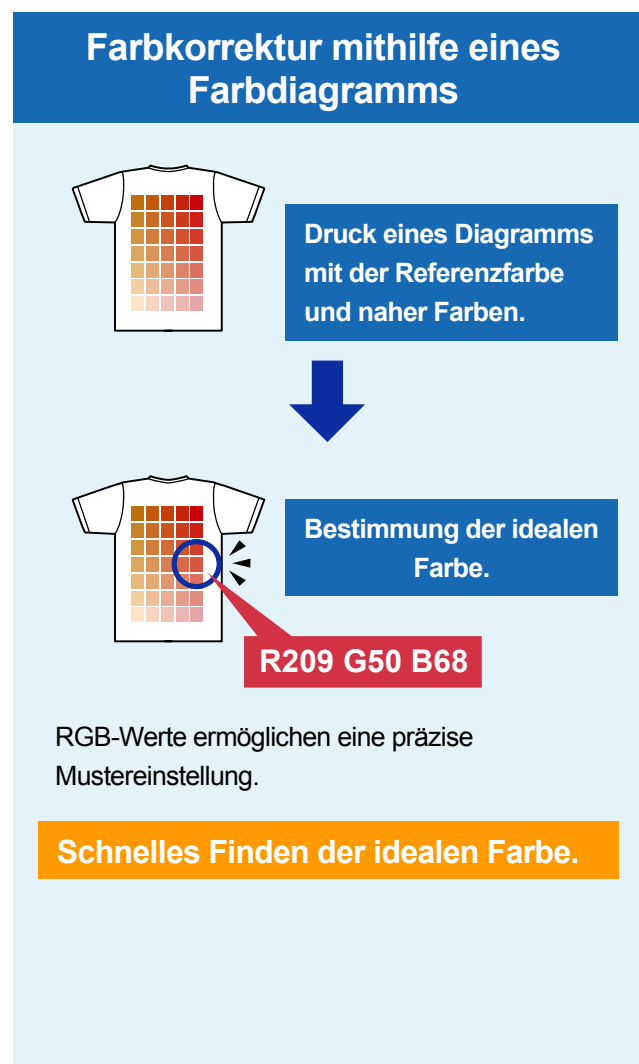
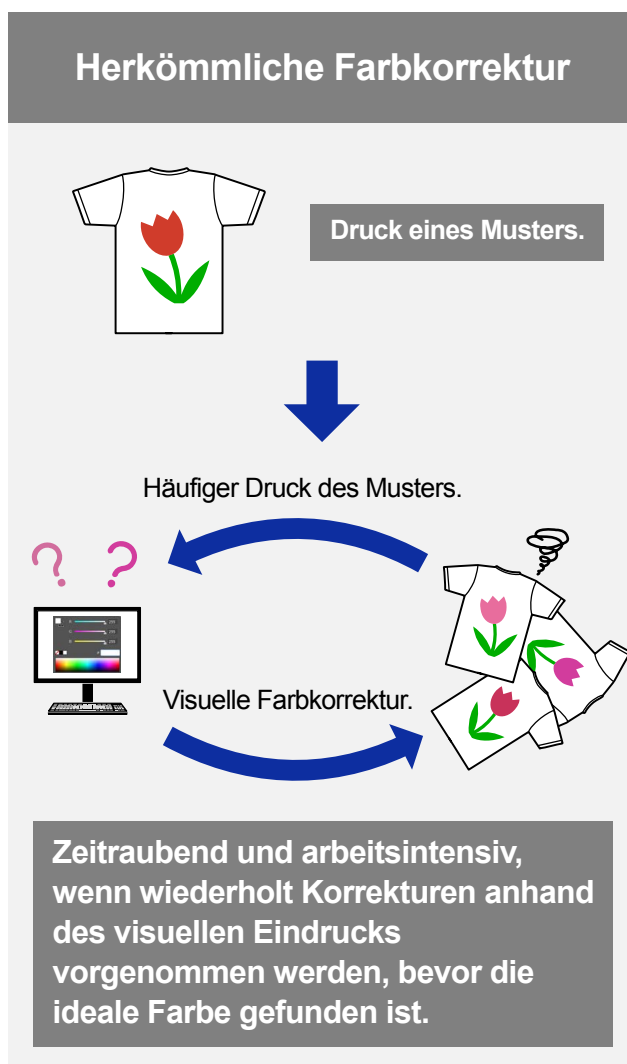
Bei der Farbkorrektur werden die Farben auf dem tatsächlich bedruckten Material angepasst, um den idealen Farben zu entsprechen.

Beim digitalen Druck gibt es einen Unterschied zwischen den auf dem Bildschirm angezeigten Farben und den gedruckten Farben, wodurch es schwierig wird, Farben perfekt zu reproduzieren, und die Farbkorrektur kostet Zeit.

5-2-2. Farbdiagrammfunktion

Mit dieser Funktion können Sie die Farbkorrektur schnell und einfach durchführen.

Sie können ein Diagramm der gewünschten Farbe (**Referenzfarbe**) und naher Farben ausdrucken, um diese Farben zu vergleichen und die Druckergebnisse zu überprüfen.



X1076

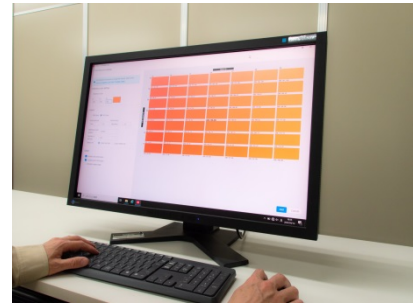
5-2-3. Arbeitsablauf

Dieser Abschnitt beschreibt das Verfahren zur Farbabstimmung mithilfe der Farbdigrammfunktion.

1 Erstellen eines Farbdigramms

Erstellen Sie ein Farbdigramm mithilfe der **Farbdigrammfunktion von Graphics Lab.**

☞"3-5-1. Drucken eines Farbdigramms >>S.23"



2 Drucken

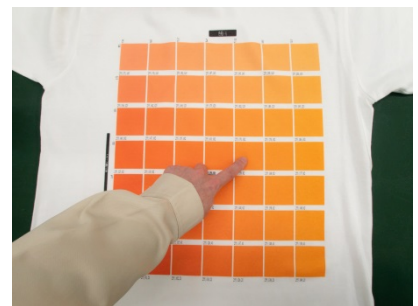
Drucken eines Farbdigramms mit GT.

Der Farbeindruck hängt von der Struktur des zu bedruckenden Materials, der Tintenmenge für den Druck und anderen Faktoren ab. Daher sollten Druckmedium, Druckeinstellungen und andere Bedingungen entsprechend dem tatsächlichen, endgültigen Material eingestellt werden.



3 Auswahl der Farben und Anpassung des Designs

Bestimmen Sie mit dem ausgedruckten Farbdigramm die Farbe, die der idealen Farbe am nächsten kommt, und verwenden Sie die unter jedem Messfeld angegebenen RGB-Werte, um die festgelegte Farbe anzupassen.



X1075

<TIPPS>

- Eventuell kann die ideale Farbe nicht in Schritt „3. Auswahl der Farben und Anpassung des Designs“ ermittelt werden. Beginnen Sie in diesem Fall erneut mit Schritt „1. Erstellen eines Farbdigramms.“
Detaillierte Informationen finden Sie unter ☞"5-2-4. Optimale Nutzung der Farbdigrammfunktion >>S.42"

5-2-4. Optimale Nutzung der Farbdiagrammfunktion

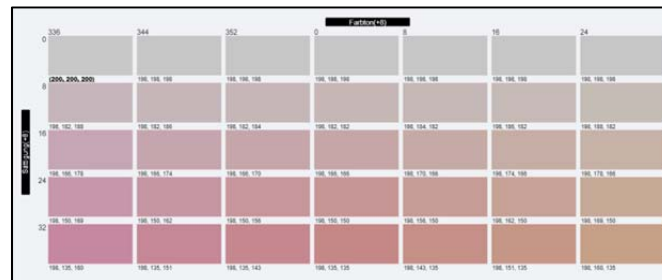
Verstehen des möglichen Farbbereichs, der vom GT gedruckt werden kann

Die möglichen Helligkeits- und Sättigungsachsenwerte sind 0 bis 100 und die möglichen RGB-Achsenwerte sind 0 bis 255.

Eine Farbe mit den Maximalwerten auf jeder Achse entspricht den Helligkeits- und Sättigungsgrenzen des GT.

<TIPPS>

- Die Farbtonachse verläuft zwischen 0° und 360° .



Ändern der Position der Referenzfarbe

Eine Änderung der Position der Referenzfarbe erhöht die Anzahl der Farbveränderungen in der beabsichtigten Richtung und erleichtert somit die Überprüfung.

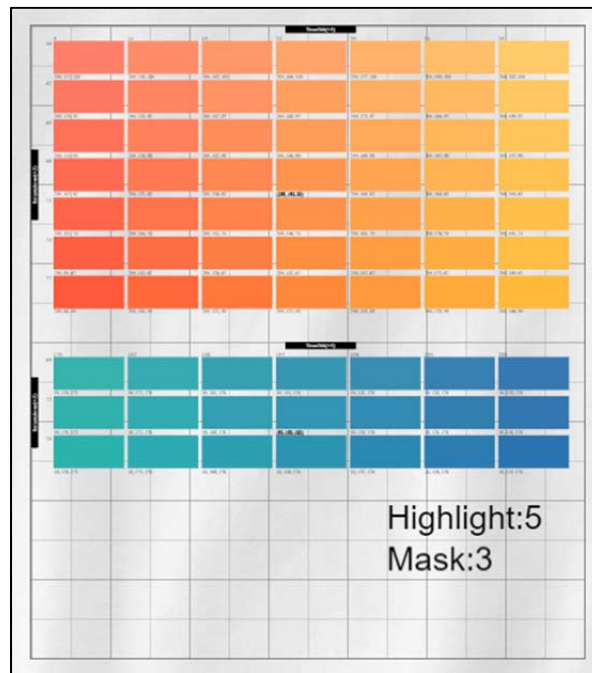


Mitte



Oben links

5-2-5. Erstellung eines leicht erkennbaren Farbdiagramms auf dem Layout-Bearbeitungsbildschirm



Mehrere Farbdiagramme auf einem Ausdruck

Es können mehrere Farbdiagramme platziert werden. Es ist effizienter, mehrere Farbdiagramme gleichzeitig zu erstellen, indem die Anzahl der Messfelder pro Referenzfarbe verringert wird und die Anzahl der Messfelder auf diejenigen begrenzt wird, die benötigt werden.

Vergrößern/Verkleinern eines Farbdiagramms

Die Größe eines Farbdiagramms kann so eingestellt werden, dass sie zur für die Farbkorrektur verwendeten Farbprobe passt, wodurch die visuelle Erkennung erleichtert wird.

Anmerkungen einfügen

Das Hinzufügen eines Textobjekts und die Eingabe von Anmerkungen, wie etwa zu den Druckbedingungen, kann nützlich sein, um ein Farbdiagramm zu reproduzieren, das Sie in der Vergangenheit einmal erstellt haben.

5-2-6. Verwenden von Lab-Werten

Diese Methode erfordert ein handelsübliches Farbmessgerät oder einen Kalibrierungsmonitor.

5-2-7. Durchführen der Farbkorrektur anhand von L*a*b*-Werten (farbmetrische Werte) auf dem Lab-Werte-Bildschirm

Diese Methode bestimmt, ob der L*a*b*-Wert einer Farbe entspricht, die der GTX wiedergeben kann, und wenn ja, wandelt Graphics Lab ihn automatisch in die entsprechenden RGB-Werte um.


Auch wenn die Farbe nicht wiedergegeben werden kann, kann sie auf die nächstmögliche Farbe umgewandelt werden. Als erweiterte Einstellung können Sie auch [Priorität Farbdifferenz], [Priorität Helligkeit], [Priorität Sättigung] oder [Priorität Farbton] aus dem Menü [Konvertierungsregeln] auswählen.

Verwenden Sie die konvertierten RGB-Werte als Referenzfarbe für das Farbdiaagramm.

Farbwähler **Lab-Werte benutzen**

Die RGB-Werte werden aufgrund der mit dem Kolorimeter gemessenen Laborwerte berechnet und als Referenzfarbe verwendet.
Die Berechnung erfolgt aufgrund der folgenden Einstellungen: Optischer Geometriezustand: (45°/0°), Beobachtungslichtquelle (D50), Beobachtungsbedingung (2° Sichtfeld) und Lichtquellenzustand (M0 (ohne Filter)).

L: a: b: Erfassen der Monitoranzeigefarbe...

R: G: B: 

Die eingegebene Farbe liegt außerhalb des GT-Farbraums (Farbunterschied C: 79.62). Aufgrund des großen Farbunterschieds weicht die gedruckte Farbe möglicherweise stark von der zu messenden Farbe ab. Die Farbe wird in die am nächsten liegende innerhalb des Farbraums umgewandelt.

Umwandlungsregeln:

OK Abbrechen

Beispielbedingungen für die Verwendung

- Die Lab-Werte sind für das Objekt des Farbabgleichs festgelegt.
- Das Farbbeispiel ist griffbereit und es steht ein Farbmessgerät zur Verfügung, das Lab-Werte messen kann.

5-2-8. Prüfen der L*a*b*-Werte

L*a*b*-Werte variieren je nach der Umgebung und den Einstellungen bei Durchführung der Messung.

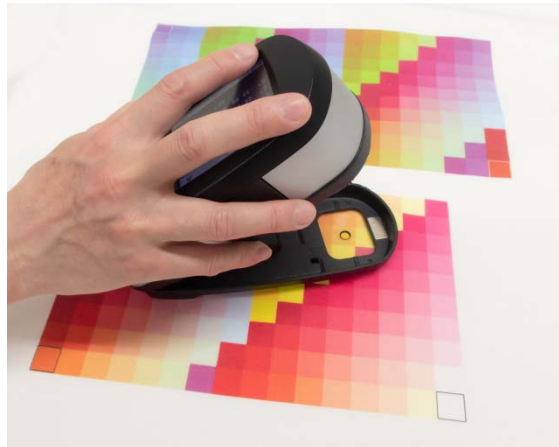
Bereiten Sie die Geräte mit den folgenden Einstellungen vor: **Optische Geometrie: 45°/0°**, **Beobachtungslichtquelle: D50**, **Beobachtungsbedingung: 2° Sichtfeld**, **Lichtquelle: M0 (kein Filter)**.

Methode 1: Messen Sie die Farbproben mit einem Farbmessgerät.

Farbprobe messen > L*a*b*-Wert eingeben > Konvertieren > Konvertierungsmethode wählen > OK

<TIPPS>

- Diese Methode erfordert ein handelsübliches Farbmessgerät.



Methode 2: Verwendung eines Kalibrierungsmonitors

L*a*b*-Werte aus den Monitor-Anzeigefarben ermitteln (RGB-Werte) > Konvertieren > Konvertierungsmethode wählen > OK

<TIPPS>

- Diese Methode erfordert einen Kalibrierungsmonitor mit einer Farbskala, mit der das festgelegte Farbprofil wiedergegeben werden kann, eine regelmäßige Farbkalibrierung und eine geeignete Betrachtungsumgebung.





*Bitte beachten Sie, dass die Inhalte dieser Anleitung leicht vom aktuell verkauften Produkt als Ergebnis von Produktverbesserungen abweichen können.

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

© 2022 Brother Industries, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.
Das ist die Originalanleitung.

GT60NB
I2101736F_D
2022.11.F(1)