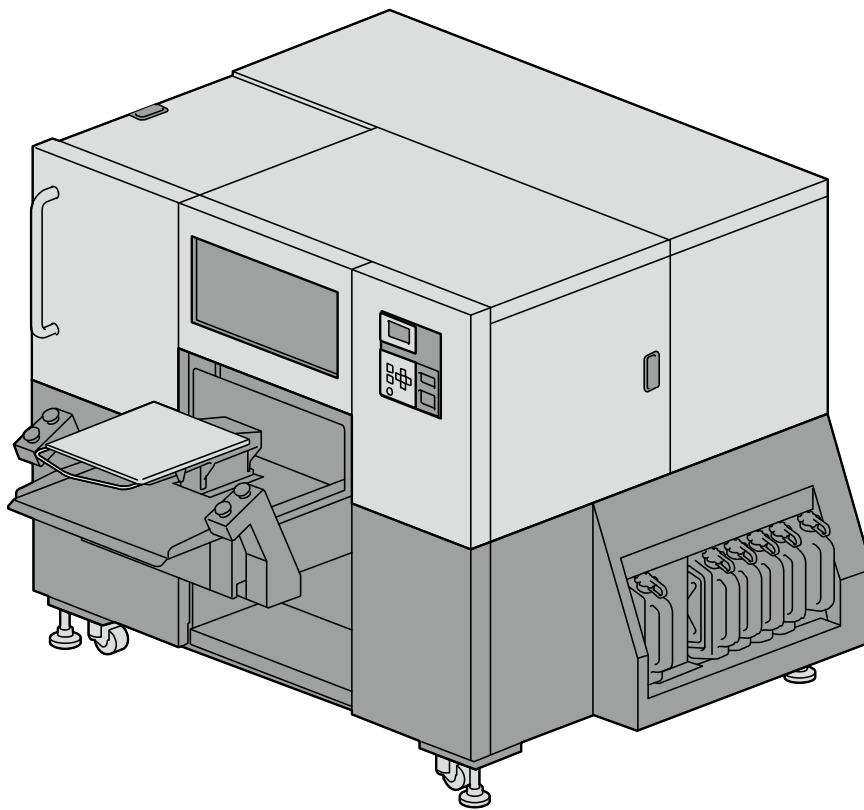


brother

# GTX Graphics Lab

**IMPRESORA PARA PRENDAS**  
**Manual de instrucciones**  
**(Windows / Macintosh)**



---

Asegúrese de leer este manual antes de utilizar este producto.  
Guarde este manual en un lugar seguro para futuras consultas.

---

<b>1. Antes de utilizar su impresora por primera vez</b>	<b>4</b>
1-1. Asegúrese de leer las siguientes notas antes de utilizar la impresora .....	4
<b>2. Preparación de las aplicaciones</b>	<b>5</b>
2-1. ¿Qué es GTX Graphics Lab? .....	5
2-2. Especificaciones .....	5
2-3. Instalación de la aplicación .....	6
2-4. Ajustar RGB=255 en "Color transparente" .....	7
<b>3. Uso de las aplicaciones</b>	<b>8</b>
3-1. Inicio de la aplicación .....	8
3-2. Edición de texto .....	10
3-3. Inserción de una imagen .....	14
3-4. Uso de las plantillas .....	19
3-5. Configuración de la aplicación .....	20
3-5-1. Impresión de una tabla de colores .....	22
3-5-2. Especificar la carga de las imágenes de una en una .....	24
3-5-3. Importación de datos predefinidos .....	25
3-5-4. Exportación de datos predefinidos .....	26
3-5-5. Importación de datos de la placa .....	27
3-5-6. Eliminación de los datos de la placa .....	28
3-5-7. Configuración del idioma .....	29
3-5-8. Restablecimiento .....	30
3-5-9. Envío de la información de la aplicación .....	31
3-6. Realización de los ajustes de impresión de la impresora .....	32
3-6-1. Guardar datos predefinidos .....	34
3-6-2. Eliminar datos predefinidos .....	35
<b>4. Función de conexión con productos opcionales</b>	<b>36</b>
4-1. Visualizar una imagen tomada con una cámara en GTX Graphics Lab .....	36
4-2. Proyectar un diseño de GTX Graphics Lab en la camiseta .....	36

**5. Apéndice****37**

5-1. Acerca de las teclas de acceso directo.....	37
5-2. Cómo usar la función de creación de tablas de colores .....	38
5-2-1. ¿Qué es la prueba de color? .....	38
5-2-2. Función de creación de tablas de colores .....	38
5-2-3. Flujo de trabajo.....	39
5-2-4. Hacer pleno uso de la función de creación de gráficos de colores .....	40
5-2-5. Personalización de la tabla de colores a una tabla de colores fácil de consultar en la pantalla Editar diseño .....	41
5-2-6. Uso de valores Lab .....	42
5-2-7. Realización de pruebas de color utilizando valores L*a*b* (valores colorimétricos) en la pantalla de valores Lab ....	42
5-2-8. Cómo comprobar los valores L*a*b* .....	43

## 1-1. Asegúrese de leer las siguientes notas antes de utilizar la impresora

Tenga en cuenta los siguientes puntos antes de usar las aplicaciones:

### Acerca de las capturas de pantalla incluidas en este documento

- Las capturas de pantalla incluidas en este documento han sido extraídas del entorno operativo de Windows 10. Sin embargo, tenga en cuenta que pueden variar dependiendo del SO y el entorno de uso.

### Acerca de las marcas comerciales

Los nombres de los sistemas operativos que se describen en el contexto principal de este manual están abreviados. Los nombres de los productos usados en este manual son, por norma general, marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos desarrolladores o fabricantes. Sin embargo, en este manual no se usan las marcas ® o TM.

El logotipo de Brother es una marca comercial registrada de Brother Industries, Ltd.

Apple, Macintosh, Mac OS, iOS, OS X, macOS, Safari, iPad, iPhone, iPod y iPod touch son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Apple Inc. en los Estados Unidos de América y en otros países.

El nombre oficial de Windows® 10 es sistema operativo Microsoft® Windows® 10. (Indicado como Windows 10 en este manual) Además, el nombre oficial de Windows® 11 es sistema operativo Microsoft® Windows® 11. (Indicado como Windows 11 en este manual)

Microsoft®, Windows® 10 y Windows® 11 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos de América y en otros países.

Corel, el logotipo de Corel y CorelDRAW son marcas comerciales y marcas comerciales registradas de Corel Corporation.

Adobe, el logotipo de Adobe, Acrobat, Photoshop e Illustrator son marcas comerciales de Adobe Systems Incorporated (Adobe Systems).

El resto de nombres de productos y compañías mencionados en este documento, son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

La información de este documento y las especificaciones de este producto están sujetas a cambios sin previo aviso.

### Sobre las declaraciones CE

Descargables desde <https://www.brother.com>

## 2 Preparación de las aplicaciones

### 2-1. ¿Qué es GTX Graphics Lab?

GTX Graphics Lab es la aplicación de software para crear y guardar los datos de impresión de las impresoras para prendas Brother. Le permite agregar imágenes y texto, así como crear diseños.

El controlador de la impresora para prendas Brother debe estar instalado de antemano para crear y guardar datos de impresión.

#### <CONSEJOS>

- Cuando estén disponibles tanto la PDIP como la GTX Graphics Lab, solo debe usarse la GTX Graphics Lab. Hacer funcionar al mismo tiempo PDIP y GTX Graphics Lab puede producir un error funcional.
- Los sistemas operativos de 32 bits no son compatibles.

### 2-2. Especificaciones

#### Entorno operativo de GTX Graphics Lab Ver.5.0

Impresoras de destino	GTX-4, GTX pro, GTX pro Bulk y GTX600NB
SO compatibles	macOS 11 (Big Sur [M1/Intel]), macOS 12 (Monterey [M1/Intel]), Windows 10 (64bit), Windows 11
Entorno de funcionamiento mín.	CPU con 2 GHz o superior RAM con 4 GB o superior
Resolución de pantalla	Windows: SXGA (1280 × 1024) o superior con una relación de ampliación del 100 % macOS: 1440 × 900 o superior
Memoria (RAM)	Con el controlador de impresora instalado: 8 GB Sin el controlador de impresora instalado: 4 GB

#### Acerca del formato de archivo legible por ordenador

En los casos en los que los datos de imagen no contienen información transparente	PNG, JPEG, BMP y GIF
En los casos en los que los datos de imagen contienen información transparente	Solo PNG

## 2-3. Instalación de la aplicación

Instale la aplicación de la siguiente manera:

<CONSEJOS>

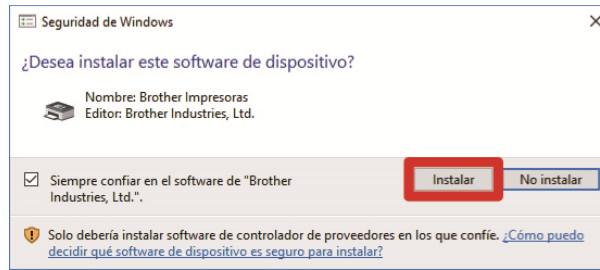
- Debe iniciar sesión en su ordenador con derechos de administrador.
- Si GTX Graphics Lab ya está instalado en su ordenador Windows, llevar a cabo los pasos siguientes inicia el proceso de desinstalación. Vuelva a instalar la aplicación después de la desinstalación.

- (1) Active el ordenador.
- (2) Salga de todas las aplicaciones.
- (3) Haga doble clic en "setup.exe" para ejecutar el archivo de instalación.

<CONSEJOS>

- En un Macintosh, haga doble clic en "BrotherGL-x.x.x.pkg" (x.x.x es la versión) para ejecutar el archivo de instalación.

- (4) A continuación, comenzarán los procedimientos de instalación. Siga las instrucciones en pantalla para completar la instalación.
- (5) Cuando aparezca indicado el siguiente cuadro de diálogo, haga clic en [Instalar].



## 2-4. Ajustar RGB=255 en “Color transparente”

En la GTX Graphics Lab, RGB=255 es tratado normalmente como “Blanco” de forma predeterminada, ejecutando la impresión en blanco con tinta blanca.

[GT Transparency] le permite guardar RGB=255 como “Color transparente” de antemano.

Esta aplicación es compatible con los formatos de archivo PNG, JPEG, BMP y GIF, lo que le permite guardar una imagen como un archivo PNG.

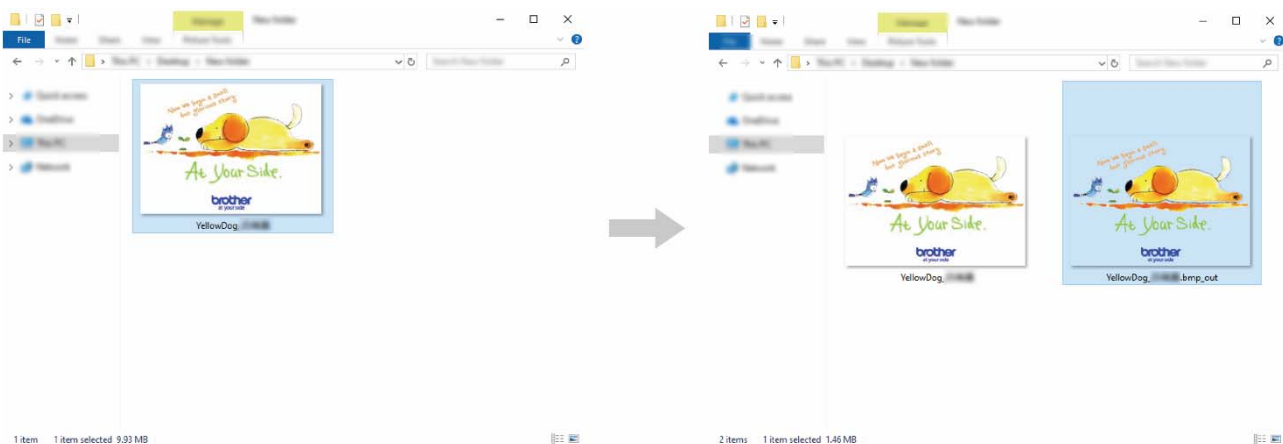
- (1) En el menú Inicio, seleccione [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GT Transparency].
- (2) Suelte el archivo de imagen seleccionado en el cuadro de diálogo mostrado.



- (3) El archivo PNG de RGB=255 convertido a color transparente se guarda en la misma carpeta que la carpeta en donde se almacenó el archivo de imagen.

### <CONSEJOS>

- Esta aplicación es compatible con los archivos PNG, JPEG, BMP y GIF.  
No sucede nada incluso si suelta aquí archivos distintos a los mencionados arriba.



# 3 Uso de las aplicaciones

## 3-1. Inicio de la aplicación

(1) En el menú Inicio, seleccione [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GTX Graphics Lab 5].

<CONSEJOS>

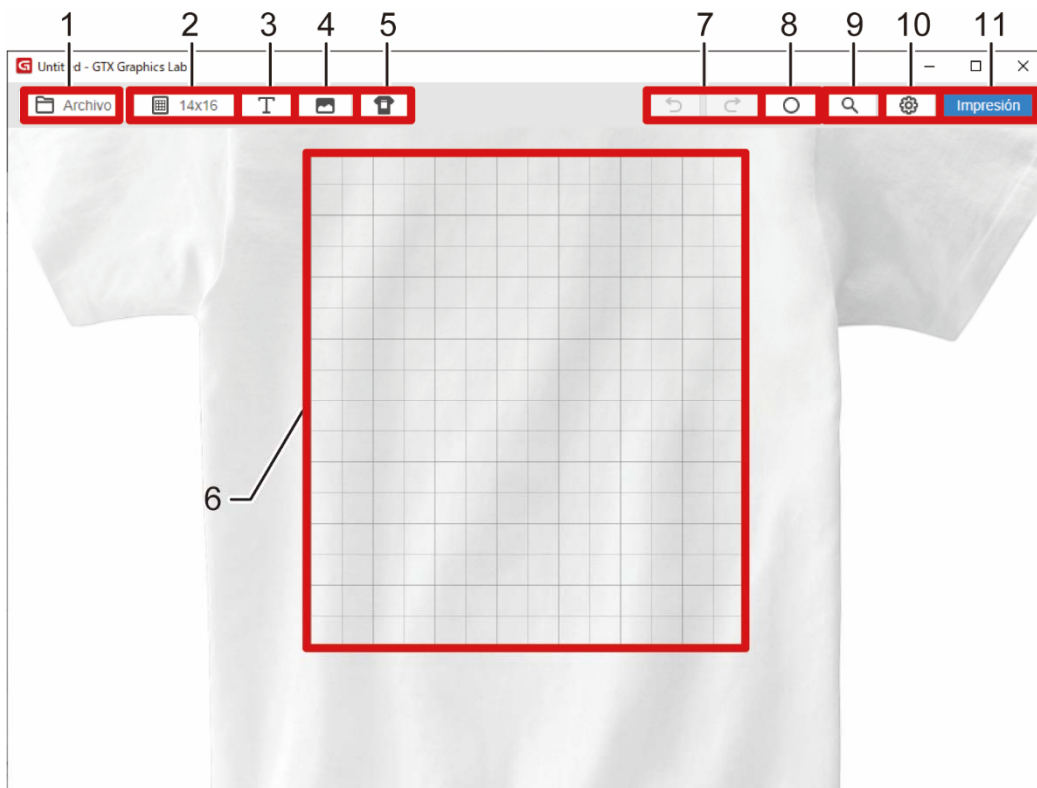
- En un Macintosh, seleccione [Finder] > [Aplicaciones] > [GTX Graphics Lab 5. app].


(2) Seleccione su idioma y haga clic en [OK].

Aparece la pantalla de GTX Graphics Lab.











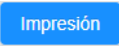
<CONSEJOS>

- Puede elegir entre diez idiomas.
- El idioma de visualización en el primer inicio será el mismo que el idioma configurado en su SO. Sin embargo, el idioma del SO debe ser uno de los 10 idiomas seleccionables en el Graphics Lab. Se visualizará en inglés si está en cualquier otro idioma.
- El acuerdo de licencia del usuario final (EULA) se mostrará en la puesta en marcha inicial. El EULA volverá a aparecer la siguiente vez que inicie Graphics Lab si sale sin aceptar el EULA.



Núm.	Nombre	Función
1	[Archivo] 	<p>Nuevo: Con esta función se puede crear un nuevo diseño.</p> <p>Abrir: Hacer clic en esto hace que se abra un archivo de diseño que ya fue guardado en el sistema.</p> <p>&lt;CONSEJOS&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluso cuando abrió un archivo GTPL como solo de lectura, es posible sobrescribirlo.</li> </ul> <p>Guardar...: Sobrescribe y guarda los datos del diseño.*<sup>1</sup></p> <p>Guardar como...: Guarda los datos del diseño con un nombre diferente.*<sup>1</sup></p> <p>*<sup>1</sup>: Los archivos se guardan en formato GTPL.</p>



Núm.	Nombre	Función
2	Placa estándar/ placa opcional (otros) 	Le permite ajustar el tamaño de la placa. Si no instala el controlador para una impresora compatible,  aparecerá al lado del tamaño de la placa. <CONSEJOS> <ul style="list-style-type: none"> <li>De forma predeterminada, puede escoger la placa deseada de entre siete tipos. Cualquier dato de la placa importada se añade a la lista de datos de la placa disponibles.</li> </ul> <p>☞"3-5-5. Importación de datos de la placa &gt;&gt; pág. 27"</p>
3	Agregar texto 	Le permite agregar texto. ☞"3-2. Edición de texto >> pág. 10" <CONSEJOS> <ul style="list-style-type: none"> <li>Puede introducir hasta 105 caracteres.</li> </ul>
4	Agregar imagen 	Le permite insertar una imagen seleccionando el archivo de imagen. ☞"3-3. Inserción de una imagen >> pág. 14"
5	Añadir plantilla 	Le permite usar plantillas preparadas para colocar imágenes. Puede elegir entre siete plantillas. ☞"3-4. Uso de las plantillas >> pág.19"
6	Marco de la placa 	Cambia en función del botón Placa estándar/placa opcional (otros). A la hora de realizar la impresión, solo se imprimirá el rango que es recortado mediante el Marco de la placa.
7	Deshacer/Rehacer 	Deshacer: Vuelve al estado anterior. Puede volver a un máximo de nueve estados anteriores al estado actual. Rehacer: Puede rehacer dentro de la gama que volvió con el botón Deshacer.
8	Color de fondo 	Pulsar este botón le permite cambiar el color de fondo de una camiseta. Pulsando el botón "+" puede añadir hasta 11 colores opcionales. Si añade 12 colores o más, el primer color y los colores posteriores serán eliminados manteniendo un máximo de 11 colores. Si cambia el color de fondo, el color del icono también cambiará para adaptarse al color de fondo.
9	Vista previa 	El diseño se muestra bajo las condiciones de que no exista la cuadrícula de la placa y de que la camiseta al completo permanezca visible. La pantalla de vista previa se cerrará si hace clic en el botón [X] situado en la esquina superior derecha o en cualquier lugar fuera de la pantalla de vista previa.
10	Ajustes 	Le permite configurar GTX Graphics Lab. ☞"3-5. Configuración de la aplicación >> pág. 20"
11	[Impresión] 	Le permite configurar los ajustes de impresión. Para obtener más detalles, consulte el manual de instrucciones de su impresora.

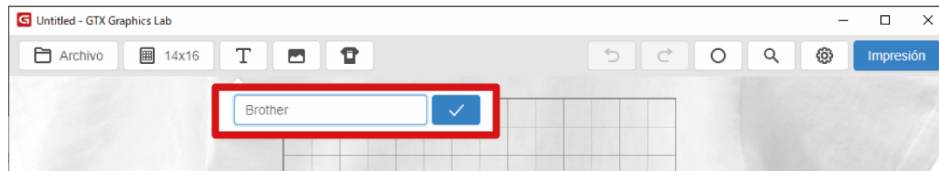
### 3-2. Edición de texto

Le permite introducir y colocar el texto que se imprimirá en la camiseta.  
Cambiar un elemento de las propiedades le permite ajustar una fuente o un estilo.

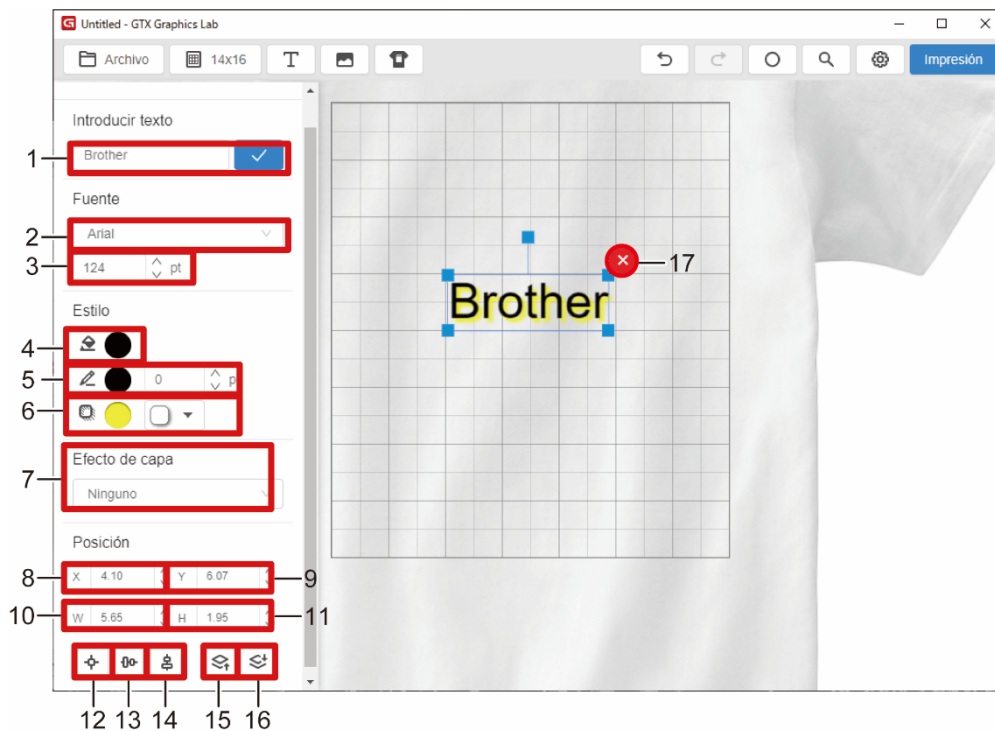
- (1) Haga clic en **T** [Agregar texto].
- (2) Introduzca los caracteres y haga clic en el botón de comprobación.

<CONSEJOS>


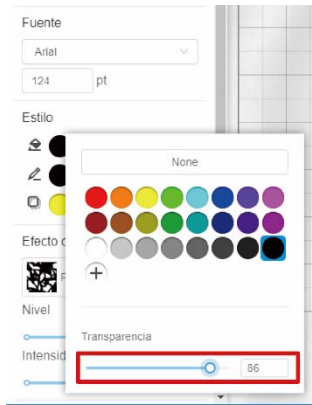


- Puede introducir hasta 105 caracteres.

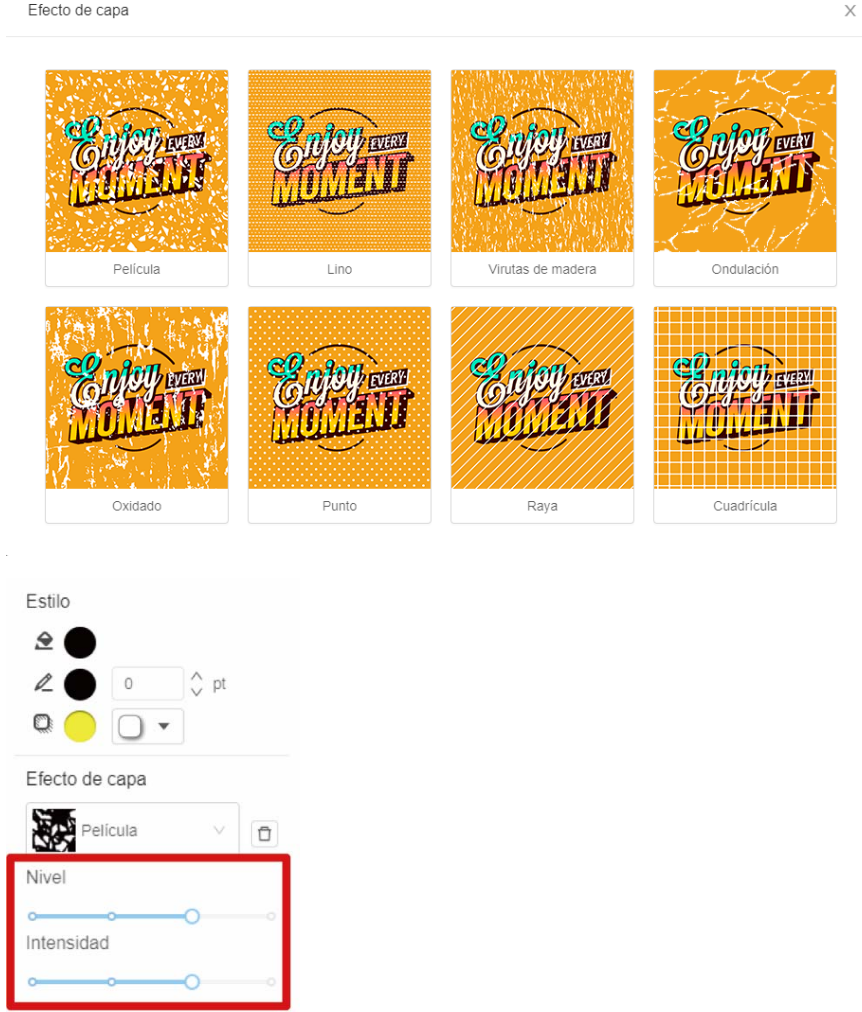








- (3) Configure los ajustes detallados según sea necesario y arrastre el texto para colocarlo en la posición que desee.



Núm.	Nombre	Función
1	Introducir texto	Con esta función, puede cambiar el contenido del texto. Con esta función, introduzca su texto deseado con una longitud máxima de 105 caracteres y refleje la entrada en el objeto de texto aplicable pulsando la tecla Introducir o el botón Aceptar.
2	Fuente	Al usar esta función, puede cambiar el tipo de fuente. Aparecerán en la lista desplegable aquellas fuentes que han sido instaladas en el PC. También podrá cambiar el formato a cursiva y negrita, así como otros ajustes de fuente. <CONSEJOS> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desactivar [Mostrar solo fuentes confirmadas] mostrará todas las fuentes tanto si se ha confirmado su disponibilidad normal como si no. Puede utilizar fuentes que no se hayan confirmado como disponibles con normalidad pero bajo su propia responsabilidad.</li> </ul>

Núm.	Nombre	Función
3	Tamaño de la fuente	<p>Al usar esta función, puede cambiar el tamaño de la fuente.</p> <p>Cuando arrastra una de las cuatro esquinas de un objeto de texto para alejar/acercar el zoom, o cuando cambia la anchura o la altura de la fuente, el valor correspondiente cambia consecuentemente.</p> <p>El valor máximo es de 1300 pt, y el mínimo de 10 pt.</p>
4	Relleno 	<p>Esta función le permite cambiar el color de relleno del texto y la transparencia de relleno sólido.</p> <p>La transparencia puede cambiarse moviendo la barra [Transparencia]. La transparencia aumentará o disminuirá según aumente o disminuya el valor.</p> <p>Pulsando el botón “+” puede añadir hasta ocho colores opcionales. Si añade nueve colores o más, el primer color y los colores posteriores serán eliminados manteniendo un máximo de ocho colores.</p> 
5	Contorno 	<p>Con esta función se pueden cambiar la transparencia y el grosor del contorno del texto.</p> <p>&lt;CONSEJOS&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si el valor del grosor del contorno es demasiado elevado, el contorno puede no colocarse a lo largo de la forma de la fuente, lo que dará lugar a un colapso de la forma.</li> </ul>
6	Sombra de texto 	<p>Esta función le proporciona una sombra al texto. Usando esta función puede especificar un color de sombreado, transparencia, posición, distancia y borrosidad.</p> <p>Color: Usar esta función le permite cambiar el color del sombreado.</p> <p>Transparencia: Esta función cambia la transparencia de un sombreado.</p> <p>Posición: Con esta función puede cambiar la posición en la que se aplica el sombreado. Por defecto está ajustada en la esquina derecha inferior.</p> <p>Distancia: Con esta función puede cambiar una distancia sobre la que se aplica el sombreado. Según aumenta o disminuye un valor, la distancia aumenta o el objeto se acerca al centro.</p> <p>Borrosidad: La borrosidad aumenta según aumenta el valor.</p> <p>&lt;CONSEJOS&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cuando se mueve un texto con sombra, parte de la sombra puede parecer que desaparece de la pantalla. Sin embargo, tal sombra aparece cuando se imprime el texto.</li> <li>Cuando se aplica la sombra a un texto colocado sobre un objeto con RGB=255, el área alrededor de la sección de borrosidad de la sombra puede volverse blanca.</li> </ul>

Núm.	Nombre	Función
7	Efecto de capa	<p>Le permite aplicar el efecto de capa a un objeto de texto.</p> <p>&lt;CONSEJOS&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El efecto de capa es una decoración que hace parecer que toda la superficie de un objeto ha sido raspada. El área raspada se trata como una transparencia, y aparece el color del objeto subyacente o del medio de impresión.</li> </ul> <p>Puede seleccionar una capa para reflejar el efecto de capa.</p> <p>Además, puede cambiar tanto el tamaño del patrón de la capa como la intensidad en cuatro niveles.</p> <p>Nivel: Amplía el patrón de la capa.</p> <p>Intensidad: Aumenta el área de la parte que se ve blanca.</p> 
8	Posición horizontal	<p>Con la parte situada más a la izquierda del Marco de la placa ajustado en 0, esta función le permite mostrar y cambiar una posición horizontal de un objeto.</p> <p>Cuando arrastra el objeto para moverlo a otra parte, el valor correspondiente cambia consecuentemente.</p>
9	Posición vertical	<p>Con la parte más alta del Marco de la placa ajustado en 0, esta función le permite mostrar y cambiar una posición vertical de un objeto.</p> <p>Cuando arrastra el objeto para moverlo a otra parte, el valor correspondiente cambia consecuentemente.</p>

Núm.	Nombre	Función
10	Anchura de la fuente	Al especificar la anchura, puede cambiar el tamaño de la fuente. Cuando arrastra una de las cuatro esquinas de un objeto de texto para alejar/acercar el zoom, o cuando cambia el tamaño o la altura de la fuente, el valor correspondiente cambia consecuentemente. El valor máximo es de 1300 pt o valor equivalente, y el valor mínimo es de 10 pt o valor equivalente. Una unidad para los valores es la especificada en el botón Detalles.
11	Altura de la fuente	Al especificar la altura, puede cambiar el tamaño de la fuente. Cuando arrastra una de las cuatro esquinas de un objeto de texto para alejar/acercar el zoom, o cuando cambia el tamaño o la anchura de la fuente, el valor correspondiente cambia consecuentemente. El valor máximo es de 1300 pt o valor equivalente, y el valor mínimo es de 10 pt o valor equivalente. Una unidad para los valores es la especificada en el botón Detalles.
12	Centro 	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa tanto en una dirección vertical como horizontal.
13	Centro horizontal 	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa en una dirección vertical.
14	Centro vertical 	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa en una dirección horizontal.
15	Parte delantera 	Esta función lleva un objeto a la parte delantera. Entre aquellos objetos que se superponen con el objeto seleccionado, esta función mueve un objeto a la posición delantera por delante del objeto que está colocado actualmente en el lado más al frente. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si un objeto no se superpone con otro.
16	Parte trasera 	Esta función envía un objeto al fondo/detrás del conjunto de la imagen. Entre los objetos que se superponen con el objeto seleccionado, esta función mueve un objeto a la posición trasera por detrás del objeto que está colocado actualmente en el lado trasero más alejado. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si un objeto no se superpone con otro.
17	Eliminar 	Haga clic en el icono para eliminar cualquier objeto.

### 3-3. Inserción de una imagen

Le permite insertar una imagen que desee imprimir.

Los formatos de imagen compatibles son los siguientes:

- Para los datos de imagen que no contienen información transparente: PNG, JPEG, BMP y GIF
- Para los datos de imagen que contienen la información transparente: Solo PNG

#### <CONSEJOS>

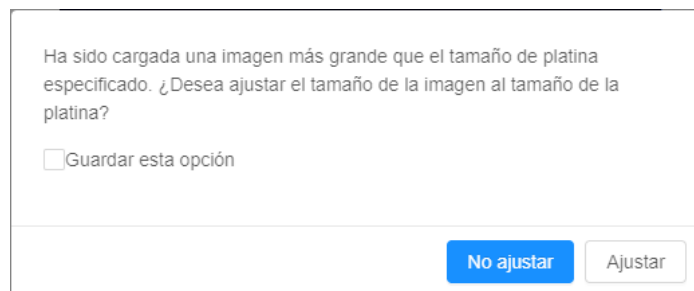
- No puede cargar imágenes de menos de 15 px de ancho o alto. Si ajusta la resolución, las imágenes de menos de 0,1 pulgadas en términos de pulgada se ampliarán a 0,1 pulgadas después de la carga. Las imágenes sin ajuste de resolución se calculan como 72 ppp.
  - RGB=255 es tratado como "blanco". Al tratar RGB=255 como "color transparente", usar "GT Transparency" le permite convertir RGB=255 del archivo de imagen a transparente.
- ☞"2-4. Ajustar RGB=255 en "Color transparente" >> pág. 7"

(1) Haga clic en  [Agregar imagen].

(2) Seleccione la imagen que desee añadir y haga clic en [Abrir].

(3) Si se selecciona una imagen con un tamaño mayor que el de la placa especificada, aparece la siguiente pantalla:

Realice un ajuste automático o seleccione el tamaño de la imagen de acuerdo con el tamaño de la placa.

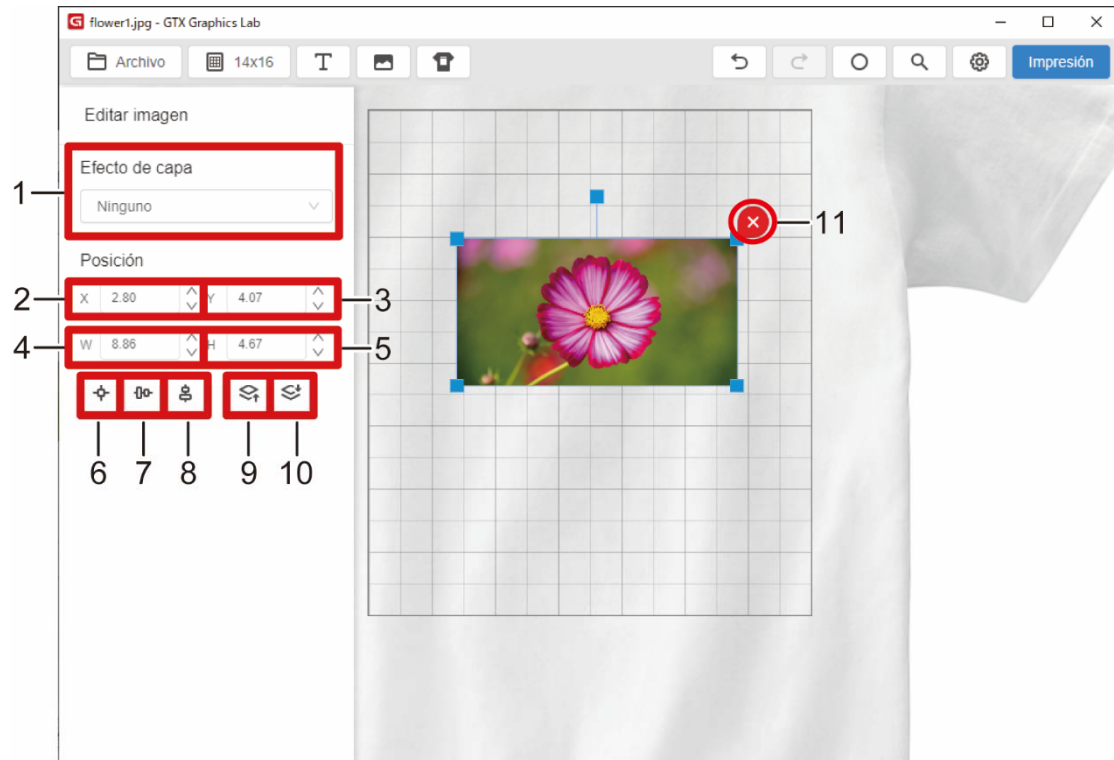


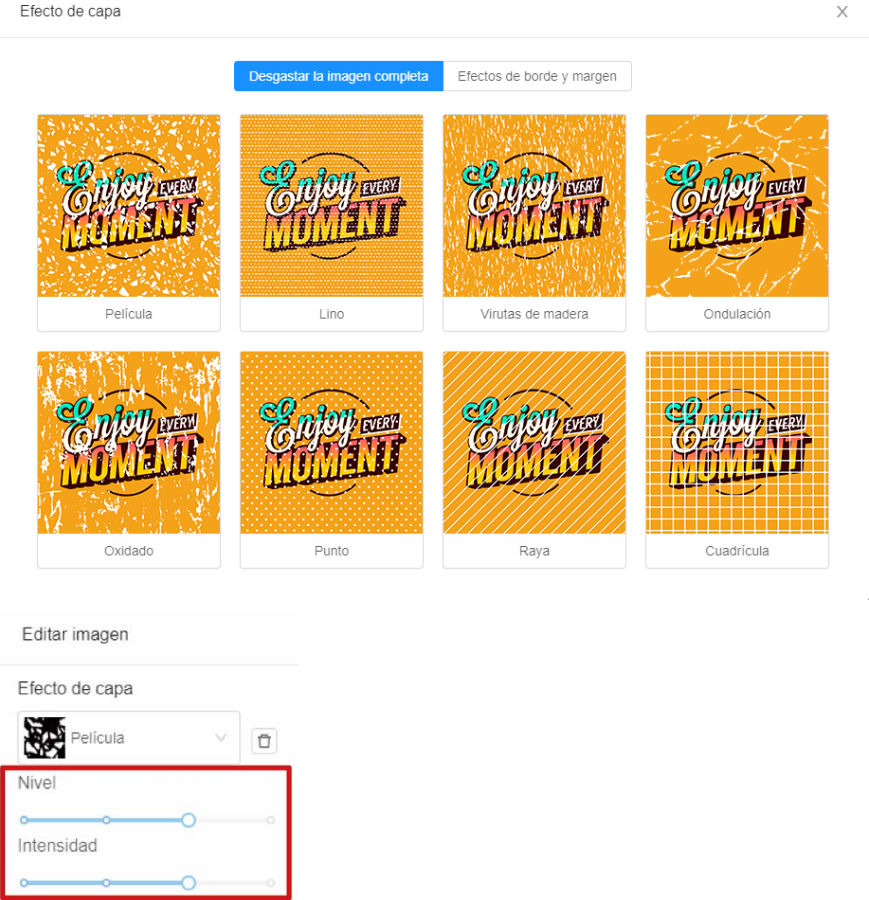
#### <CONSEJOS>

- Si marca la casilla de verificación [Guardar esta opción], el cuadro de diálogo no aparecerá la siguiente vez que cargue una imagen superior al tamaño de la placa. La función seleccionada ([No ajustar] o [Ajustar]) se ejecutará automáticamente. Puede restablecer los ajustes con el botón [Ajustes].




☞"3-5-8. Restablecimiento >> pág. 30"




- (4) Configure los ajustes detallados según sea necesario y arrastre la imagen para colocarla en la posición que desee.



Núm.	Nombre	Función
1	Efecto de capa	<p>- Desgastar la imagen completa                      Aplica el efecto de capa a un objeto de imagen.</p> <p>&lt;CONSEJOS&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El efecto de capa es una decoración que hace parecer que toda la superficie de un objeto ha sido raspada. El área raspada se trata como una transparencia, y aparece el color del objeto subyacente o del medio de impresión.</li> </ul> <p>Puede seleccionar una capa para reflejar el efecto de capa.                      Además, puede cambiar tanto el tamaño del patrón de la capa como la intensidad en cuatro niveles.                      Nivel: Amplía el patrón de la capa.                      Intensidad: Aumenta el área de la parte que se ve blanca.</p> 



Núm.	Nombre	Función
1	Efecto de capa	<p>- Efectos de borde y margen                      Aplica el efecto de marco a un objeto de imagen.                      &lt;CONSEJOS&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El efecto de marco es una decoración que se parece al contorno (bordes) de un objeto que ha sido raspado. El área raspada se trata como una transparencia, y aparece el color del objeto subyacente o del medio de impresión.</li> </ul> <p>Puede seleccionar un marco para reflejar el efecto de marco.</p>
2	Posición horizontal	<p>Con la parte situada más a la izquierda del Marco de la placa ajustado en 0, esta función le permite mostrar y cambiar una posición horizontal de un objeto. Cuando arrastra el objeto para moverlo a otra parte, el valor correspondiente cambia consecuentemente.</p>
3	Posición vertical	<p>Con la parte más alta del Marco de la placa ajustado en 0, esta función le permite mostrar y cambiar una posición vertical de un objeto. Cuando arrastra el objeto para moverlo a otra parte, el valor correspondiente cambia consecuentemente.</p>
4	Anchura de la imagen	<p>Al especificar la anchura, puede cambiar el tamaño de la imagen. Cuando cambia el tamaño de la imagen, el valor correspondiente cambia consecuentemente. El valor máximo es de 32 pulgadas, y el valor mínimo es de 0,1 pulgadas. Una unidad para los valores es la especificada en el botón Detalles.</p>
5	Altura de la imagen	<p>Al especificar la altura, puede cambiar el tamaño de la imagen. Cuando cambia la anchura de la imagen, el valor correspondiente cambia consecuentemente. El valor máximo es de 42 pulgadas, y el valor mínimo es de 0,1 pulgadas. Una unidad para los valores es la especificada en el botón Detalles.</p>
6	Centro 	<p>Esta función coloca un objeto en el centro de la placa tanto en una dirección vertical como horizontal.</p>
7	Centro horizontal 	<p>Esta función coloca un objeto en el centro de la placa en una dirección vertical.</p>
8	Centro vertical 	<p>Esta función coloca un objeto en el centro de la placa en una dirección horizontal.</p>

Núm.	Nombre	Función
9	Parte delantera 	Esta función lleva un objeto a la parte delantera. Entre aquellos objetos que se superponen con el objeto seleccionado, esta función mueve un objeto a la posición delantera por delante del objeto que está colocado actualmente en el lado más al frente. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si un objeto no se superpone con otro.
10	Parte trasera 	Esta función envía un objeto al fondo/detrás del conjunto de la imagen. Entre los objetos que se superponen con el objeto seleccionado, esta función mueve un objeto a la posición trasera por detrás del objeto que está colocado actualmente en el lado trasero más alejado. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si un objeto no se superpone con otro.
11	Eliminar 	Haga clic en el icono para eliminar cualquier objeto.

### 3-4. Uso de las plantillas

Introduzca las imágenes que desee imprimir utilizando plantillas de diseño previamente preparadas. Puede elegir entre siete plantillas.

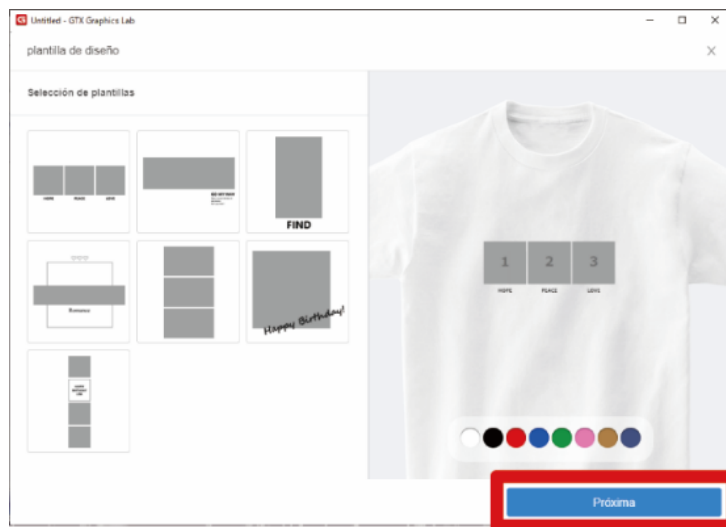
<CONSEJOS>

- Para algunas plantillas, cambiar el tamaño y la inclinación puede causar que las líneas sólidas en el diseño de la plantilla sean tan finas que no puedan verse tras la impresión. Compruebe la pantalla de vista previa antes de imprimir.

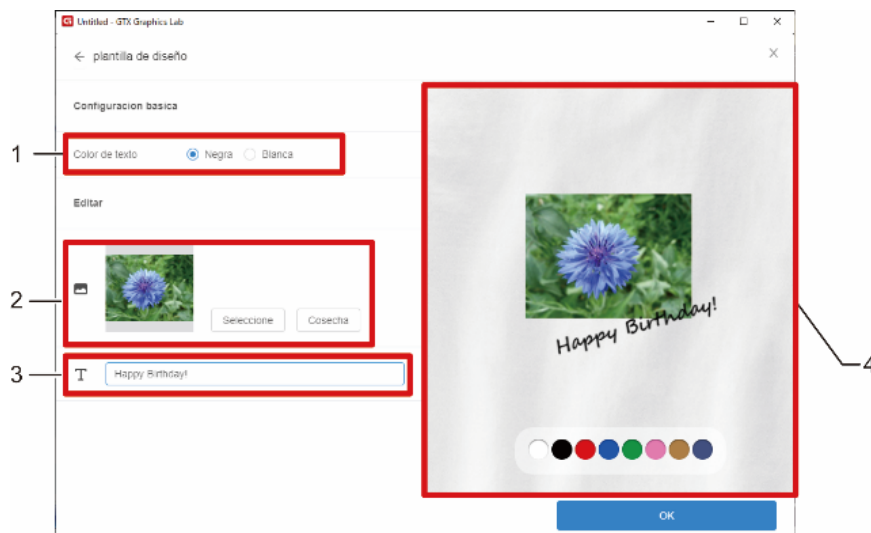
(1) Haga clic en  [Añadir plantilla].



(2) Seleccione la plantilla deseada y haga clic en [Próxima].

Puede imprimir camisetas en ocho colores. Cambie el color según sea necesario.



(3) Complete los ajustes por adelantado y haga clic en [OK].



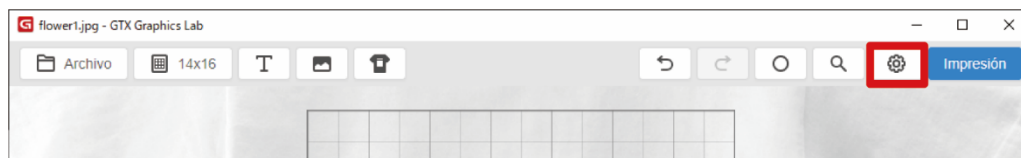
Núm.	Nombre	Función
1	Color de texto	Para el color del texto puede seleccionar entre blanco y negro.
2	Imagen 	Haga clic en [Seleccione] e inserte la imagen. Haga clic en [Cosecha] para recortar la imagen. Haga clic en [OK] para reflejar la operación.
3	Texto 	Con esta función, puede cambiar el contenido del texto.
4	Vista previa	Puede comprobar la imagen completada. Puede imprimir camisetas en ocho colores. Cambie el color según sea necesario.

### 3-5. Configuración de la aplicación

Le permite llevar a cabo el cambio de ajustes e implementar las funciones auxiliares relacionadas con GTX Graphics Lab.

(1) Haga clic en  [Ajustes].

Configure los ajustes según sea necesario.



Núm.	Nombre	Función
1	Unidad	Seleccione si desea visualizar la cuadrícula en pulgadas o mm.
2	Visualización de cuadrícula	Le permite ajustar el método de visualización de la línea de la cuadrícula de entre los tres patrones siguientes. <ul style="list-style-type: none"> <li>· Cuadrícula sin escala: Con líneas de cuadrícula y sin escalas</li> <li>· Rejilla escalada: Con líneas de cuadrícula y con escalas</li> <li>· Ninguno: Sin líneas de cuadrícula y sin escalas</li> </ul>
3	Espaciado de cuadrícula	Le permite configurar el espaciado de la cuadrícula. Esto cambiará en función de la unidad seleccionada.
4	Impresión de ColorChart...	Le permite ajustar el color del material impreso real para obtener colores ideales. ☞"3-5-1. Impresión de una tabla de colores >> pág. 22"
5	Modo de impresión continua	Activar este modo carga las imágenes de una en una. Cargar la segunda imagen elimina la primera imagen. ☞"3-5-2. Especificar la carga de las imágenes de una en una >> pág. 24"
6	Importar predefinidos...	Importa datos predefinidos exportados. ☞"3-5-3. Importación de datos predefinidos >> pág. 25"
7	Exportar predefinidos...	Exporta datos predefinidos a un archivo. ☞"3-5-4. Exportación de datos predefinidos >> pág. 26"
8	Importar platina...	Le permite importar los datos de la placa que ha creado de antemano. ☞"3-5-5. Importación de datos de la placa >> pág. 27"
9	Administrar las platinas importadas...	Le permite eliminar los datos de la placa importada. ☞"3-5-6. Eliminación de los datos de la placa >> pág. 28"
10	Ajuste de idioma...	Seleccione el idioma de visualización deseado. ☞"3-5-7. Configuración del idioma >> pág. 29"
11	Restablecer los ajustes de la aplicación	Restablezca los ajustes que ajustan automáticamente el tamaño de la imagen a cargar. ☞"3-5-8. Restablecimiento >> pág. 30"

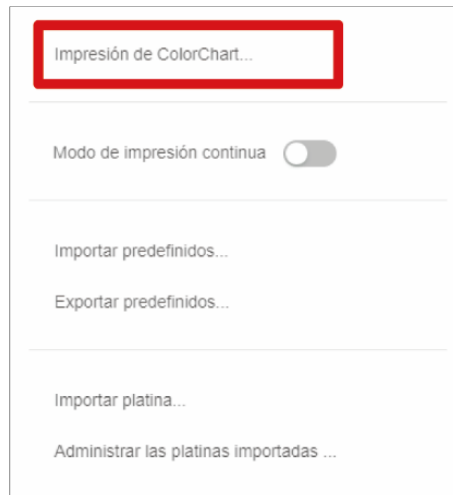
Núm.	Nombre	Función
12	Política de privacidad	<p>Seleccione si desea permitir que el navegador recopile la información relacionada con el funcionamiento de GTX Graphics Lab.</p> <p>☞"3-5-9. Envío de la información de la aplicación &gt;&gt; pág. 31"</p> <p>&lt;CONSEJOS&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El ajuste por defecto está determinado por la configuración especificada durante la instalación.</li> <li>• La información recopilada incluye, principalmente, lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Acciones de los botones</li> <li>- Tipos de efectos de capa utilizados</li> <li>- Parámetros de uso frecuente en la impresión</li> </ul> </li> </ul>
13	Acerca de...	Le permite confirmar la información de la versión de GTX Graphics Lab.

### 3-5-1. Impresión de una tabla de colores

Le permite imprimir una tabla de colores para la comparación y prueba de los colores reales e ideales de un material impreso.

⇒ “5-2. Cómo usar la función de creación de tablas de colores>> pág. 38”

- (1) Haga clic en  [Ajustes].
- (2) Haga clic en [Impresión de ColorChart...].



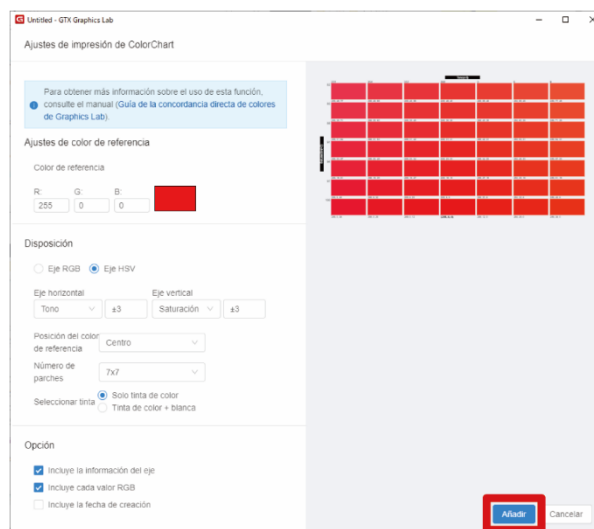
- (3) Ajuste el color de referencia.

<CONSEJOS>

- Puede introducir valores RGB directamente o utilizar el “Botón de sugerencia de color” para introducir el selector de color o los valores Lab.



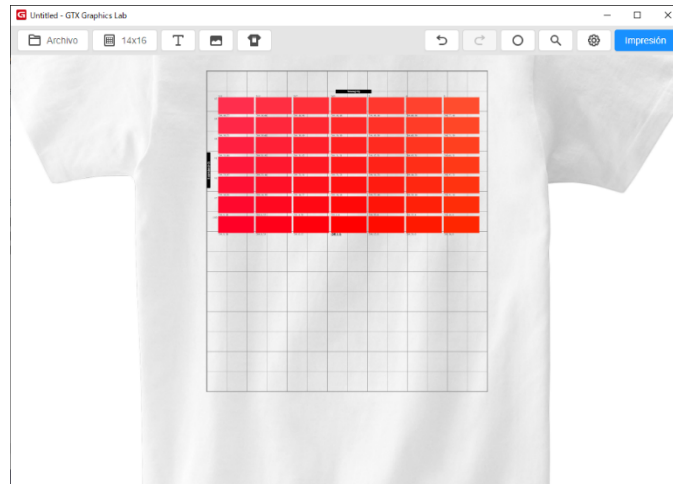
- (4) Compruebe y corrija los ajustes de diseño de la tabla de colores.
- (5) Compruebe la vista previa y haga clic en [Añadir].



- (6) Cambie el tamaño de la tabla de colores según sea necesario.

<CONSEJOS>

- Se pueden colocar varias tablas de colores. Para añadir una tabla de colores, repita los pasos desde el principio.  
☞“3-5-1. Impresión de una tabla de colores>> pág. 22”




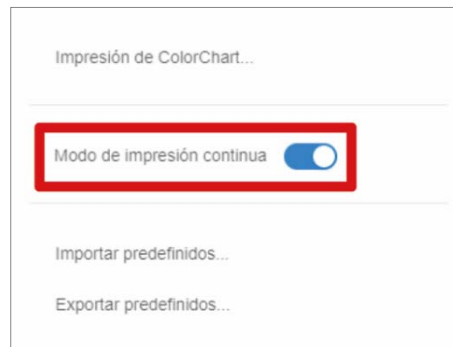
- (7) Haga clic en [Impresión].

Las condiciones de impresión, tales como los materiales que se van a imprimir y los ajustes de impresión, deben establecerse para el material impreso real final.

### 3-5-2. Especificar la carga de las imágenes de una en una

Activar el modo de impresión automática especifica que solo puede cargar imágenes de una en una en GTX Graphics Lab. Esto elimina la necesidad de tener que hacer clic en [Nuevo] o borrar la imagen actual cuando desee cambiar la imagen. Esta función es útil cuando desea continuar imprimiendo mientras cambia las imágenes una tras otra sin cambiar el diseño o los ajustes de impresión.

- (1) Haga clic en  [Ajustes].
- (2) Haga clic para activar [Modo de impresión continua].



#### <CONSEJOS>

- Los botones [Archivo], [Agregar texto] y [Deshacer/Rehacer] desaparecerán cuando se active el modo de impresión automática.




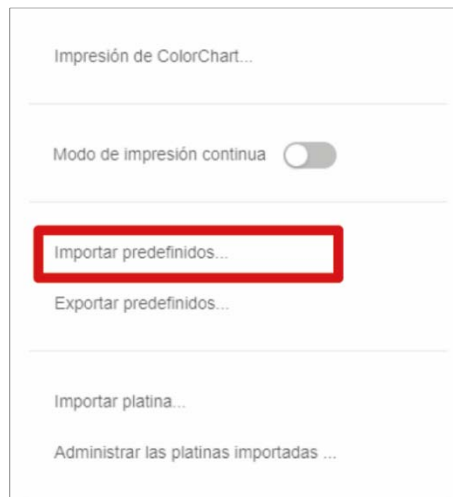


### 3-5-3. Importación de datos predefinidos

Le permite importar un preajuste de ajustes de impresión guardado en un archivo con la función de exportación.

☞“3-5-4. Exportación de datos predefinidos >> pág. 26”

- (1) Haga clic en  [Ajustes].
- (2) Haga clic en [Importar predefinidos...].



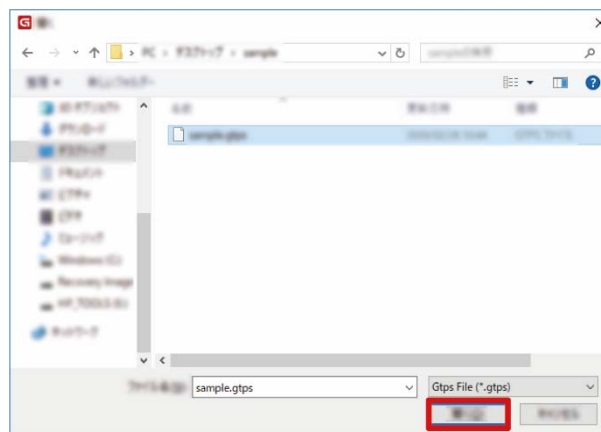
- (3) Seleccione el archivo que desee importar y haga clic en [Abrir].

La extensión del nombre del archivo que se va a abrir es “.gtps”.

Se importará el preajuste.

<CONSEJOS>

- Si el archivo importado contiene varios predefinidos, se importarán todos los predefinidos.

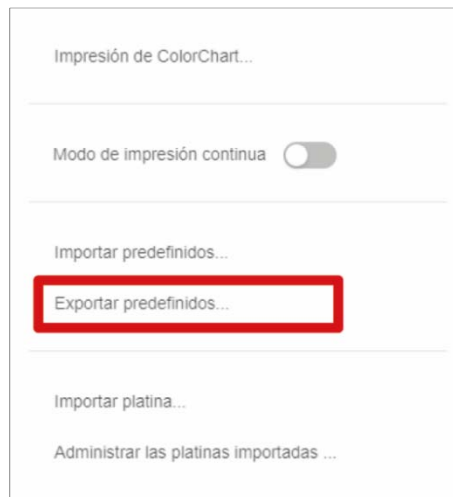


### 3-5-4. Exportación de datos predefinidos

Le permite exportar un preajuste guardado en los ajustes de impresión a un archivo.

☞ “3-6-1. Guardar datos predefinidos >> pág. 34”

- (1) Haga clic en  [Ajustes].
- (2) Haga clic en [Exportar predefinidos...].



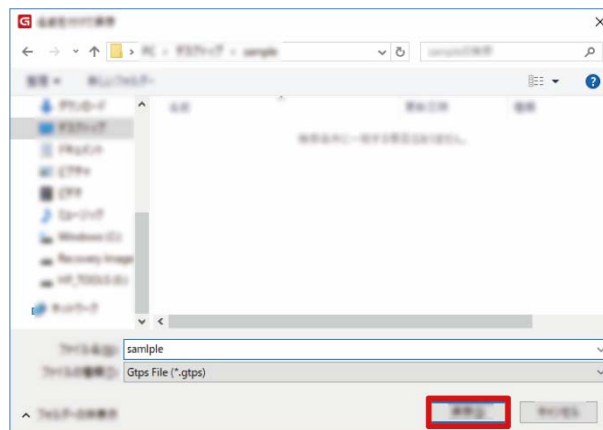
- (3) Seleccione la carpeta de destino y haga clic en [Guardar].

La extensión del nombre del archivo que se va a guardar es “gtps”.

Se exportará el preajuste.


<CONSEJOS>

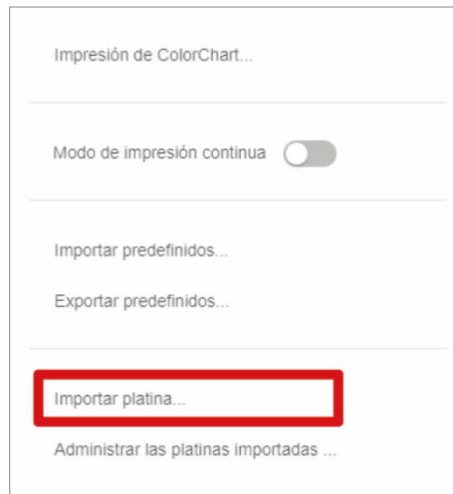
- Todos los preajustes guardados se exportarán como un solo archivo.



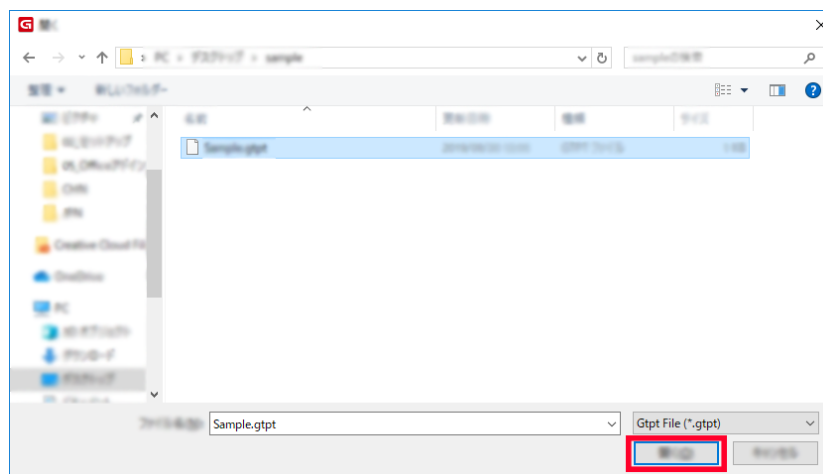
### 3-5-5. Importación de datos de la placa

Le permite importar los datos de la placa creados en otra aplicación.

- (1) Haga clic en  [Ajustes].
- (2) Haga clic en [Importar platina...].




- (3) Seleccione el archivo que desee importar y haga clic en [Abrir].  
La extensión del nombre del archivo que se va a abrir es ".gtpt".

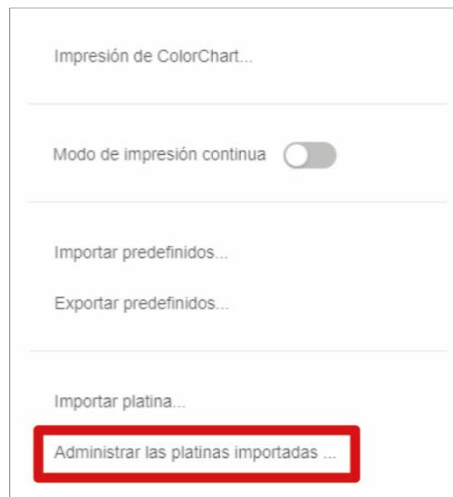


- (4) Haga clic en [OK].  
Los datos de la placa se importarán.

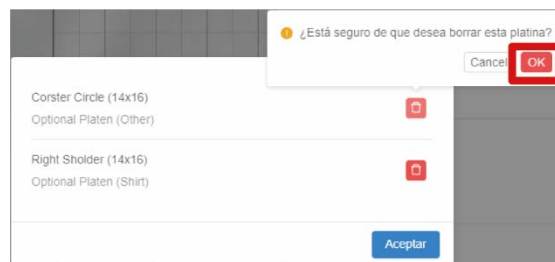
### 3-5-6. Eliminación de los datos de la placa

Le permite eliminar los datos de la placa importada.

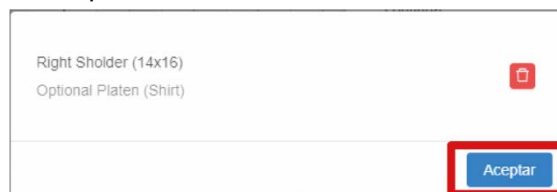
- (1) Haga clic en  [Ajustes].
- (2) Haga clic en [Administrar las platinas importadas...].



- (3) Seleccione los datos de la placa que desea eliminar y haga clic en [OK].




- (4) Haga clic en [Aceptar] para cerrar la pantalla.



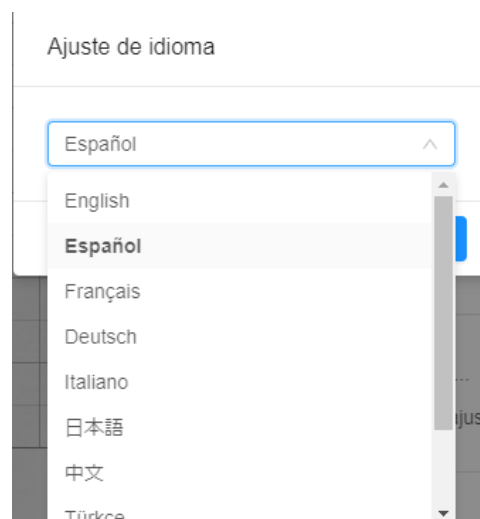
### 3-5-7. Configuración del idioma

Ajusta el idioma que se mostrará en Graphics Lab.

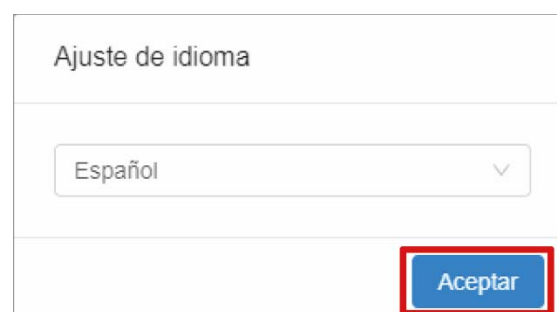
- (1) Haga clic en  [Ajustes].
- (2) Haga clic en [Ajuste de idioma...].



- (3) Seleccione el idioma que desea ver en el menú desplegable.



- (4) Haga clic en [Aceptar] para cerrar la pantalla.




### 3-5-8. Restablecimiento

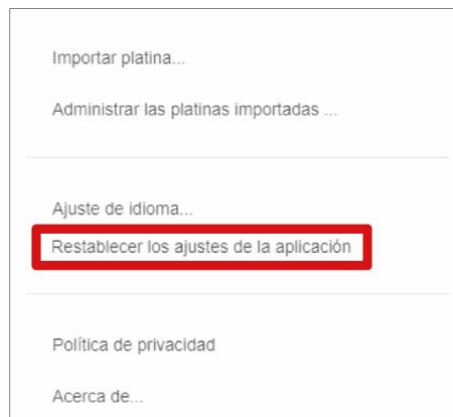
Restablezca los ajustes que ajustan automáticamente el tamaño de la imagen a cargar.

Los ajustes son válidos únicamente si marca [Guardar esta opción] en el cuadro de diálogo que aparece al introducir una imagen con un tamaño superior al de la placa.

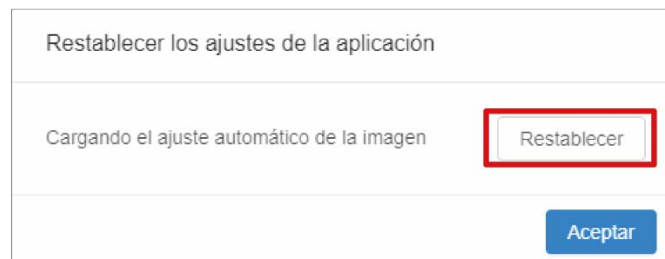
☞ “3-3. Inserción de una imagen >> pág. 14”

(1) Haga clic en  [Ajustes].

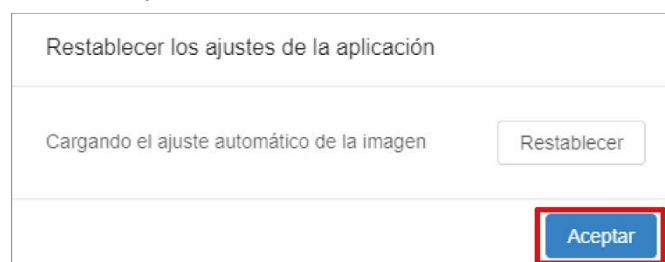
(2) Haga clic en [Restablecer los ajustes de la aplicación].



(3) Haga clic en [Restablecer].



(4) Haga clic en [Aceptar] para cerrar la pantalla.




### 3-5-9. Envío de la información de la aplicación

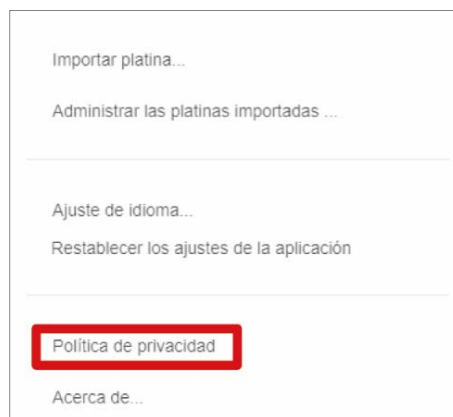
Seleccione si desea permitir que el navegador recopile la información relacionada con el funcionamiento de GTX Graphics Lab. El ajuste por defecto está determinado por la configuración especificada durante la instalación.

La información recopilada incluye, principalmente, lo siguiente:

- Acciones de los botones
- Tipos de efectos de capa utilizados
- Parámetros de uso frecuente en la impresión

(1) Haga clic en  [Ajustes].

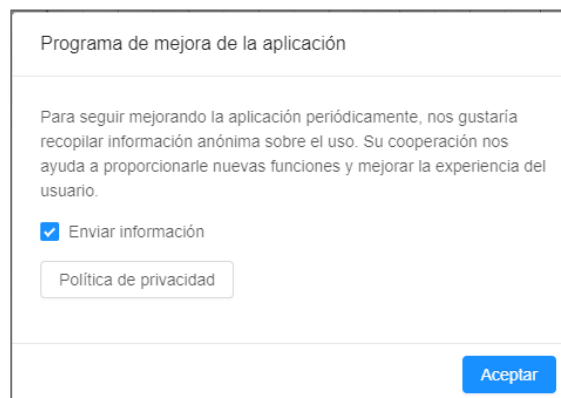
(2) Haga clic en [Política de privacidad].



(3) Lea detenidamente el contenido y, a continuación, seleccione la casilla de verificación para enviar la información.

<CONSEJOS>

- Para ver el contenido de la política de privacidad, haga clic en [Política de privacidad].

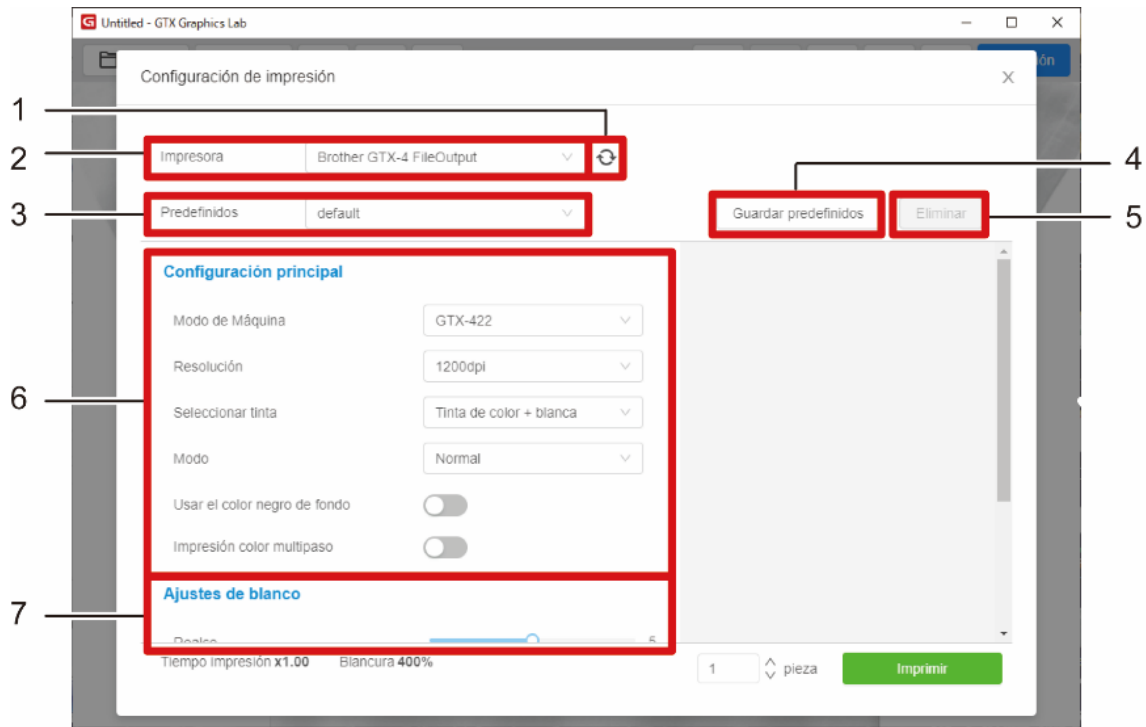




### 3-6. Realización de los ajustes de impresión de la impresora

(1) Haga clic en [Impresión].



(2) Configure los ajustes según sea necesario.



Núm.	Nombre	Función
1	Buscar la lista de impresoras 	Le permite buscar las impresoras. Únicamente las impresoras en línea aparecen en la lista. Si selecciona una impresora que no sea compatible con el tamaño de la placa, aparecerá  y un marco cuadrado rojo rodeará el campo de la impresora. En este estado, el botón [Impresión] aparece en gris y no puede pulsarlo.
2	Seleccionar la impresora	Seleccione la impresora a la que desea enviar los datos de impresión.



Núm.	Nombre	Función
3	Predefinido	Seleccione en la lista el nombre de la opción predefinida que desea utilizar. Una vez que importe un preajuste, aparecerá una lista. ☞ "3-5-3. Importación de datos predefinidos >> pág. 25"
4	Guardar predefinidos	Le permite guardar los ajustes de impresión de la impresora como [Predefinidos]. ☞ "3-6-1. Guardar datos predefinidos >> pág. 34"
5	Eliminar	Le permite eliminar el ajuste predefinido que ha guardado. ☞ "3-6-2. Eliminar datos predefinidos >> pág. 35"
6	Ajustes principales	Para obtener más detalles, consulte el manual de instrucciones de su impresora.
7	Ajustes de tinta blanca/color	Para obtener más detalles, consulte el manual de instrucciones de su impresora.

### 3-6-1. Guardar datos predefinidos

Le permite guardar los ajustes de impresión de la impresora como [Predefinidos].

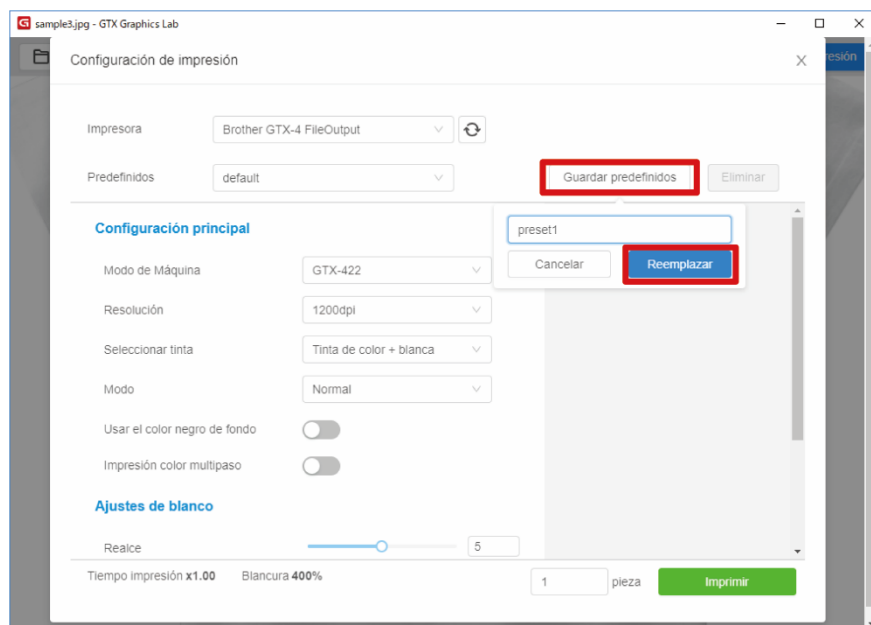
Cuando se usa repetidamente el mismo ajuste para crear los datos de impresión, se recomienda guardar los datos predefinidos.

- (1) Haga clic en [Impresión] en la pantalla de GTX Graphics Lab.
- (2) Seleccione la impresora, realice los ajustes de impresión en y tras los Ajustes principales, y haga clic en [Guardar predefinido].
- (3) Introduzca el nombre del preajuste y haga clic en [Reemplazar].

El preajuste se guarda.

<CONSEJOS>

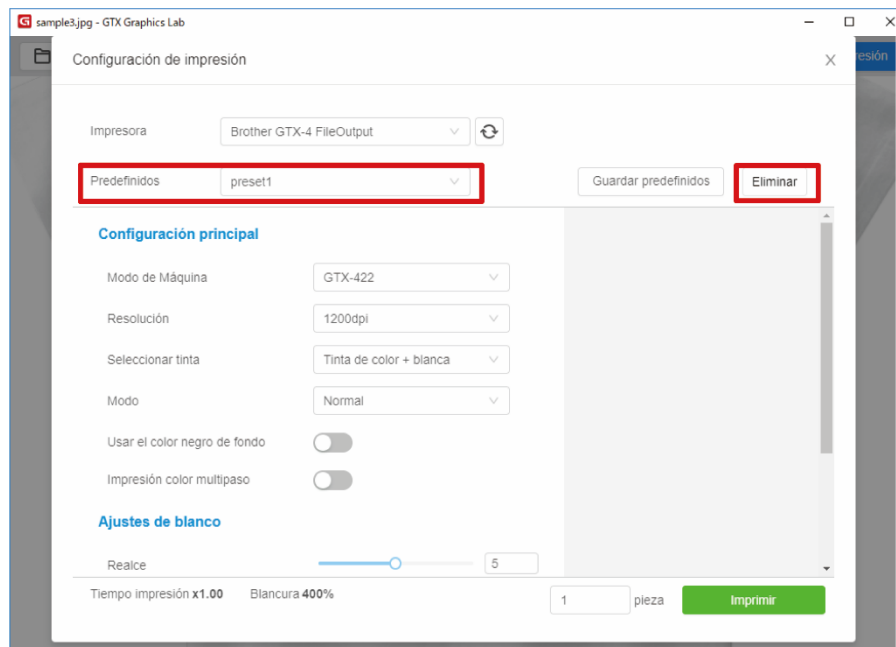
- Puede introducir hasta 15 caracteres.



### 3-6-2. Eliminar datos predefinidos

Le permite eliminar el ajuste predefinido que ha guardado.


- (1) Haga clic en [Impresión] en la pantalla de GTX Graphics Lab.
- (2) Seleccione el nombre del preajuste que desea eliminar de la lista de [Predefinido] y haga clic en [Eliminar].

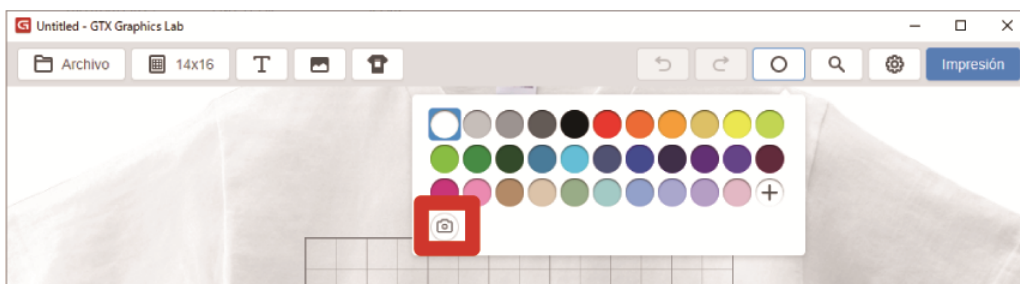


Se puede agregar un sistema de cámara o un sistema de proyector a la impresora GTX para trabajar con GTX Graphics Lab. Los resultados impresos se visualizan más fácilmente en la pantalla de GTX Graphics Lab y en la placa de la impresora.

#### 4-1. Visualizar una imagen tomada con una cámara en GTX Graphics Lab

Puede tomar una imagen en la placa con una cámara conectada a la impresora y visualizarla en GTX Graphics Lab. Puede previsualizar la imagen de impresión alineando la imagen tomada como fondo de GTX Graphics Lab con la placa. Esta función es útil si desea imprimir sobre un zapato u otra cosa diferente de una camiseta.


Para usar la función, debe instalar la aplicación AccuLine. Una vez haya instalado AccuLine, aparecerá un icono de cámara en  [Color de fondo] y la aplicación AccuLine se abrirá automáticamente. Haga clic en el icono de la cámara después de seleccionar, configurar y calibrar la cámara en la aplicación AccuLine. A continuación, los objetos de la placa de la impresora serán fotografiados con AccuLine y la imagen fotografiada reemplazará el fondo de Graphics Lab. Para obtener más información, consulte el Manual de instrucciones de AccuLine.

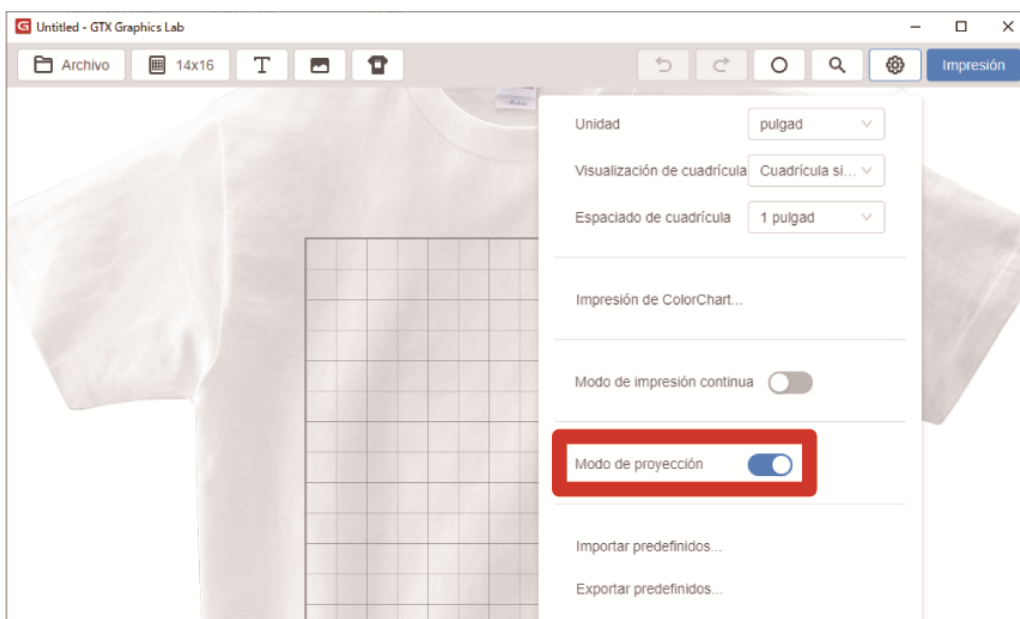


#### 4-2. Proyectar un diseño de GTX Graphics Lab en la camiseta

Conectarse a un proyector le permite proyectar una imagen o un texto que están siendo editados en GTX Graphics Lab sobre la camiseta situada en la placa.

Puede previsualizar la imagen de impresión incluyendo la posición y el tamaño de la imagen/texto.

Para usar la función, debe instalar la aplicación Envision. El elemento [Modo de proyección] aparecerá bajo  [Ajustes] después de instalar Envision y cuando se cumplan todas las condiciones. Al activar el modo, el objeto visualizado en la placa de Graphics Lab se proyectará en la placa de la impresora. Apagar el modo finalizará la proyección. Debe ajustar el proyector con antelación para proyectar correctamente los objetos. Para obtener más información, consulte el Manual de instrucciones de Envision.



## 5-1. Acerca de las teclas de acceso directo

	Comando	Win	Mac
Editar	Copiar	Ctrl+C	Comando + C
	Pegar	Ctrl+V	Comando + V
	Cortar	Ctrl+X	Comando + X
	Deshacer	Ctrl+Z	Comando + Z
	Rehacer	Ctrl+Y	Comando + Mayús + Z
	Seleccionar todo	Ctrl+A	Comando + A
	Deseleccionar todo	Ctrl + Mayús + A	Comando + Mayús + A
	Mover	↑ (↓→←)	↑ (↓→←)
	Mover a velocidad 10×	Mayús + ↑ (↓→←)	Mayús + ↑ (↓→←)
	Mover hacia arriba	Ctrl + ]	Mayús + Alt + Comando + F
	Mover hacia abajo	Ctrl + [	Mayús + Alt + Comando + B
	Mover al principio	Mayús + Ctrl + ]	Mayús + Comando + F
	Mover al final	Mayús + Ctrl + [	Mayús + Comando + B
	Eliminar	[Retroceso] Tecla [Eliminar]	Tecla [Eliminar]
Archivo	Nuevo...	Ctrl+N	Comando + N
	Abrir...	Ctrl+O	Comando + O
	Guardar	Ctrl+S	Comando + S
	Guardar como...	Mayús + Ctrl + S	Mayús + Comando + S
	Impresión...	Ctrl+P	Comando + P
	Salida	Ctrl+Q	Comando + Q

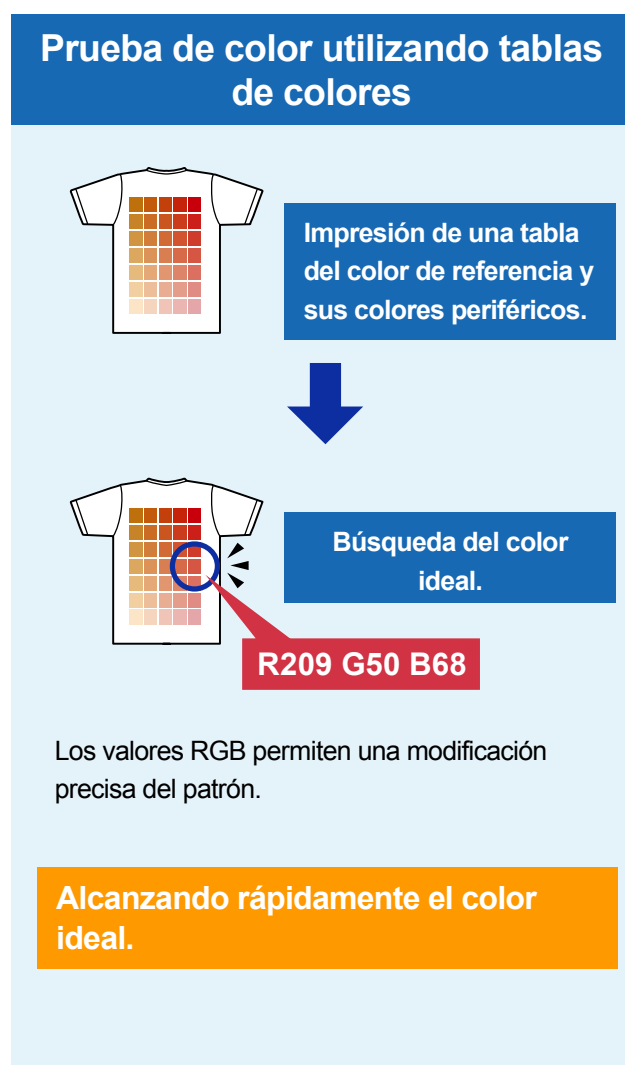
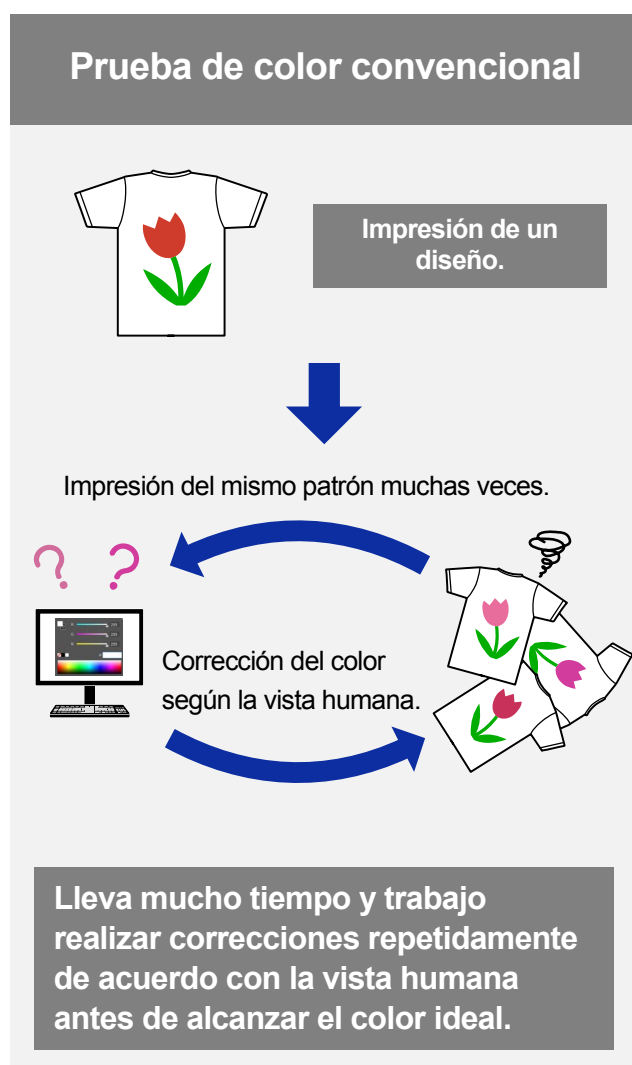
## 5-2. Cómo usar la función de creación de tablas de colores

### 5-2-1. ¿Qué es la prueba de color?

La prueba de color ajusta el color del material impreso real para obtener colores ideales. Con la impresión digital, existe una diferencia entre los colores que aparecen en la pantalla y los colores impresos, dificultando la reproducción de los colores perfectos, y la prueba de color lleva un tiempo.

### 5-2-2. Función de creación de tablas de colores

Esta función le permite realizar pruebas de color fácilmente y en poco tiempo. Puede imprimir una tabla del color (**color de referencia**) y sus colores periféricos para comparar estos colores y comprobar los resultados de la impresión.



X1076

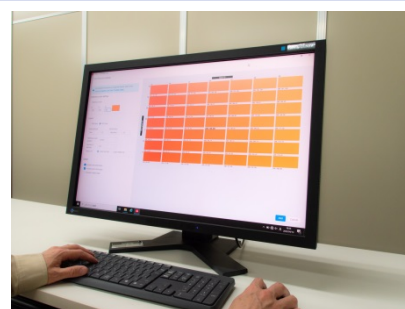
### 5-2-3. Flujo de trabajo

Esta sección describe el procedimiento para la correspondencia de colores utilizando la función de creación de la tabla de colores.

#### 1 Creación de una tabla de colores

Cree una tabla de colores usando la **función de creación de tablas de colores de Graphics Lab**.

☞ "3-5-1. Impresión de una tabla de colores >> pág. 22"



#### 2 Impresión

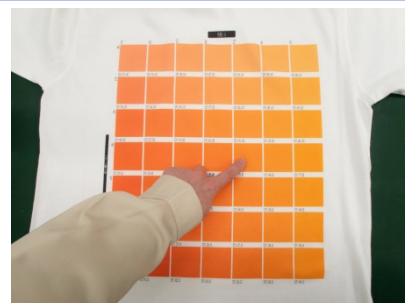
Imprima una tabla de colores con GT.

La apariencia del color cambia dependiendo de la textura del material en el que se va a imprimir, de la cantidad de tinta utilizada para la impresión y de otros factores. Por lo tanto, el material de impresión y otras condiciones deben establecerse para el material impreso real final.



#### 3 Selección de colores y modificación del diseño

Encuentre el color más cercano al ideal en la tabla de colores impresa y utilice los valores RGB enumerados debajo de cada parche para modificar el color diseñado.



X1075

#### <CONSEJOS>

- Es posible que el color ideal no se obtenga en "3. Selección de colores y modificación del diseño". En ese caso, empiece desde "1. Creación de una tabla de colores".

Para obtener más detalles, consulte ☞ "5-2-4. Hacer pleno uso de la función de creación de gráficos de colores >> pág. 40"

## 5-2-4. Hacer pleno uso de la función de creación de gráficos de colores

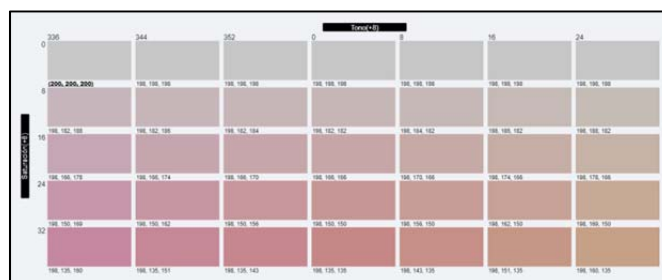
### Conocer la posible gama de colores impresos por el GT

Los posibles valores de los ejes de luminosidad y croma son de 0 a 100, y los posibles valores de los ejes RGB son de 0 a 255.

El color con el valor máximo en cada eje es el color en los límites de luminosidad y croma que el GT puede reproducir.

<CONSEJOS>

- El eje de tonos se sitúa entre 0° y 360°.



### Cambiar la posición del color de referencia

Cambiar la posición del color de referencia aumenta el número de cambios de color en la dirección deseada y facilita la comprobación.



Centrar

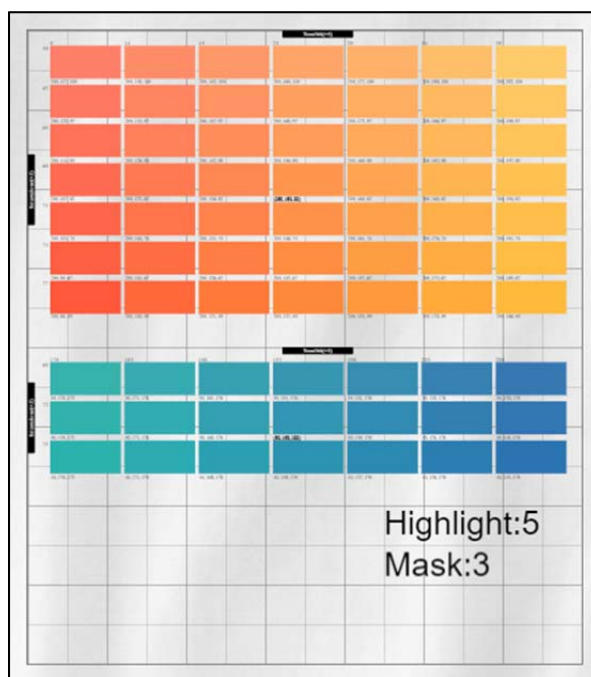


Superior izquierda



## 5-2-5. Personalización de la tabla de colores a una tabla de colores fácil de consultar en la pantalla

### Editar diseño



### Varias tablas de colores en una hoja

Se pueden colocar varias tablas de colores. Es más eficiente crear varias tablas de colores a la vez reduciendo el número de parches por color de referencia y limitando el número de parches a los necesarios.

### Ampliar/reducir una tabla de colores

El tamaño de una tabla de colores se puede aumentar o reducir para que coincida con la muestra de color utilizada para la prueba de color, lo que garantiza la facilidad de la verificación visual.

### Inserción de notas

Añadir un objeto de texto e introducir notas, como notas sobre las condiciones de impresión, puede ser útil para reproducir una tabla de colores que haya creado en el pasado.

## 5-2-6. Uso de valores Lab

Este método requiere un colorímetro o un monitor de calibración disponibles comercialmente.

## 5-2-7. Realización de pruebas de color utilizando valores L\*a\*b\* (valores colorimétricos) en la pantalla de valores Lab

Este método determina si el valor L\*a\*b\* de entrada es para un color que la GTX puede reproducir y, en este caso, Graphics Lab lo convierte automáticamente a los valores RGB correspondientes.

Aunque no se pueda reproducir el color, se puede convertir al color más cercano posible.

Como ajuste avanzado, también puede seleccionar [Prioridad de diferencia de color], [Prioridad de luminosidad], [Prioridad de croma] o [Prioridad de tono] desde el menú [Reglas de conversión].

Utilice los valores RGB convertidos como color de referencia para la tabla de colores.

Selector de color **Usar valores Lab**

Los valores RGB se calculan basándose en los valores Lab medidos por el colorímetro y usados como el color de referencia.  
El cálculo se basa en los ajustes siguientes: condición de geometría óptica: (45°/0°), fuente de luz de observación (D50), condición de observación (campo de visión de 2°) y condición de fuente de luz (M0 (sin filtro)).

L\*:  a\*:  b\*:

[Obtención del color de visualización del monitor...](#)

R:  G:  B:  

El color de entrada está fuera de la gama de colores GT (diferencia de color C: 79.62). Debido a la gran diferencia de color, el resultado impreso puede diferir enormemente del color que se va a medir. El color se convierte en el color más cercano de la gama de colores.

Reglas de conversión:

**OK** Cancelar

### Condiciones de ejemplo de uso

- Los valores Lab se fijan para el objeto de concordancia de color.
- El ejemplo de color está a mano y hay disponible un colorímetro capaz de medir los valores Lab.

## 5-2-8. Cómo comprobar los valores $L^*a^*b^*$

Los valores  $L^*a^*b^*$  variarán dependiendo del entorno y de los ajustes en los que se realice la medición.

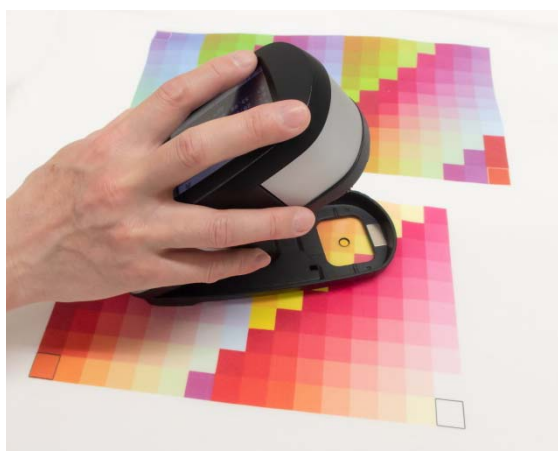
Prepare el equipo adecuado para los siguientes ajustes: **Condición de geometría óptica:  $45^\circ/0^\circ$** , **fuentes de la luz de observación: D50**, **condición de observación: Campo de visión de  $2^\circ$** , **condición de la fuente de luz: M0 (sin filtro)**.

### Método 1: Mida las muestras de color con un colorímetro.

Medición de una muestra de color > Introducir el valor  $L^*a^*b^*$  > Convertir > Seleccionar el método de conversión > Aceptar

#### <CONSEJOS>

- Este método requiere un colorímetro disponible comercialmente.



### Método 2: Uso de un monitor de calibración

Obtener valores  $L^*a^*b^*$  de los colores de visualización del monitor (valores RGB) > Convertir > Seleccionar el método de conversión > Aceptar

#### <CONSEJOS>

- Este método requiere un monitor de calibración con una gama capaz de reproducir el perfil de color especificado, una calibración de color regular y un entorno de visualización adecuado.





\* Tenga en cuenta que el contenido de este manual puede no coincidir exactamente con el producto real adquirido, debido a las mejoras realizadas en el producto.

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

© 2022 Brother Industries, Ltd. Todos los derechos reservados.  
Estas son las instrucciones originales.

GT60NB  
I2101739F\_S  
2022.11.F(1)