

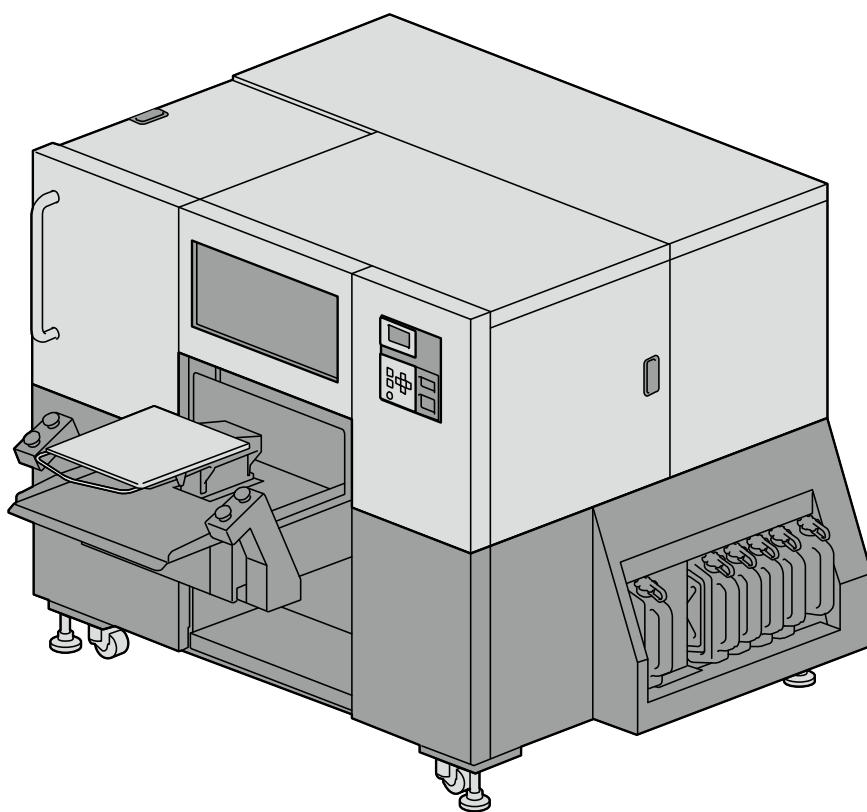
brother

GTX Graphics Lab

IMPRIMANTE SUR TEXTILE

Manuel d'instruction

(Windows / Macintosh)



Lisez attentivement ce manuel avant toute utilisation de ce produit.
Conservez ce manuel dans un endroit sûr pour toute utilisation ultérieure.

1. Avant d'utiliser votre imprimante pour la première fois	4
1-1. Lisez attentivement les remarques suivantes avant d'utiliser l'imprimante	4
2. Préparation des applications	5
2-1. Qu'est-ce que GTX Graphics Lab ?	5
2-2. Spécifications.....	5
2-3. Installation de l'application.....	6
2-4. Réglage de RGB=255 sur « Couleur transparente ».....	7
3. Utilisation des applications	8
3-1. Démarrage de l'application	8
3-2. Modification du texte.....	10
3-3. Insérer une image	14
3-4. Utilisation de modèles	19
3-5. Configuration de l'application	20
3-5-1. Impression d'un nuancier	22
3-5-2. Spécifications pour charger une image à la fois.....	24
3-5-3. Importation de données prédéfinies	25
3-5-4. Exportation de données prédéfinies	26
3-5-5. Importation de données de platine	27
3-5-6. Suppression des données de platine	28
3-5-7. Configuration de la langue	29
3-5-8. Réinitialisation.....	30
3-5-9. Permet d'envoyer les informations relatives à l'application.....	31
3-6. Effectuer les réglages d'impression de l'imprimante.....	32
3-6-1. Enregistrer des données prédéfinies.....	34
3-6-2. Supprimer des données prédéfinies.....	35
4. Fonction de liaison avec des produits optionnels	36
4-1. Affichage d'une photo prise avec un appareil photo dans GTX Graphics Lab.....	36
4-2. Projection d'une mise en page de GTX Graphics Lab sur le T-shirt.....	36

5. Annexe**37**

5-1. À propos des raccourcis du clavier	37
5-2. Comment utiliser la fonction de création de nuancier	38
5-2-1. Qu'est-ce qu'une épreuve en couleurs ?	38
5-2-2. Fonction de création de charte de couleurs	38
5-2-3. Flux de travail	39
5-2-4. Exploiter pleinement la fonction de création de charte de couleurs	40
5-2-5. Personnalisation de la charte de couleurs pour créer une charte de couleurs facile à voir sur l'écran d'édition de mise en page	41
5-2-6. Utilisation des valeurs Lab	42
5-2-7. Exécution de l'épreuve en couleurs à l'aide des valeurs L*a*b* (valeurs colorimétriques) sur l'écran des valeurs Lab	42
5-2-8. Comment vérifier les valeurs L*a*b*	43

1-1. Lisez attentivement les remarques suivantes avant d'utiliser l'imprimante

Gardez à l'esprit les points suivants avant d'utiliser les applications :

À propos des captures d'écran contenues dans ce document

- Les captures d'écran contenues dans ce document proviennent de l'environnement d'exploitation Windows 10. Notez, cependant, qu'elles peuvent varier selon le système d'exploitation et l'environnement d'utilisation.

À propos des marques commerciales

Les noms des systèmes d'exploitation décrits dans le contexte principal de ce manuel sont abrégés. Les noms de produit utilisés dans ce manuel sont généralement des marques commerciales ou des marques déposées de leur développeur ou fabricant respectif. Toutefois, dans ce manuel, les marques ® ou les marques TM ne sont pas utilisées.

Le logo Brother est une marque déposée de Brother Industries, Ltd.

Apple, Macintosh, Mac OS, iOS, OS X, macOS, Safari, iPad, iPhone, iPod et iPod touch sont des marques déposées ou des marques commerciales de Apple Inc. aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.

Le nom officiel de Windows® 10 est le système d'exploitation Microsoft® Windows® 10. (indiqué par Windows 10 dans ce manuel) De plus, le nom officiel de Windows® 11 est le système d'exploitation Microsoft® Windows® 11. (indiqué par Windows 11 dans ce manuel)

Microsoft®, Windows® 10 et Windows® 11 sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et dans d'autres pays.

Corel, le logo Corel et CorelDRAW sont des marques commerciales et des marques déposées de Corel Corporation.

Adobe, le logo Adobe, Acrobat, Photoshop et Illustrator sont des marques commerciales d'Adobe Systems Incorporated (Adobe Systems).

D'autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce manuel peuvent être des marques déposées ou des marques commerciales de leurs propriétaires respectifs.

Les informations contenues dans ce manuel et les spécifications de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.

À propos des déclarations CE

Téléchargeable sur : <https://www.brother.com>

2 Préparation des applications

2-1. Qu'est-ce que GTX Graphics Lab ?

GTX Graphics Lab est l'application logicielle de création et de sauvegarde des données d'impression des imprimantes textiles Brother. Elle vous permet d'ajouter des images et du texte et de créer des motifs.

Le pilote de l'imprimante textile Brother doit être installé au préalable pour la création et la sauvegarde des données d'impression.

<CONSEILS>

- Lorsque PDIP et GTX Graphics Lab sont tous deux disponibles, seul GTX Graphics Lab doit être utilisé. Utiliser PDIP et GTX Graphics Lab en même temps peut provoquer une erreur de fonctionnement.
- Le système d'exploitation 32 bits n'est pas pris en charge.

2-2. Spécifications

Environnement d'exploitation de GTX Graphics Lab Ver.5.0

Imprimantes cibles	GTX-4, GTX pro, GTX pro Bulk et GTX600NB
Systèmes d'exploitation supportés	macOS 11 (Big Sur [M1/Intel]), macOS 12 (Monterey [M1/Intel]), Windows 10 (64bit), Windows 11
Environnement d'exploitation min.	CPU à 2 GHz ou plus RAM à 4 Go ou plus
Résolution d'affichage	Windows : SXGA (1280 × 1024) ou supérieur avec un taux d'agrandissement de 100% macOS : 1440 × 900 ou supérieur
Mémoire (RAM)	Avec le pilote d'imprimante installé : 8 GO Sans pilote d'imprimante installé : 4 GO

À propos du format de fichier d'image lisible par l'ordinateur

Dans les cas où les données d'une image ne comportent pas certaines informations de transparence	PNG, JPEG, BMP et GIF
Dans les cas où les données d'une image comportent certaines informations de transparence	PNG seulement

2-3. Installation de l'application

Installez l'application comme suit :

<CONSEILS>

- Vous devez vous connecter à votre ordinateur en tant qu'administrateur.
- Si GTX Graphics Lab est déjà installé sur votre PC Windows, exécuter les étapes suivantes permet de lancer le processus de désinstallation. Réinstallez l'application après la désinstallation.

- (1) Activez l'ordinateur.
- (2) Quittez toutes les applications.
- (3) Double-cliquez sur « setup.exe » pour exécuter le programme d'installation.

<CONSEILS>

- Pour Macintosh, double-cliquez sur « BrotherGL-x.x.x.pkg » (x.x.x est la version) pour exécuter le programme d'installation.
- (4) Ensuite, les procédures d'installation vont commencer. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.
 - (5) Lorsque la boîte de dialogue illustrée ci-dessous s'affiche, cliquez sur [Installer].



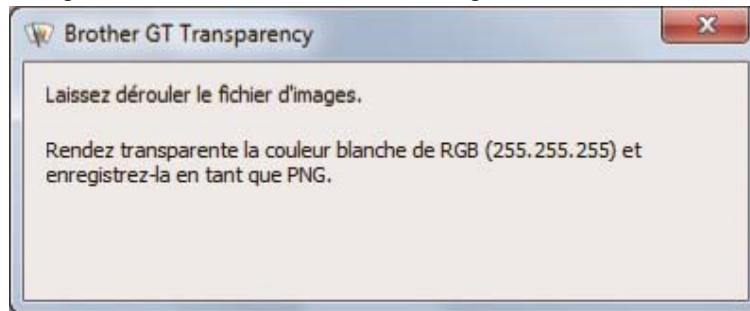
2-4. Réglage de RGB=255 sur « Couleur transparente »

Dans GTX Graphics Lab, RGB=255 est traité par défaut en tant que « Blanc », ce qui permet d'effectuer l'impression en blanc avec de l'encre blanche.

[GT Transparency] vous permet d'enregistrer à l'avance RGB=255 en tant que « Couleur transparente ».

Cette application prend en charge les formats de fichier PNG, JPEG, BMP et GIF, ce qui vous permet de sauvegarder une image en tant que fichier PNG.

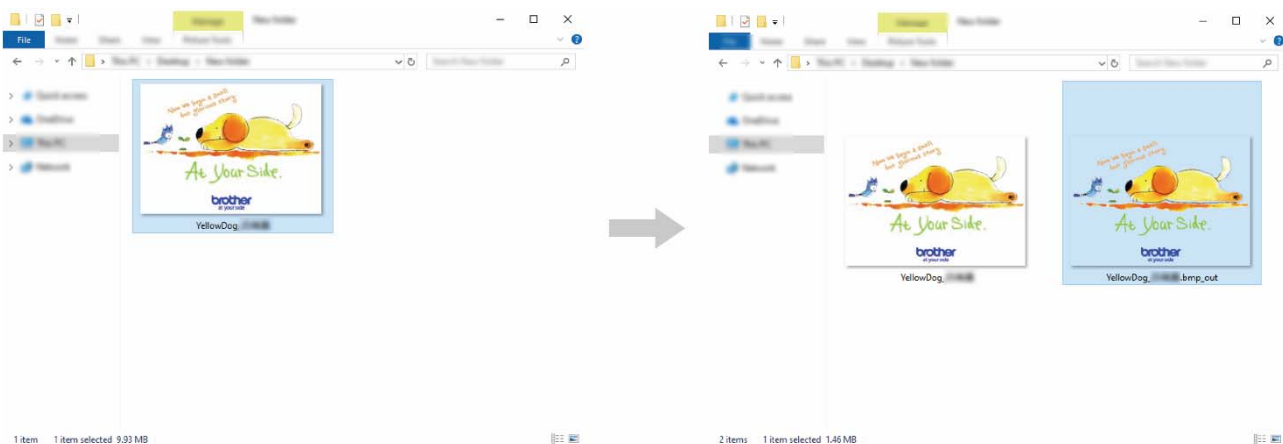
- (1) Dans le menu Démarrer, sélectionnez [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GT Transparency].
- (2) Déroulez votre fichier image sélectionné dans la boîte de dialogue affichée.



- (3) Le fichier PNG de RGB=255 converti en couleur transparente est enregistré dans la même couche que le dossier dans lequel le fichier image a été mémorisé.

<CONSEILS>

- Cette application couvre les fichiers PNG, JPEG, BMP et GIF.
Rien ne se produit même si des fichiers autres que ceux mentionnés ci-dessus sont déroulés ici.



3 Utilisation des applications

3-1. Démarrage de l'application

(1) Dans le menu Démarrer, sélectionnez [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GTX Graphics Lab 5].

<CONSEILS>

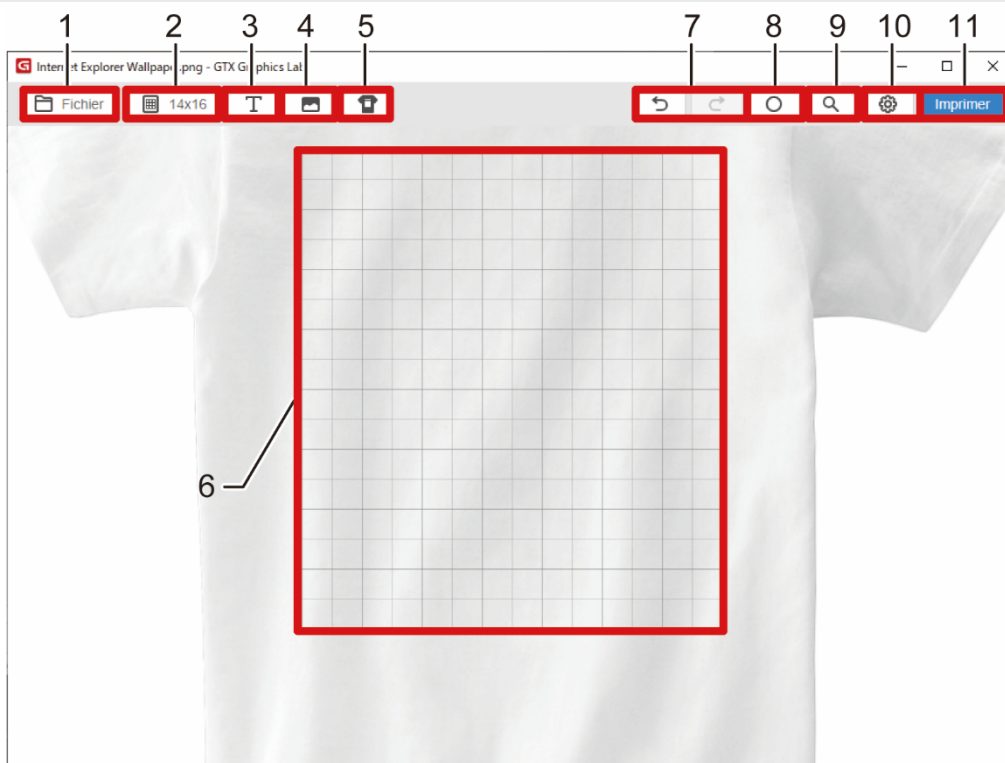
- Sur Macintosh, sélectionnez [Finder] > [Applications] > [GTX Graphics Lab 5. app].


(2) Sélectionnez votre langue et cliquez sur [OK].











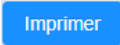
L'écran GTX Graphics Lab s'affiche.

<CONSEILS>

- Vous pouvez choisir parmi 10 langues.
- La langue d'affichage au démarrage initial est par défaut la langue configurée dans votre système d'exploitation. Cependant, la langue du système d'exploitation doit être l'une des 10 langues pouvant être sélectionnées dans le Graphics Lab. L'anglais est la langue d'affichage si une autre langue est sélectionnée.
- Le contrat de licence utilisateur Fin (EULA) s'affiche au démarrage initial. L'EULA apparaît de nouveau au prochain démarrage de Graphics Lab si vous quittez sans accepter l'EULA.



N°	Nom	Fonction
1	[Fichier] 	<p>Nouveau : Avec cette fonction, vous pouvez créer une nouvelle mise en page.</p> <p>Ouvrir : Cliquez sur ceci permet d'ouvrir un fichier de mise en page qui a déjà été enregistré sur le système.</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Même lorsque vous avez ouvert un fichier GTPL en lecture seule, il est possible de l'écraser. <p>Sauvegarder... Écrase et sauvegarde des données de mise en page.*1</p> <p>Sauvegarder sous... : Enregistre les données de mise en page sous un nom différent.*1</p> <p>*1 : Les fichiers sont sauvegardés au format GTPL.</p>

N°	Nom	Fonction
2	Platines standard/ Platine en option (autre) 	Vous permet de régler la taille de la platine. Si le pilote d'une imprimante prise en charge n'est pas installé,  apparaîtra à côté de la taille de platine. <CONSEILS> <ul style="list-style-type: none"> Par défaut, vous pouvez choisir la platine de votre choix parmi sept types de platine. Toute données de platine importée est ajoutée à la liste des données de platine disponibles. ☞"3-5-5. Importation de données de platine >>P.27"
3	Ajouter du texte 	Vous permet d'ajouter du texte. ☞"3-2. Modification du texte >>P.10" <CONSEILS> <ul style="list-style-type: none"> Vous pouvez saisir jusqu'à 105 caractères.
4	Ajouter image 	Vous permet d'insérer une image en sélectionnant le fichier image. ☞"3-3. Insérer une image >>P.14"
5	Ajouter un modèle 	Vous permet d'utiliser des modèles préparés pour placer des images. Vous pouvez choisir entre sept modèles. ☞"3-4. Utilisation de modèles >>P.19"
6	Cadre de la platine 	Modifications en fonction du bouton Platine standard/Platine en option (autre). Au moment de l'impression, seule la plage qui est découpée par le cadre de la platine sera imprimée.
7	Annuler/Refaire 	Annuler : Revient à l'état précédent. Vous pouvez revenir à un maximum de neuf états avant l'état actuel. Refaire : Vous pouvez rétablir autant de fois que vous avez cliqué sur le bouton Annuler.
8	Couleur de l'arrière-plan 	Appuyer sur ce bouton vous permet de modifier la couleur de fond du T-shirt. En appuyant sur le bouton « + », vous pouvez ajouter jusqu'à 11 couleurs optionnelles. Si vous ajoutez la 12ème couleur et les couleurs suivantes, les premières couleurs et les suivantes seront supprimées, et un maximum de 11 couleurs sera maintenu. Si la couleur de l'arrière-plan est modifiée, la couleur de l'icône changera également pour correspondre à la couleur de l'arrière-plan.
9	Aperçu 	La mise en page est illustrée s'il n'existe pas de quadrillage de platine et que la vue entière du T-shirt reste visible. L'écran d'aperçu se ferme si vous cliquez sur le bouton [x] dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de l'écran d'aperçu.
10	Réglage 	Vous permet de configurer GTX Graphics Lab. ☞"3-5. Configuration de l'application >>P.20"
11	[Imprimer] 	Vous permet de configurer les paramètres d'impression. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel d'instructions de votre imprimante.

3-2. Modification du texte

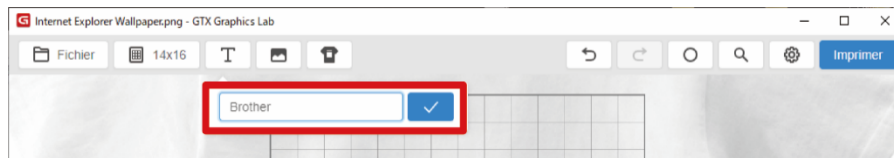
Vous permet de saisir et de positionner du texte à imprimer sur le T-shirt.

La modification d'un élément de propriété vous permet de configurer une police ou un style.

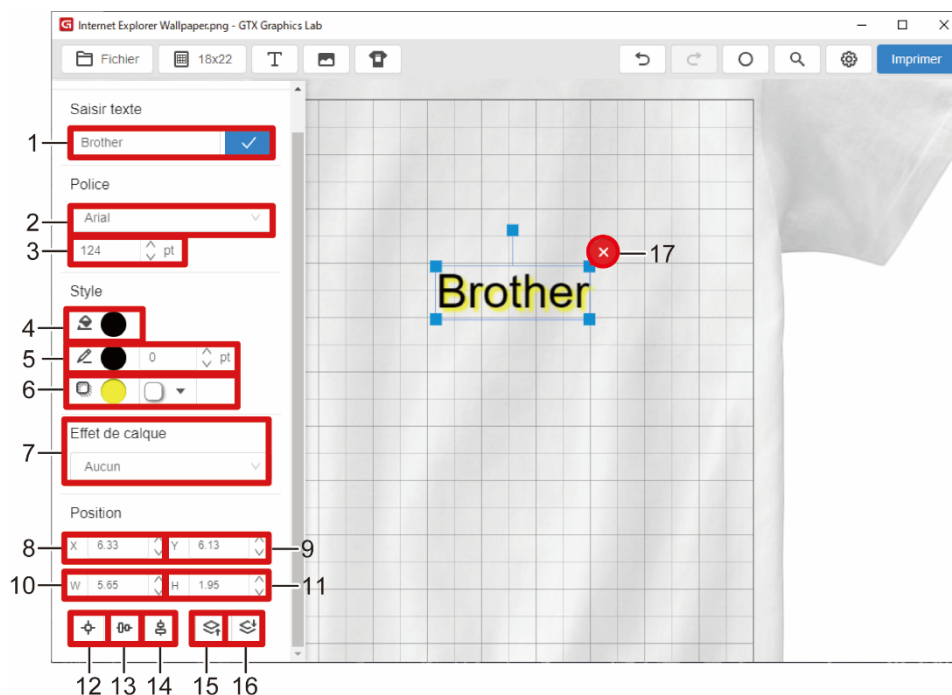
- (1) Cliquez sur **T** [Ajouter du texte].
- (2) Saisissez des caractères et cliquez sur le bouton de contrôle.

<CONSEILS>


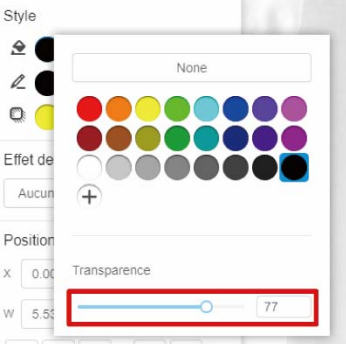


- Vous pouvez saisir jusqu'à 105 caractères.









- (3) Configurez les paramètres détaillés selon vos besoins et faites glisser le texte pour le positionner dans la position souhaitée.



N°	Nom	Fonction
1	Saisir texte	Avec cette fonction, vous pouvez modifier le contenu d'un texte. Avec cette fonction, saisissez votre texte désiré jusqu'à 105 caractères, et reflétez la saisie dans l'objet texte applicable en appuyant sur la touche Entrer ou le bouton Accepter.
2	Police	Avec cette fonction, vous pouvez modifier un type de police. Ces polices qui ont été installées sur l'ordinateur apparaîtront dans la boîte de la liste déroulante. Vous pouvez également modifier les paramètres de la police en italique, en gras et autres. <CONSEILS> <ul style="list-style-type: none"> • Désactiver [Affichage des polices confirmées uniquement] permet d'afficher toutes les polices, qu'elles soient ou non confirmées comme étant normalement disponibles. Vous pouvez utiliser des polices dont la disponibilité n'est pas confirmée, mais sous votre propre responsabilité.

N°	Nom	Fonction
3	Taille de police	<p>Avec cette fonction, vous pouvez modifier une taille de police. Lorsque vous faites glisser l'un des quatre coins d'un objet texte pour zoomer/dézoomer, ou lorsque vous modifiez la largeur ou la hauteur de la police, la valeur correspondante est modifiée en conséquence. La valeur maximale est 1300 pt, et la valeur minimale est 10 pt.</p>
4	Remplir 	<p>Cette fonction vous permet de modifier la couleur de remplissage pour le texte et pour la transparence. La transparence peut être modifiée en déplaçant la barre [Transparence]. La transparence augmente ou diminue, au fur et à mesure que la valeur augmente ou diminue. En appuyant sur le bouton « + », vous pouvez ajouter jusqu'à huit couleurs optionnelles. Si vous ajoutez la neuvième couleur et les couleurs suivantes, les premières couleurs et les suivantes seront supprimées, et un maximum de huit couleurs sera maintenu.</p> 
5	Schéma 	<p>Avec cette fonction, la couleur, la transparence et l'épaisseur du contour du texte peuvent être modifiées.</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la valeur d'épaisseur du contour est trop grande, le contour risque de ne pas être disposé le long de la forme de la police, d'où un risque de rupture de la forme.
6	Ombre de texte 	<p>Cette fonction permet de donner une ombre portée au texte. Avec cette fonction, vous pouvez spécifier une couleur d'ombre portée, la transparence, la position, la distance et l'effet de flou.</p> <p>Couleur : Avec cette fonction, vous pouvez modifier une couleur d'ombre portée.</p> <p>Transparence : Cette fonction permet de changer la transparence de l'ombre portée.</p> <p>Position : Cette fonction permet de changer une position pour laquelle l'ombre portée est appliquée. Par défaut, elle est réglée dans le coin inférieur droit.</p> <p>Distance : Cette fonction permet de changer une distance pour laquelle l'ombre portée est appliquée. Plus la valeur augmente ou diminue, la distance augmente ou l'objet se rapproche du centre.</p> <p>Flou : Plus la valeur augmente, plus le niveau de flou augmente.</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lorsqu'un texte avec une ombre portée est déplacé, une partie de l'ombre portée peut sembler disparaître de l'écran. Toutefois, ces ombres portées apparaissent lorsque le texte est imprimé. • Lorsqu'une ombre portée est appliquée sur un texte placé au-dessus d'un objet avec RGB=255, la zone autour de la section de flou de l'ombre portée peut devenir blanche.

N°	Nom	Fonction
7	Effet de calque	<p>Vous permet d'appliquer l'effet de calque à un objet texte.</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> L'effet de calque est un effet décoratif qui donne un aspect usé sur toute la surface. La zone raclée est traitée en transparence et la couleur de l'objet sous-jacent ou du support d'impression apparaît. <p>Vous pouvez sélectionner une texture pour refléter l'effet de calque. De plus, vous pouvez modifier la taille et l'intensité de l'effet selon quatre niveaux.</p> <p>Niveau : Agrandit la taille de l'effet. Intensité : Augmente la zone de la partie blanche.</p> 
8	Position horizontale	<p>Avec la partie la plus à gauche du cadre de platine réglée sur 0, cette fonction vous permet d'afficher et de modifier une position horizontale d'un objet. Lorsque vous faites glisser l'objet pour le déplacer ailleurs, la valeur correspondante est modifiée en conséquence.</p>
9	Position verticale	<p>Avec la partie la plus en haut du cadre de platine réglée sur 0, cette fonction vous permet d'afficher et de modifier une position verticale d'un objet. Lorsque vous faites glisser l'objet pour le déplacer ailleurs, la valeur correspondante est modifiée en conséquence.</p>

N°	Nom	Fonction
10	Largeur de la police	<p>En spécifiant la largeur, vous pouvez changer la taille de la police.</p> <p>Lorsque vous faites glisser l'un des quatre coins d'un objet texte pour zoomer/dézoomer, ou lorsque vous modifiez la taille ou la hauteur de la police, la valeur correspondante est modifiée en conséquence.</p> <p>La valeur maximale est 1300 pt ou une valeur équivalente, et la valeur minimale est 10 pt ou une valeur équivalente.</p> <p>Une unité pour les valeurs est celle spécifiée par le bouton Détails.</p>
11	Hauteur de la police	<p>En spécifiant la hauteur, vous pouvez changer la taille de la police.</p> <p>Lorsque vous faites glisser l'un des quatre coins d'un objet texte pour zoomer/dézoomer, ou lorsque vous modifiez la taille ou la largeur de la police, la valeur correspondante est modifiée en conséquence.</p> <p>La valeur maximale est 1300 pt ou une valeur équivalente, et la valeur minimale est 10 pt ou une valeur équivalente.</p> <p>Une unité pour les valeurs est celle spécifiée par le bouton Détails.</p>
12	Centré	 <p>Cette fonction positionne un objet centré verticalement et horizontalement par rapport à la platine.</p>
13	Centré horizontal	 <p>Cette fonction positionne un objet centré verticalement par rapport à la platine.</p>
14	Centré vertical	 <p>Cette fonction positionne un objet centré horizontalement par rapport à la platine.</p>
15	Avant	 <p>Cette fonction envoie un objet vers l'avant.</p> <p>Parmi ces objets qui se chevauchent avec l'objet sélectionné, cette fonction permet de déplacer un objet vers l'avant devant l'objet qui est actuellement positionné le plus en avant. Cependant, aucun changement n'aura lieu si aucun objet ne se chevauche l'un avec l'autre.</p>
16	Arrière	 <p>Cette fonction permet de déplacer un objet vers le bas/l'arrière de l'image globale.</p> <p>Parmi les objets qui se chevauchent avec l'objet sélectionné, cette fonction permet de déplacer un objet vers l'arrière derrière l'objet qui est actuellement positionné le plus en arrière. Cependant, aucun changement n'aura lieu si aucun objet ne se chevauche l'un avec l'autre.</p>
17	Supprimer	 <p>Cliquez sur l'icône pour supprimer n'importe quel objet.</p>

3-3. Insérer une image


Vous permet d'insérer une image que vous souhaitez imprimer.

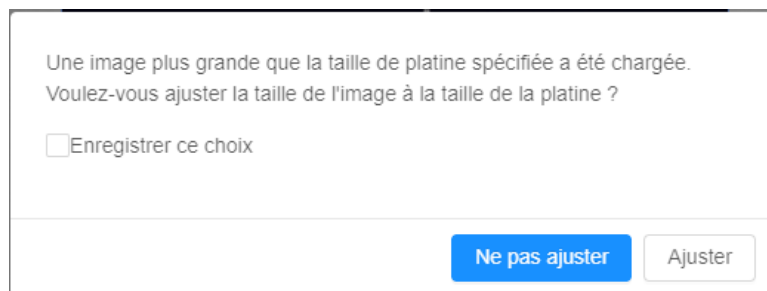
Les formats d'image pris en charge sont les suivants :

- Pour les données d'images qui ne contiennent pas d'informations de transparence : PNG, JPEG, BMP et GIF
- Pour les données d'images contenant les informations de transparence : PNG seulement

<CONSEILS>

- Vous ne pouvez pas charger des images d'une largeur ou d'une hauteur inférieure à 15 px. Si vous réglez la résolution, les images de moins de 0,1 pouce seront agrandies à 0,1 pouce après le chargement. Les images dont la résolution n'est pas réglée sont calculées à 72 ppp.
 - RGB=255 est traité comme « Blanc ». Lorsque vous traitez RGB=255 comme une « Couleur transparente », utiliser « GT Transparency » vous permet de convertir RGB=255 du fichier image en transparent.
- ☞"2-4. Réglage de RGB=255 sur « Couleur transparente » >>P.7"

- (1) Cliquez sur  [Ajouter image].
- (2) Sélectionnez l'image que vous souhaitez ajouter et cliquez sur [Ouvrir].
- (3) Si vous sélectionnez une image plus grande que la taille de la platine spécifiée, l'écran suivant s'affiche :
Ajustez automatiquement ou sélectionnez la taille de l'image en fonction de la taille de la platine.

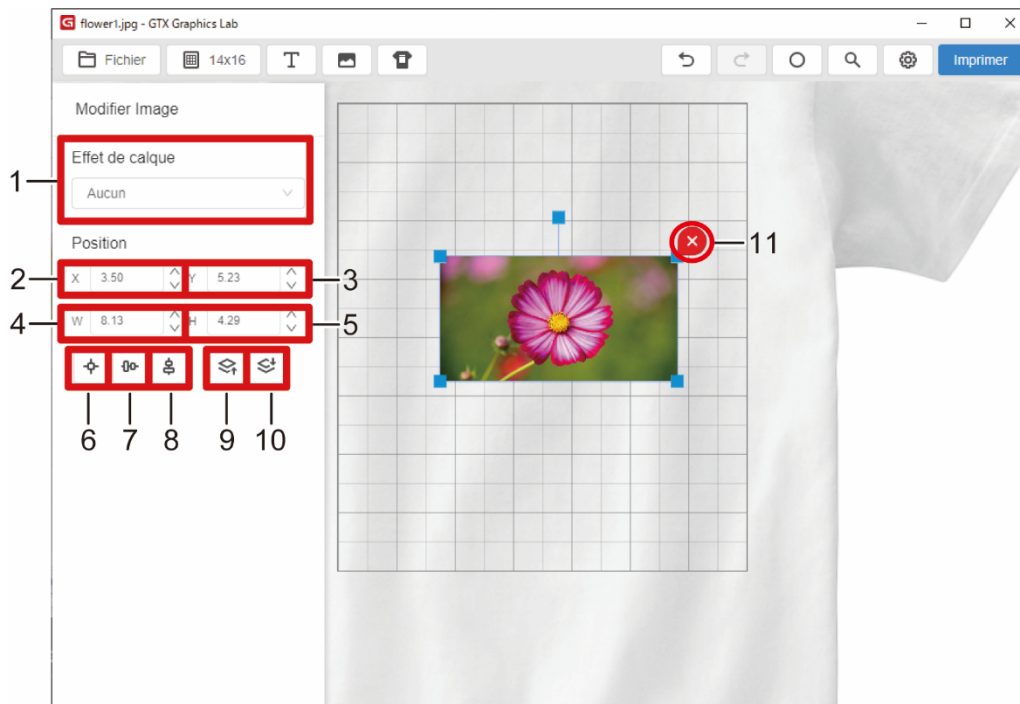


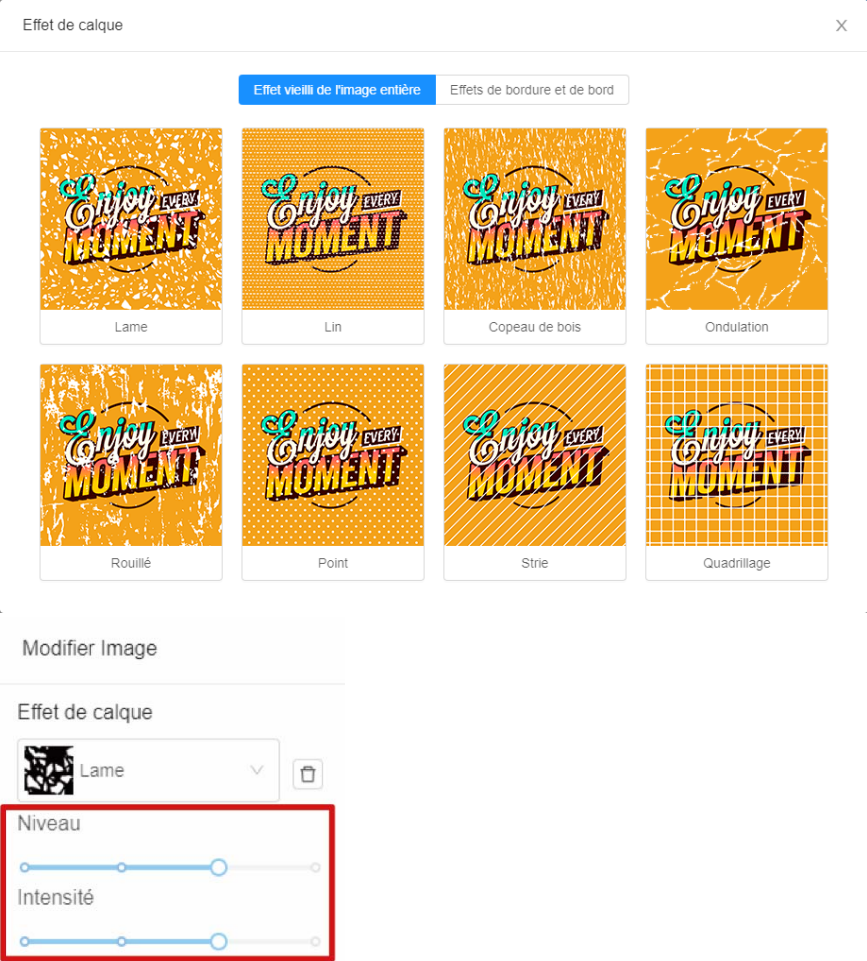
<CONSEILS>

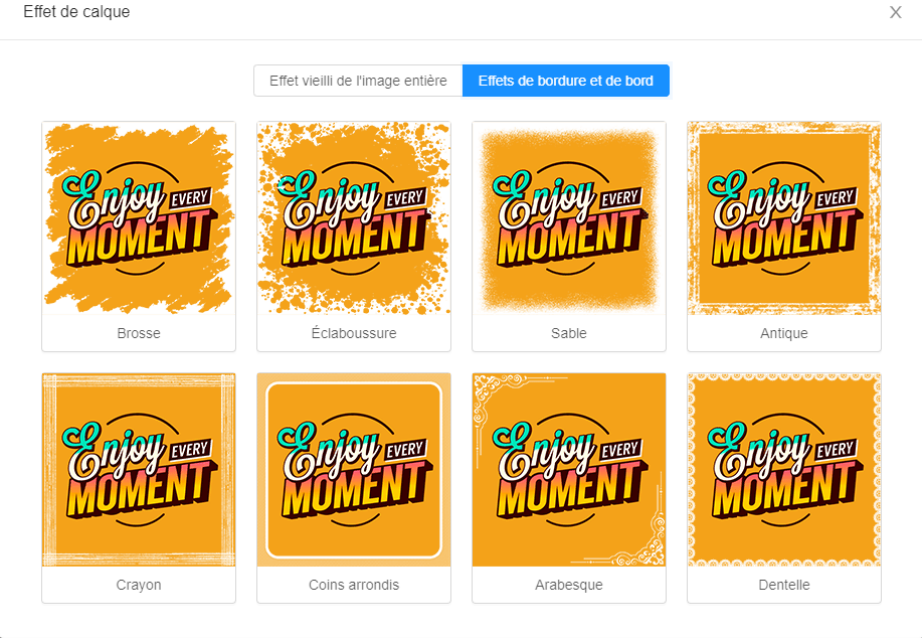



- Si vous cochez la case [Enregistrer ce choix], la boîte de dialogue n'apparaîtra pas la prochaine fois que vous chargez une image plus grande que la taille de platine. La fonction sélectionnée ([Ne pas ajuster] ou [Ajuster]) sera exécutée automatiquement. Vous pouvez réinitialiser les réglages avec la touche [Réglages].




☞"3-5-8. Réinitialisation >>P.30"

- (4) Configurez les paramètres détaillés selon vos besoins et faites glisser l'image pour la positionner dans la position souhaitée.



N°	Nom	Fonction
1	Effet de calque	<p>- Effet vieilli de l'image entière Applique l'effet de calque à un objet image.</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> L'effet de calque est un effet décoratif qui donne un aspect usé sur toute la surface. La zone raclée est traitée en transparence et la couleur de l'objet sous-jacent ou du support d'impression apparaît. <p>Vous pouvez sélectionner une texture pour refléter l'effet de calque. De plus, vous pouvez modifier la taille et l'intensité de l'effet selon quatre niveaux. Niveau : Agrandit la taille de l'effet. Intensité : Augmente la zone de la partie blanche.</p> 

N°	Nom	Fonction
1	Effet de calque	<p>- Effets de bordure et de bord Applique l'effet de cadre à un objet image.</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> L'effet de cadre est un motif décoratif qui permet d'obtenir des bords à l'aspect effacé. La zone raclée est traitée en transparence et la couleur de l'objet sous-jacent ou du support d'impression apparaît. <p>Vous pouvez sélectionner un cadre pour refléter l'effet de cadre.</p> 
2	Position horizontale	<p>Avec la partie la plus à gauche du cadre de platine réglée sur 0, cette fonction vous permet d'afficher et de modifier une position horizontale d'un objet. Lorsque vous faites glisser l'objet pour le déplacer ailleurs, la valeur correspondante est modifiée en conséquence.</p>
3	Position verticale	<p>Avec la partie la plus en haut du cadre de platine réglée sur 0, cette fonction vous permet d'afficher et de modifier une position verticale d'un objet. Lorsque vous faites glisser l'objet pour le déplacer ailleurs, la valeur correspondante est modifiée en conséquence.</p>
4	Largeur de l'image	<p>En spécifiant la largeur, vous pouvez changer la taille de l'image. Lorsque vous modifiez la hauteur de l'image, la valeur correspondante est modifiée en conséquence. La valeur maximale est de 32 pouces, et la valeur minimale est de 0,1 pouce. Une unité pour les valeurs est celle spécifiée par le bouton Détails.</p>
5	Hauteur de l'image	<p>En spécifiant la hauteur, vous pouvez changer la taille de l'image. Lorsque vous modifiez la largeur de l'image, la valeur correspondante est modifiée en conséquence. La valeur maximale est de 42 pouces, et la valeur minimale est de 0,1 pouce. Une unité pour les valeurs est celle spécifiée par le bouton Détails.</p>
6	Centré 	<p>Cette fonction positionne un objet centré verticalement et horizontalement par rapport à la platine.</p>
7	Centré horizontal 	<p>Cette fonction positionne un objet centré verticalement par rapport à la platine.</p>
8	Centré vertical 	<p>Cette fonction positionne un objet centré horizontalement par rapport à la platine.</p>

N°	Nom	Fonction
9	Avant 	Cette fonction envoie un objet vers l'avant. Parmi ces objets qui se chevauchent avec l'objet sélectionné, cette fonction permet de déplacer un objet vers l'avant devant l'objet qui est actuellement positionné le plus en avant. Cependant, aucun changement n'aura lieu si aucun objet ne se chevauche l'un avec l'autre.
10	Arrière 	Cette fonction permet de déplacer un objet vers le bas/l'arrière de l'image globale. Parmi les objets qui se chevauchent avec l'objet sélectionné, cette fonction permet de déplacer un objet vers l'arrière derrière l'objet qui est actuellement positionné le plus en arrière. Cependant, aucun changement n'aura lieu si aucun objet ne se chevauche l'un avec l'autre.
11	Supprimer 	Cliquez sur l'icône pour supprimer n'importe quel objet.

3-4. Utilisation de modèles

Insérez les images que vous souhaitez imprimer à l'aide de modèles de conception pré-préparés. Vous pouvez choisir entre sept modèles.

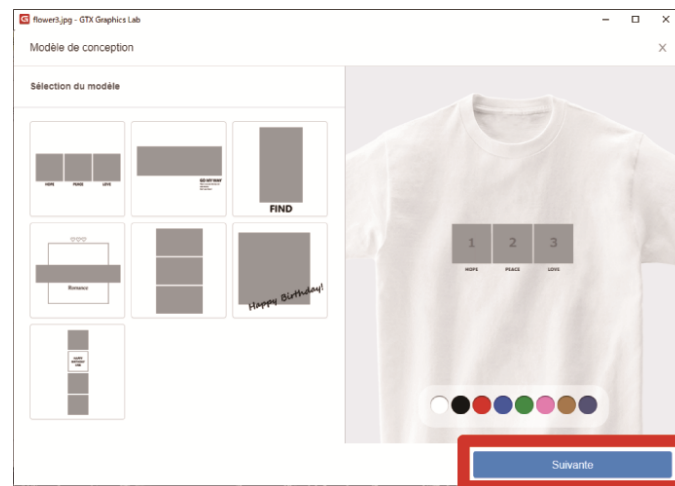
<CONSEILS>

- Pour certains modèles, la modification de la taille et de l'inclinaison peut fortement atténuer les lignes continues sur le modèle de sorte qu'elles deviennent invisibles à l'impression. Vérifiez l'écran d'aperçu avant d'imprimer.

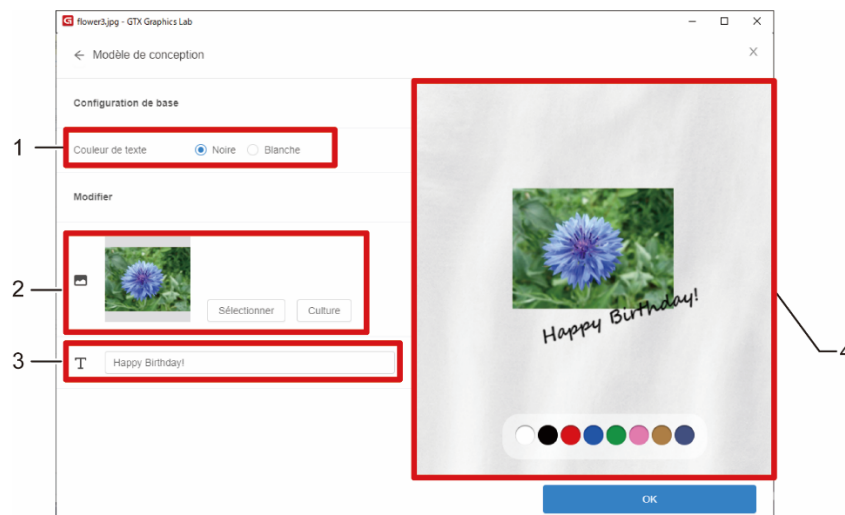
(1) Cliquez sur  [Ajouter un modèle].



(2) Sélectionnez le modèle souhaité et cliquez sur [Suivante].

Vous pouvez imprimer des T-shirts dans un choix de huit couleurs. Modifiez la couleur selon vos besoins.




(3) Terminez les réglages avancés et cliquez sur [OK].



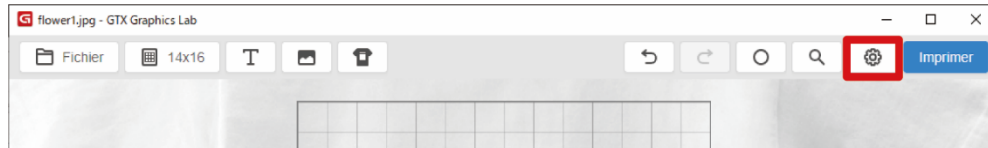
N°	Nom	Fonction
1	Couleur de texte	Vous pouvez sélectionner noir ou blanc pour la couleur du texte.
2	Image 	Cliquez sur [Sélectionner] et insérez l'image. Cliquez sur [Culture] pour recadrer l'image. Cliquez sur [OK] pour appliquer l'opération.
3	Texte 	Avec cette fonction, vous pouvez modifier le contenu d'un texte.
4	Aperçu	Vous pouvez vérifier l'image terminée. Vous pouvez imprimer des T-shirts dans un choix de huit couleurs. Modifiez la couleur selon vos besoins.

3-5. Configuration de l'application

Vous permet d'effectuer une commutation de réglage et d'implémenter des fonctions auxiliaires relatives à GTX Graphics Lab.

(1) Cliquez sur  [Réglages].

Configurez les paramètres selon vos besoins.



N°	Nom	Fonction
1	Unité	Choisissez d'afficher les lignes de quadrillage en pouces ou en mm.
2	Affichage de grille	Vous permet de configurer la méthode d'affichage de quadrillage parmi les trois modèles suivants. <ul style="list-style-type: none"> • Grille non mise à l'échelle : Avec un quadrillage et sans échelles • Grille mise à l'échelle : Avec un quadrillage et des échelles • Aucun : Sans quadrillage et sans échelles
3	Espacement de grille	Vous permet de régler l'espacement de quadrillage. Cela change en fonction de l'unité sélectionnée.
4	Impression du nuancier...	Permet de régler la couleur du matériau imprimé réel pour que les couleurs soient idéales. ☞"3-5-1. Impression d'un nuancier >>P.22"
5	Mode d'impression continue	L'activation de ce mode ne permet de charger qu'une seule image à la fois. Le chargement d'une seconde image supprime la première image. ☞"3-5-2. Spécifications pour charger une image à la fois >>P.24"
6	Importer préréglage...	Importe des données prédéfinies exportées. ☞"3-5-3. Importation de données prédéfinies >>P.25"
7	Exporter préréglage...	Exporte les données prédéfinies vers un fichier. ☞"3-5-4. Exportation de données prédéfinies >>P.26"
8	Importer la platine...	Vous permet d'importer les données de platine que vous avez créées à l'avance. ☞"3-5-5. Importation de données de platine >>P.27"
9	Gérer les platines importées...	Vous permet de supprimer des données de platine importées. ☞"3-5-6. Suppression des données de platine >>P.28"
10	Paramètre de langue...	Sélectionnez la langue d'affichage souhaitée. ☞"3-5-7. Configuration de la langue >>P.29"
11	Réinitialiser les réglages de l'application	Réinitialisez les réglages qui ajustent automatiquement la taille de l'image à charger. ☞"3-5-8. Réinitialisation >>P.30"

N°	Nom	Fonction
12	Politique de confidentialité	<p>Choisissez d'autoriser ou non le navigateur à collecter les informations concernant le fonctionnement de GTX Graphics Lab.</p> <p>☞"3-5-9. Permet d'envoyer les informations relatives à l'application >>P.31"</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le réglage par défaut est déterminé par le paramètre spécifié lors de l'installation. • Les informations collectées comprennent principalement les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> - Actions des boutons - Types d'effets de calque utilisés - Paramètres fréquemment utilisés pour l'impression
13	Au sujet de...	Vous permet de vérifier les informations de version de GTX Graphics Lab.

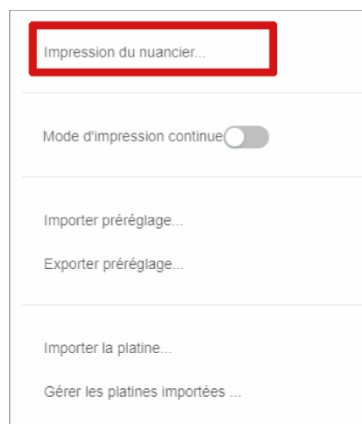
3-5-1. Impression d'un nuancier

Vous permet d'imprimer un nuancier pour la comparaison et l'épreuve des couleurs réelles et idéales d'un document imprimé.

☞ "5-2. Comment utiliser la fonction de création de nuancier">>P.38"

(1) Cliquez sur  [Réglages].

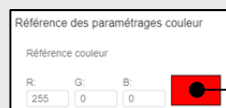
(2) Cliquez sur [Impression du nuancier...].



(3) Définissez la couleur de référence.

<CONSEILS>

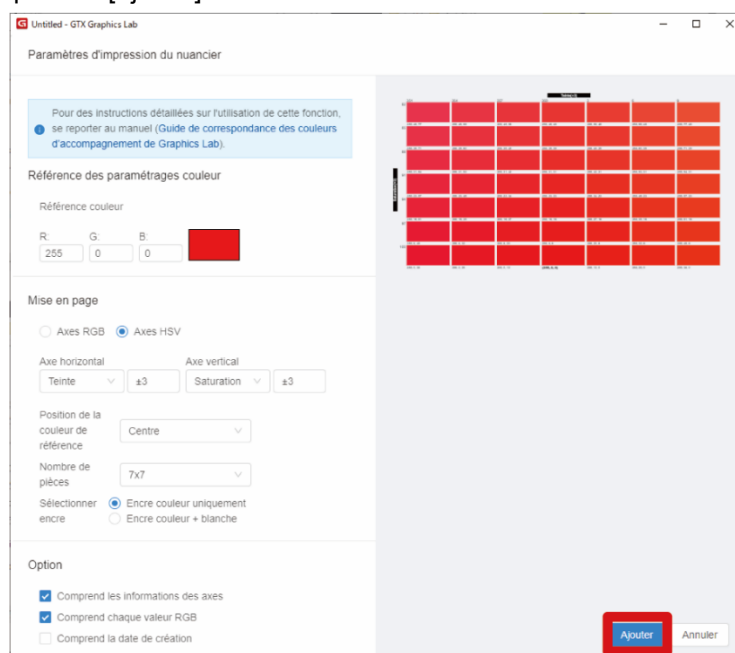
- Vous pouvez entrer des valeurs RGB directement ou utiliser le « Bouton de couleur » pour saisir la pipette à couleur ou les valeurs Lab.



Bouton de couleur

(4) Vérifiez et corrigez les paramètres de présentation du nuancier.

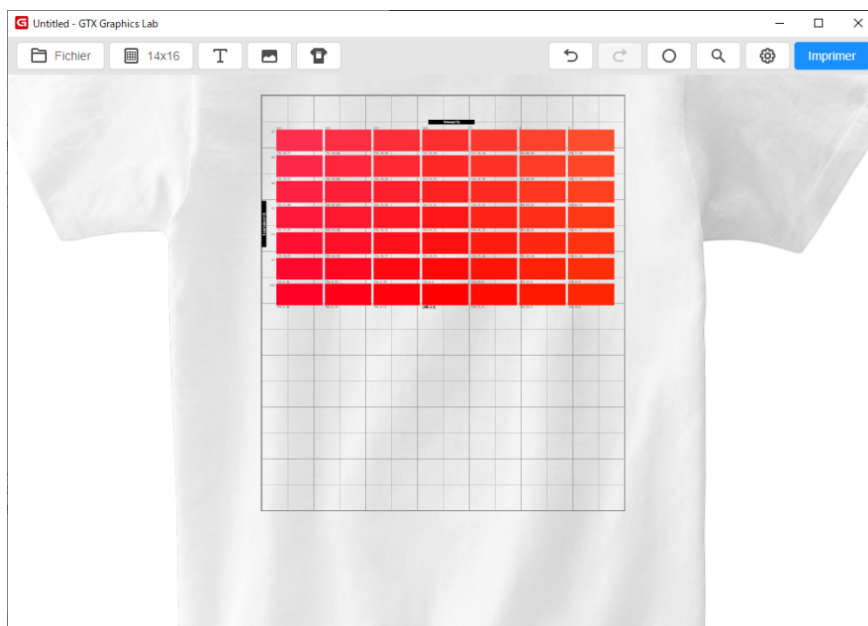
(5) Vérifiez l'aperçu et cliquez sur [Ajouter].



(6) Changez la taille du nuancier si nécessaire.

<CONSEILS>

- Des nuanciers multiples peuvent être placés. Pour ajouter un nuancier, répétez les étapes depuis le début.
☞ "3-5-1. Impression d'un nuancier >>P.22"




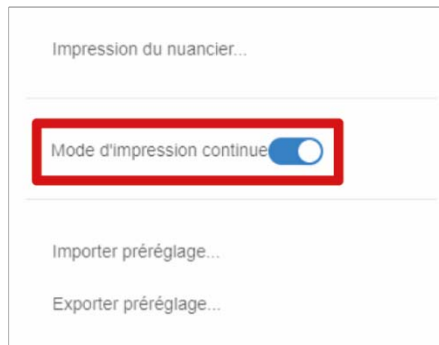
(7) Cliquez sur [Imprimer].

Les conditions d'impression, tels que les supports à imprimer et les paramètres d'impression, doivent être définies pour le travail imprimé final.

3-5-2. Spécifications pour charger une image à la fois

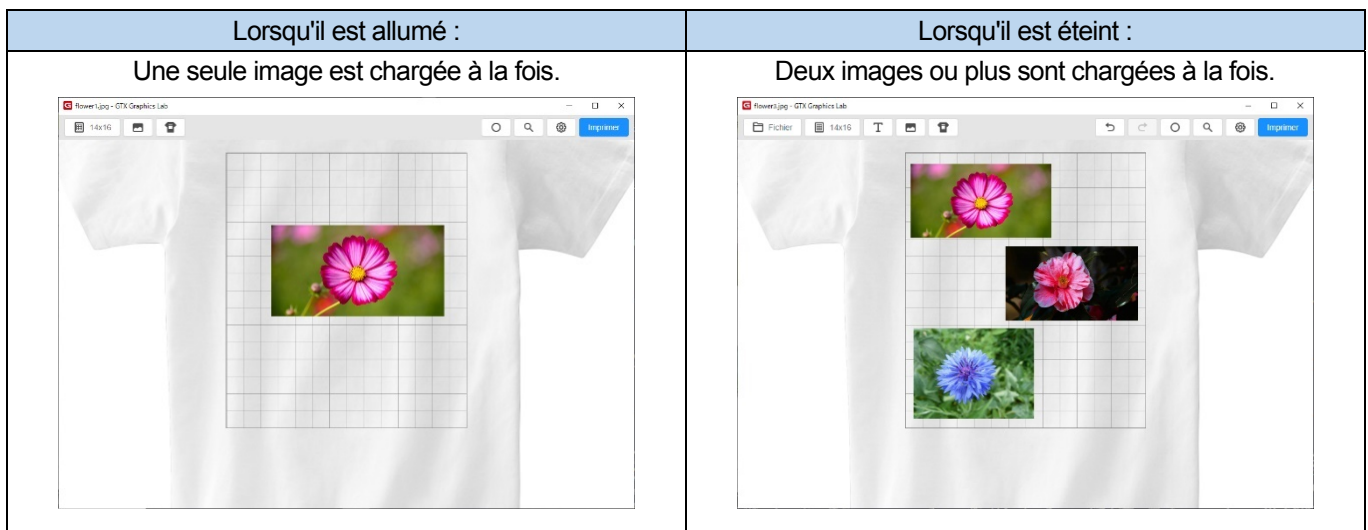
L'activation du mode d'impression automatique permet de spécifier que vous ne pouvez charger qu'une seule image à la fois dans GTX Graphics Lab. Il n'est alors plus nécessaire de cliquer sur [Nouveau] ou de supprimer l'image en cours lorsque vous souhaitez modifier l'image. Cette fonction est utile lorsque vous souhaitez poursuivre l'impression tout en modifiant les images l'une après l'autre sans modifier la mise en page ou les paramètres d'impression.

- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez pour activer [Mode d'impression continue].



<CONSEILS>

- Les touches [Fichier], [Ajouter du texte], et [Annuler/Refaire] disparaissent lorsque le mode d'impression automatique est activé.

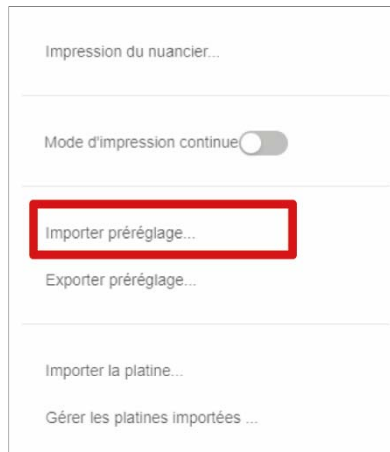


3-5-3. Importation de données prédéfinies

Vous permet d'importer un préréglage des paramètres d'impression enregistrés dans un fichier avec la fonction d'exportation.

⇒"3-5-4. Exportation de données prédéfinies >>P.26"

- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez sur [Importer préréglage...].



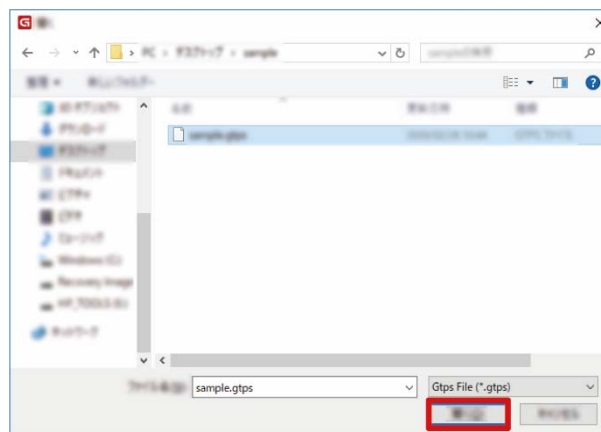
- (3) Sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer et cliquez sur [Ouvrir].

L'extension du nom du fichier à ouvrir est « gtps ».

Le préréglage sera importé.

<CONSEILS>

- Si le fichier importé contient un certain nombre de préréglages, ils seront tous importés.

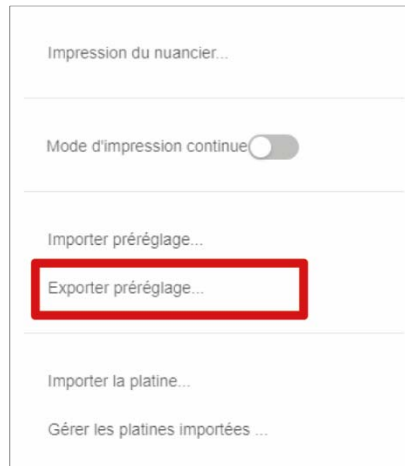


3-5-4. Exportation de données prédéfinies

Vous permet d'exporter un préréglage enregistré dans les paramètres d'impression vers un fichier.

☞"3-6-1. Enregistrer des données prédéfinies >>P.34"

- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez sur [Exporter préréglage...].



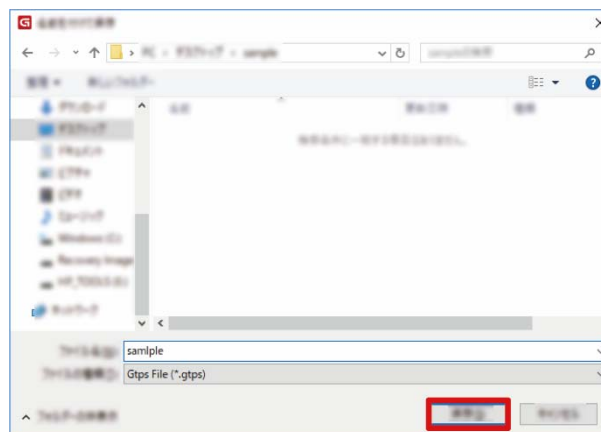
- (3) Sélectionnez le dossier de destination, puis cliquez sur [Sauvegarder].

L'extension du nom du fichier à enregistrer est « gtps ».

Le préréglage sera exporté.

<CONSEILS>

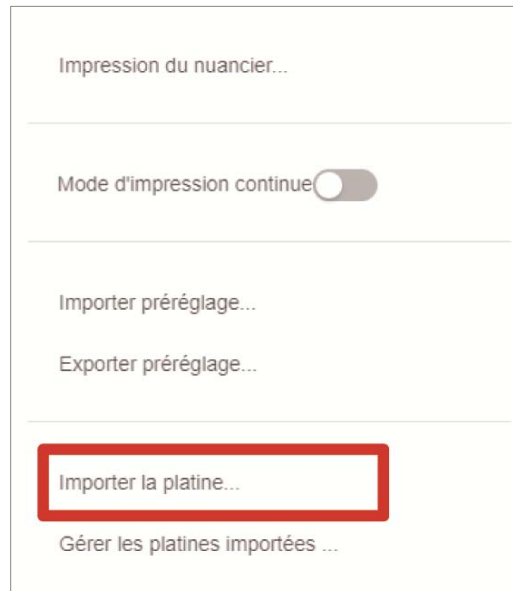
- Tous les préréglages enregistrés seront exportés dans un seul fichier.



3-5-5. Importation de données de platine

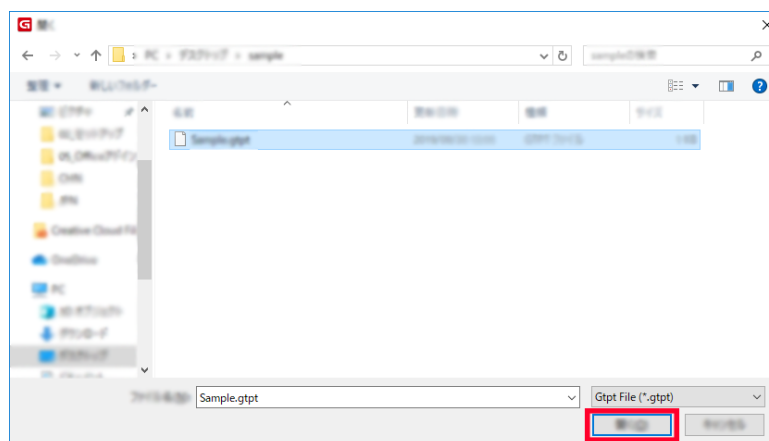
Vous permet d'importer les données de platine créées dans une autre application.

- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez sur [Importer la platine...].



- (3) Sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer et cliquez sur [Ouvrir].

L'extension du nom du fichier à ouvrir est « gtpt ».

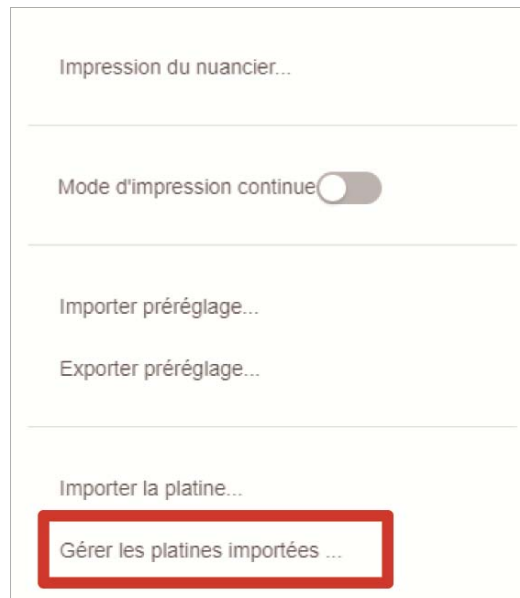


- (4) Cliquez sur [OK].
Les données de la platine sont importées.

3-5-6. Suppression des données de platine

Vous permet de supprimer des données de platine importées.

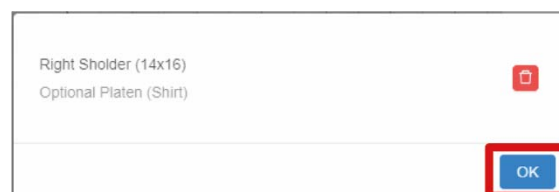
- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez sur [Gérer les platines importées...].



- (3) Sélectionnez les données de platine que vous souhaitez supprimer et cliquez sur [OK].




- (4) Cliquez sur [OK] pour fermer l'écran.



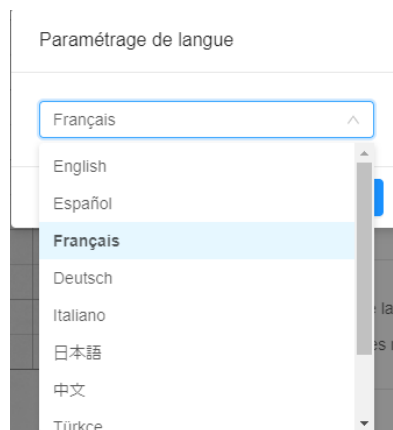
3-5-7. Configuration de la langue

Configure la langue d'affichage dans le Graphics Lab.

- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez sur [Paramètre de langue...].



- (3) Sélectionnez la langue que vous souhaitez afficher dans le menu déroulant.



- (4) Cliquez sur [OK] pour fermer l'écran.




3-5-8. Réinitialisation

Réinitialisez les réglages qui ajustent automatiquement la taille de l'image à charger.

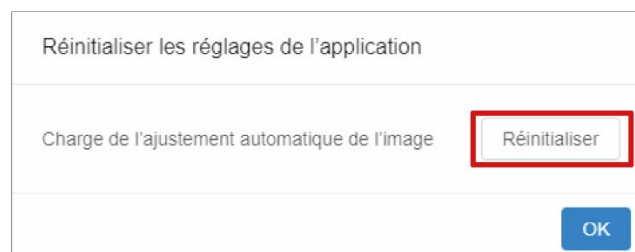
Les réglages sont valides uniquement si [Enregistrer ce choix] est coché dans la boîte de dialogue qui apparaît lorsqu'une image plus grande que la taille de la platine est insérée.

☞ "3-3. Insérer une image >>P.14"

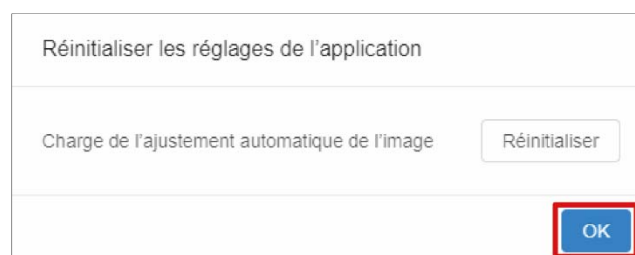
- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez sur [Réinitialiser les réglages de l'application].



- (3) Cliquez sur [Réinitialiser].



- (4) Cliquez sur [OK] pour fermer l'écran.



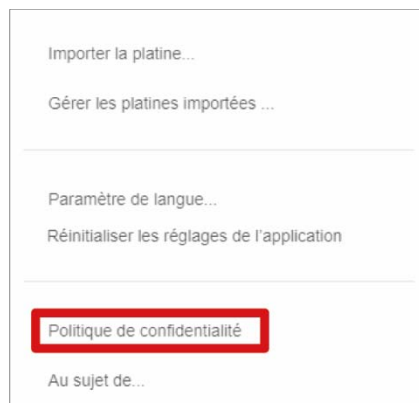
3-5-9. Permet d'envoyer les informations relatives à l'application

Choisissez d'autoriser ou non le navigateur à collecter les informations concernant le fonctionnement de GTX Graphics Lab. Le réglage par défaut est déterminé par le paramètre spécifié lors de l'installation.

Les informations collectées comprennent principalement les éléments suivants :

- Actions des boutons
- Types d'effets de calque utilisés
- Paramètres fréquemment utilisés pour l'impression

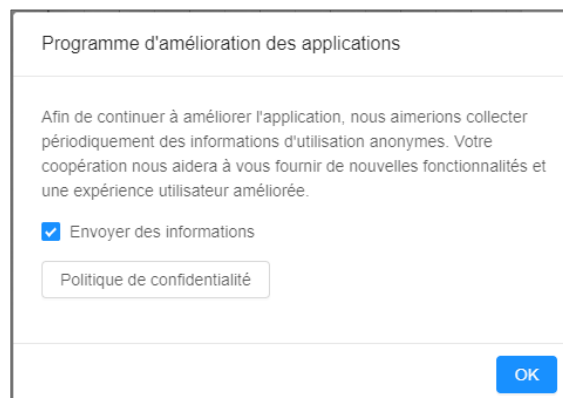
- (1) Cliquez sur  [Réglages].
- (2) Cliquez sur [Politique de confidentialité].



- (3) Lisez attentivement le contenu et cochez la case pour envoyer les informations.

<CONSEILS>

- Pour visualiser le contenu de la politique de confidentialité, cliquez sur [Politique de confidentialité].

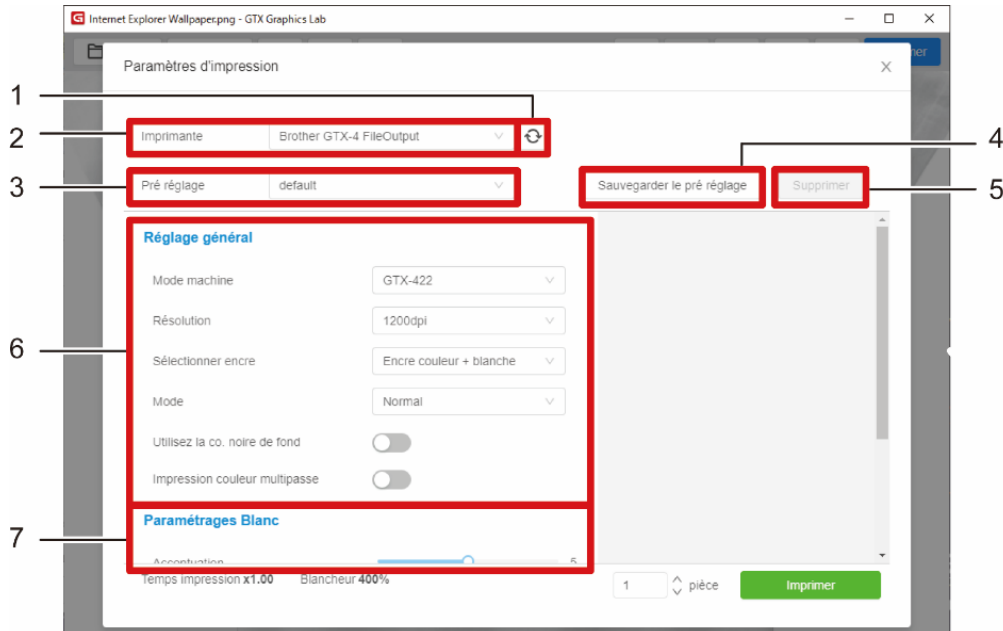




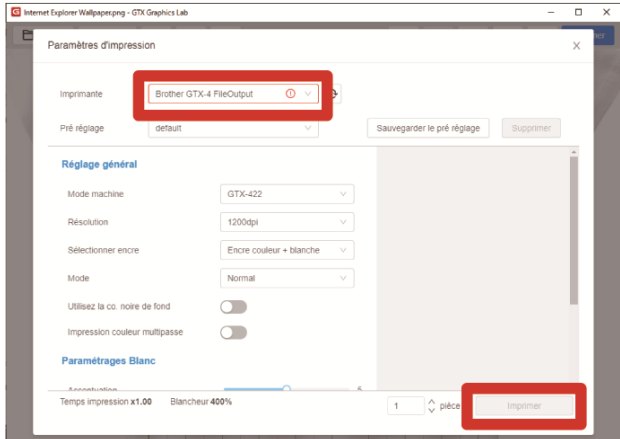
3-6. Effectuer les réglages d'impression de l'imprimante

(1) Cliquez sur [Imprimer].



(2) Configurez les paramètres selon vos besoins.



N°	Nom	Fonction
1	Rechercher la liste des imprimantes 	<p>Vous permet de rechercher les imprimantes. Seules les imprimantes en ligne apparaissent dans la liste.</p> <p>Si vous sélectionnez une imprimante qui ne prend pas en charge la taille de la platine,  s'affiche et un carré rouge entoure le champ de l'imprimante. Dans cet état, la touche [Imprimer] est grisée et vous ne pouvez pas appuyer dessus.</p> 
2	Sélectionner l'imprimante	Sélectionnez l'imprimante que vous souhaitez pour envoyer les données d'impression.
3	Pré réglage	<p>Sélectionnez le nom prédéfini que vous souhaitez utiliser dans la liste.</p> <p>Une liste s'affiche dès que vous importez un pré réglage.</p> <p>☞"3-5-3. Importation de données prédéfinies >>P.25"</p>

N°	Nom	Fonction
4	Sauvegarder le pré réglage	Vous permet d'enregistrer les paramètres d'impression de l'imprimante sous [Préréglages]. ☞"3-6-1. Enregistrer des données prédéfinies >>P.34"
5	Supprimer	Vous permet de supprimer le pré réglage que vous avez enregistré. ☞"3-6-2. Supprimer des données prédéfinies >>P.35"
6	Réglages principaux	Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel d'instructions de votre imprimante.
7	Paramètres d'encre blanche/couleur	Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel d'instructions de votre imprimante.

3-6-1. Enregistrer des données prédéfinies

Vous permet d'enregistrer les paramètres d'impression de l'imprimante sous [Préréglages].

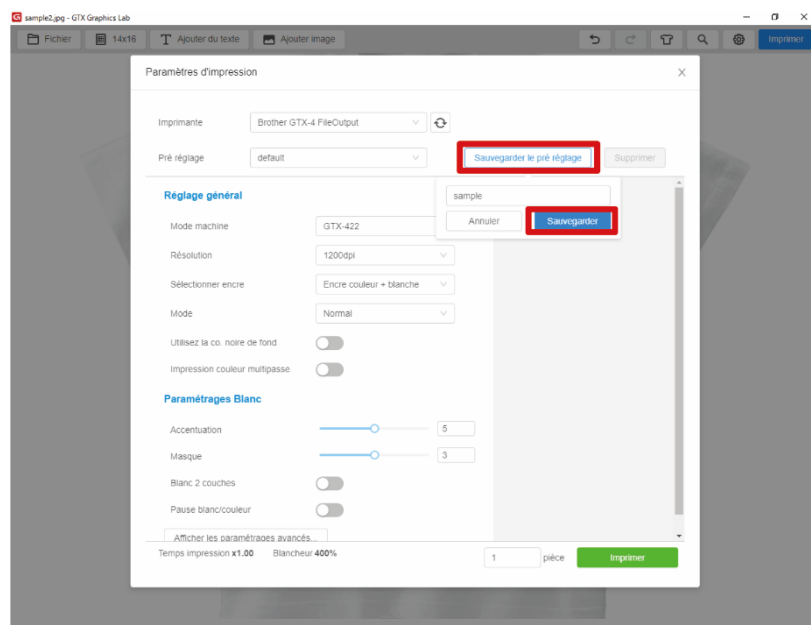
Lorsque le même réglage est utilisé plusieurs fois pour créer des données d'impression, il est recommandé d'enregistrer les données de préréglage.

- (1) Cliquez sur [Imprimer] dans l'écran GTX Graphics Lab.
- (2) Sélectionnez l'imprimante, effectuez les réglages d'impression pour les étapes dans et après les réglages principaux, puis cliquez sur [Sauvegarder le préréglage].
- (3) Saisissez le nom du préréglage et cliquez sur [Sauvegarder].

Le préréglage est sauvegardé.

<CONSEILS>

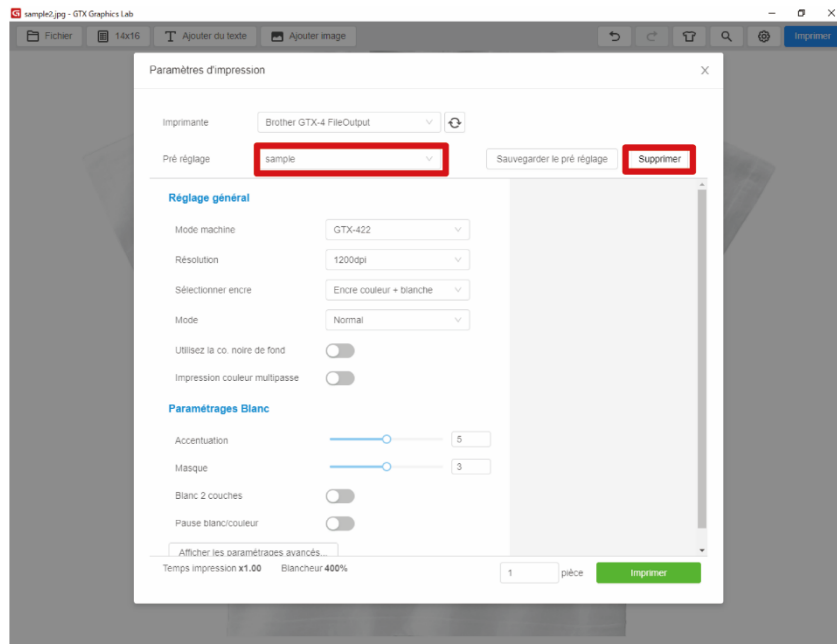
- Vous pouvez saisir jusqu'à 15 caractères.



3-6-2. Supprimer des données prédéfinies

Vous permet de supprimer le pré réglage que vous avez enregistré.


- (1) Cliquez sur [Imprimer] dans l'écran GTX Graphics Lab.
- (2) Sélectionnez le nom prédéfini que vous souhaitez supprimer dans la liste de [Préréglage] et cliquez sur [Supprimer].

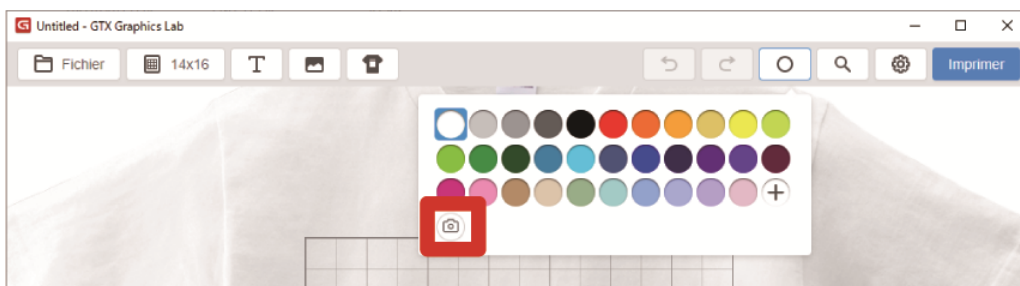


Un système de caméra ou un système de projecteur peut être ajouté à l'imprimante GTX pour fonctionner avec le GTX Graphics Lab. Les résultats imprimés sont plus facilement visualisés sur l'écran du GTX Graphics Lab et sur la platine de l'imprimante.

4-1. Affichage d'une photo prise avec un appareil photo dans GTX Graphics Lab

Vous pouvez prendre une photo sur la platine avec un appareil photo connecté à l'imprimante et l'afficher dans GTX Graphics Lab. Vous pouvez afficher un aperçu de l'image d'impression en alignant l'image prise en tant qu'arrière-plan de GTX Graphics Lab avec la platine. Cette fonctionnalité est utile lorsque vous souhaitez faire une impression sur une chaussure ou sur autre chose qu'un T-shirt.


Pour utiliser la fonction, vous devez installer l'application AccuLine. Une fois AccuLine installé, une icône de caméra apparaît dans  [Couleur de l'arrière-plan], et l'application AccuLine démarre automatiquement. Cliquez sur l'icône de la caméra après avoir sélectionné, configuré et calibré la caméra dans l'application AccuLine. Ensuite, les objets sur la platine de l'imprimante sont photographiés avec AccuLine et l'image photographiée remplace l'arrière-plan de Graphics Lab. Pour plus de détails, reportez-vous au Manuel d'instructions d'AccuLine.

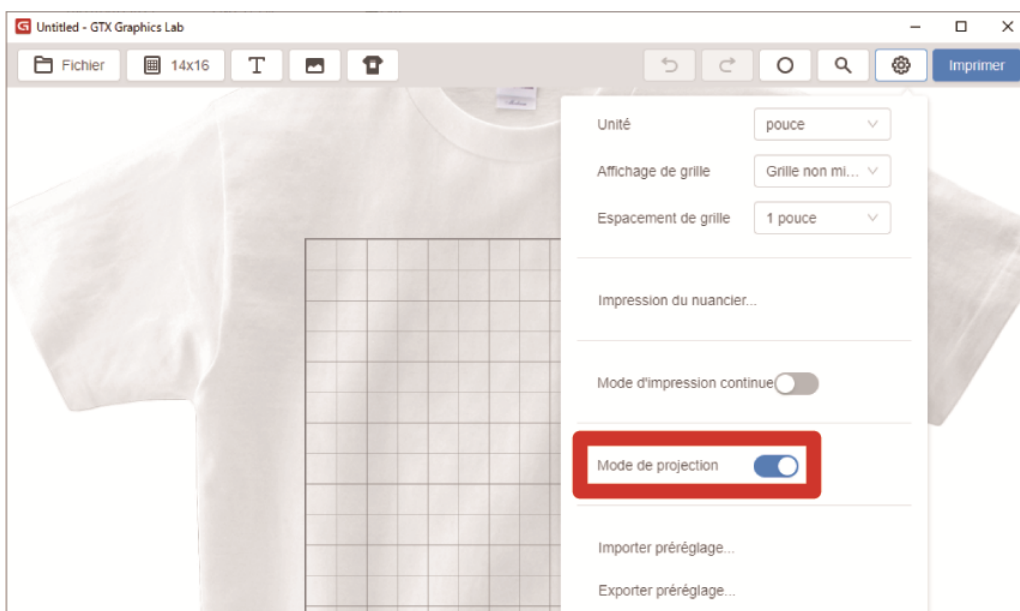


4-2. Projection d'une mise en page de GTX Graphics Lab sur le T-shirt

La connexion à un projecteur vous permet de projeter une image ou un texte en cours d'édition dans GTX Graphics Lab sur le T-shirt via la platine.

Vous pouvez prévisualiser l'image d'impression, y compris la position et la taille de l'image/du texte.

Pour utiliser la fonction, vous devez installer l'application Envision. L'élément [Mode de projection] apparaît sous  [Réglages] après l'installation de Envision et que toutes les conditions sont remplies. En activant le mode, l'objet affiché sur la platine dans le Graphics Lab est projeté sur la platine de l'imprimante. La désactivation du mode met fin à la projection. Vous devez régler le projecteur à l'avance pour projeter correctement des objets. Pour plus de détails, reportez-vous au Manuel d'instructions d'Envision.



5-1. À propos des raccourcis du clavier

	Commande	Win	Mac
Modifier	Copier	Ctrl+C	Commande + C
	Coller	Ctrl+V	Commande + V
	Couper	Ctrl+X	Commande + X
	Annuler	Ctrl+Z	Commande + Z
	Rétablir	Ctrl+Y	Commande + Maj + Z
	Tout sélectionner	Ctrl+A	Commande + A
	Tout désélectionner	Ctrl + Maj + A	Commande + Maj + A
	Déplacer	↑ (↓→←)	↑ (↓→←)
	Vitesse de déplacement ×10	Maj + ↑ (↓→←)	Maj + ↑ (↓→←)
	Déplacer vers le haut	Ctrl+]	Maj + Alt + Commande + F
	Déplacer vers le bas	Ctrl+[Maj + Alt + Commande + B
	Déplacer tout en haut	Shift+Ctrl+]	Maj + Commande + F
	Déplacer tout en bas	Shift+Ctrl+[Maj + Commande + B
	Supprimer	[Retour arrière] Touche [Supprimer]	Touche [Supprimer]
Fichier	Nouveau...	Ctrl+N	Commande + N
	Ouvrir...	Ctrl+O	Commande + O
	Sauvegarder	Ctrl+S	Commande + S
	Sauvegarder sous...	Maj + Ctrl + S	Maj + Commande + S
	Imprimer...	Ctrl+P	Commande + P
	Quitter	Ctrl+Q	Commande + Q

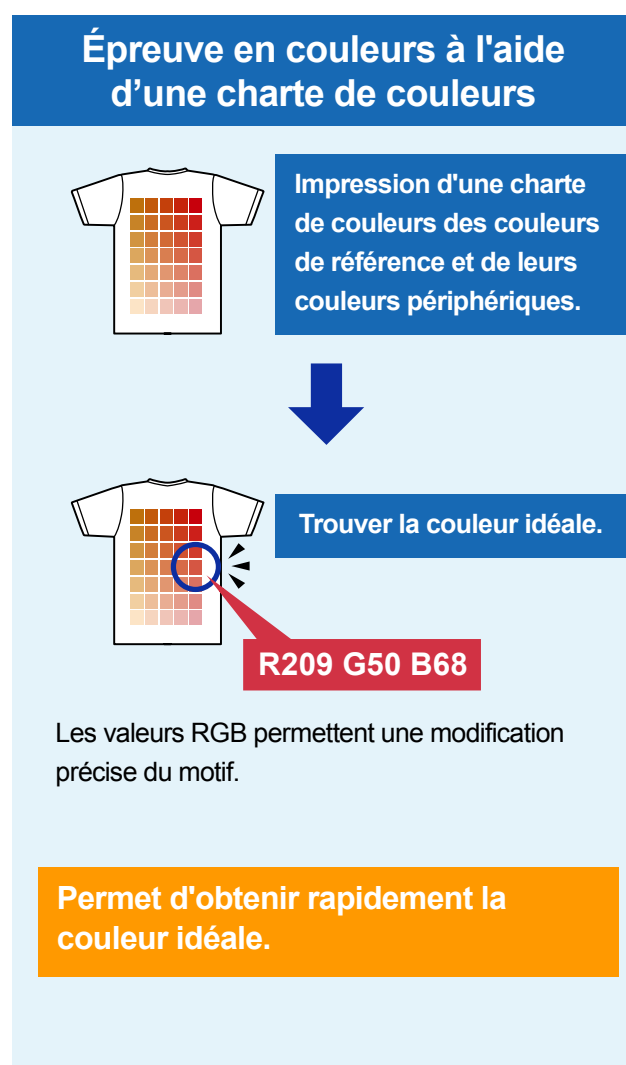
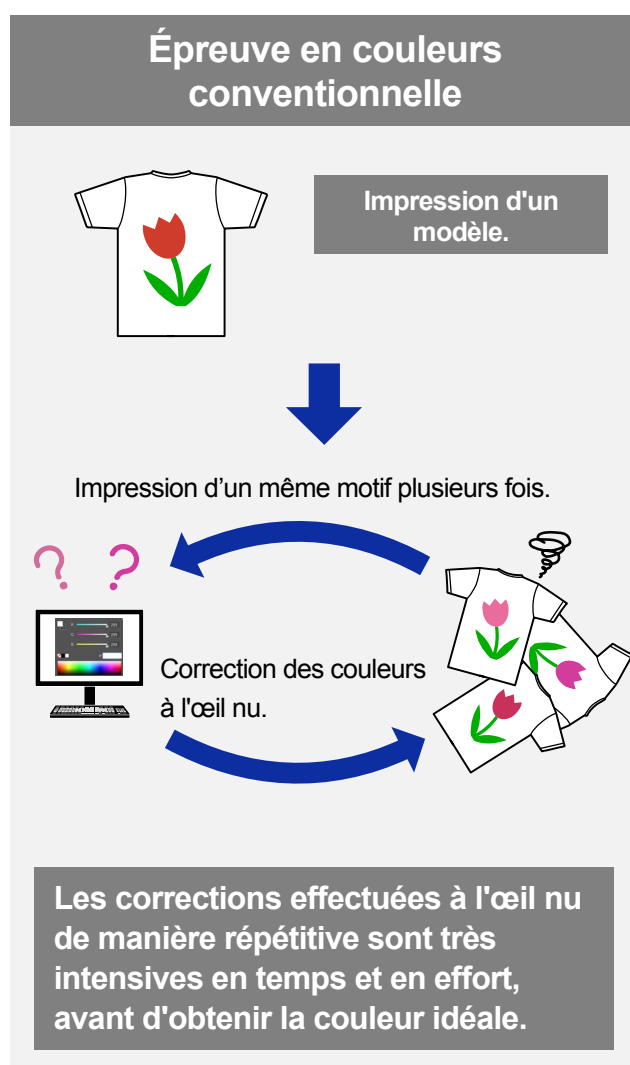
5-2. Comment utiliser la fonction de création de nuancier

5-2-1. Qu'est-ce qu'une épreuve en couleurs ?

L'épreuve en couleurs ajuste la couleur du matériel imprimé réel pour que les couleurs soient idéales. Avec l'impression numérique, il y a une différence entre les couleurs visibles à l'écran et les couleurs imprimées, c'est pourquoi il est difficile de reproduire les couleurs parfaitement et l'épreuve en couleurs prend du temps.

5-2-2. Fonction de création de charte de couleurs

Cette fonction vous permet d'effectuer facilement un travail d'épreuve en couleurs et en peu de temps. Vous pouvez imprimer une charte de couleurs (**couleurs de référence**) et leurs couleurs périphériques pour comparer ces couleurs et vérifier les résultats de l'impression.



X1076

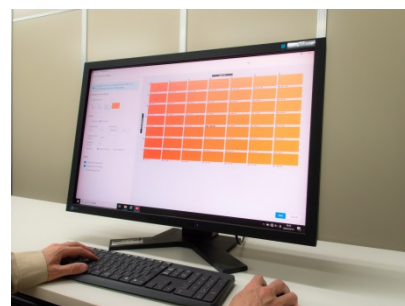
5-2-3. Flux de travail

Cette section décrit la procédure de correspondance des couleurs à l'aide de la fonction de création de charte de couleurs.

1 Création d'une charte de couleurs

Créer une charte de couleurs à l'aide de la **fonction de création de charte de couleurs de Graphics Lab**.

☞ "3-5-1. Impression d'un nuancier >>P.22"



2 Impression

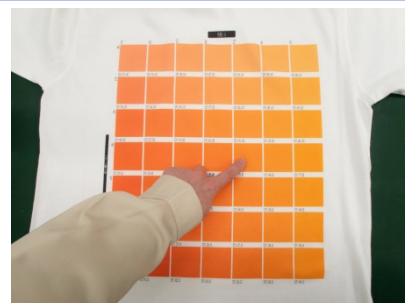
Imprimer une charte de couleurs avec GT.

L'aspect des couleurs change selon la texture du support à imprimer, de la quantité d'encre utilisée pour l'impression et d'autres facteurs. Par conséquent, les supports d'impression, les paramètres d'impression et les autres conditions doivent être définis pour l'impression finale réelle.



3 Sélection des couleurs et modification du modèle

Trouvez la couleur la plus proche de la couleur idéale dans la charte de couleurs imprimée et utilisez les valeurs RGB indiquées sous chaque patch pour modifier la couleur créée.



X1075

<CONSEILS>

- La couleur idéale ne peut pas être obtenue dans « 3. Sélection des couleurs et modification du modèle. » Dans ce cas, recommencez à partir de « 1. Création d'une charte de couleurs. »

Pour plus de détails, reportez-vous à ☞ "5-2-4. Exploiter pleinement la fonction de création de charte de couleurs >>P.40"

5-2-4. Exploiter pleinement la fonction de création de charte de couleurs

Connaître la gamme de couleurs possibles imprimées par le GT

Les valeurs possibles de luminosité et de l'axe de saturation vont de 0 à 100, et les valeurs possibles de l'axe RGB vont de 0 à 255.

La couleur avec la valeur maximale sur chaque axe est la couleur aux limites de luminosité et de saturation que la GT peut reproduire.

<CONSEILS>

- L'axe des teintes varie entre 0° et 360°.



Changement de position de la couleur de référence

Le changement de position de la couleur de référence augmente le nombre de changements de couleur dans la direction prévue et facilite la vérification.

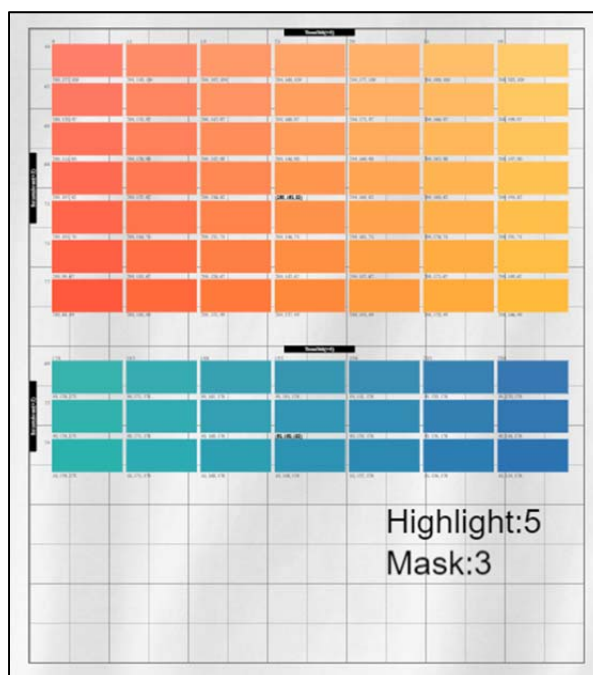


Centre



En haut à gauche

5-2-5. Personnalisation de la charte de couleurs pour créer une charte de couleurs facile à voir sur l'écran d'édition de mise en page



Plusieurs chartes de couleurs sur une seule feuille

Des chartes de couleurs multiples peuvent être placées. Il est plus efficace de créer plusieurs chartes de couleurs à la fois en réduisant le nombre de patchs par couleur de référence et en limitant le nombre de patchs à l'endroit où ils sont nécessaires.

Agrandir/réduire une charte de couleurs

La taille d'une charte de couleurs peut être augmentée ou réduite pour correspondre à l'échantillon de couleur utilisé pour l'épreuve en couleurs, ce qui facilite la vérification visuelle.

Insertion de notes

L'ajout d'un texte et la saisie de notes, telles que des notes sur les conditions d'impression, peuvent être utiles pour reproduire une charte de couleurs que vous avez créée auparavant.

5-2-6. Utilisation des valeurs Lab

Cette méthode nécessite un colorimètre ou un moniteur d'étalonnage disponible dans le commerce.

5-2-7. Exécution de l'épreuve en couleurs à l'aide des valeurs L*a*b* (valeurs colorimétriques) sur l'écran des valeurs Lab

Cette méthode détermine si la valeur L*a*b* entrée correspond à une couleur que le GTX peut reproduire, et si c'est le cas, le Graphics Lab la convertit automatiquement en valeurs RGB correspondantes.

Même si la couleur ne peut pas être reproduite, elle peut être convertie en la couleur la plus proche.

En tant que réglage avancé, vous pouvez également sélectionner [Priorité différence couleur], [Priorité luminosité], [Priorité saturation] ou [Priorité teinte] dans le menu [Règles de conversion].

Utilisez les valeurs RGB converties comme couleur de référence pour la charte de couleurs.

Pipette à couleurs **Utiliser les valeurs Lab**

Les valeurs RVB sont calculées sur la base des valeurs de laboratoire mesurées par le colorimètre et utilisées comme couleur de référence.
Le calcul est basé sur les réglages suivants : condition de géométrie optique : (45°/0°), source de lumière d'observation (D50), condition d'observation (champ de vision 2°) et condition de source de lumière (M0 (pas de filtre)).

L*: a*: b*:

[Obtention de la couleur d'affichage du moniteur...](#)

R: G: B: 

La couleur d'entrée est en dehors de la gamme de couleurs GT (différence de couleur C : 79.62). En raison de la grande différence de couleur, le résultat imprimé peut différer considérablement de la couleur à mesurer. La couleur est convertie dans la couleur la plus proche dans la gamme de couleurs.

Règles de conversion :

OK Annuler

Exemple de conditions d'utilisation

- Les valeurs Lab sont fixées pour l'objet de correspondance des couleurs.
- L'échantillon de couleur est mis à disposition, et un colorimètre capable de mesurer des valeurs Lab est disponible.

5-2-8. Comment vérifier les valeurs L*a*b*

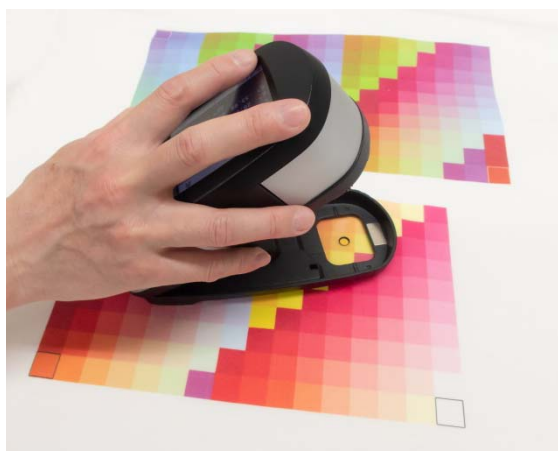
Les valeurs L*a*b* varient en fonction de l'environnement et des réglages dans lesquels la mesure est effectuée. Préparez l'équipement adapté aux réglages suivants : **Condition de géométrie optique : 45°/0°**, **source de lumière d'observation : D50**, **condition d'observation : Champ de vision 2°**, **condition de la source lumineuse : M0 (sans filtre)**.

Méthode 1 : Mesurez les échantillons de couleur à l'aide d'un colorimètre.

Mesurer un échantillon de couleur > Entrer une valeur L*a*b* > Convertir > Sélectionner la méthode de conversion > OK

<CONSEILS>

- Cette méthode nécessite un colorimètre disponible dans le commerce.



Méthode 2 : Utiliser un moniteur d'étalonnage

Obtenir les valeurs L*a*b* à partir des couleurs d'affichage du moniteur (valeurs RGB) > Convertir > Sélectionner la méthode de conversion > OK

<CONSEILS>

- Cette méthode requiert un moniteur d'étalonnage avec une gamme capable de reproduire le profil de couleur spécifié, un étalonnage régulier des couleurs et un environnement de visualisation approprié.





* Notez que le contenu de ce manuel peut différer légèrement du produit que vous avez acquis en raison d'améliorations apportées depuis au produit.

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

© 2022 Brother Industries, Ltd. Tous droits réservés.
Ce document comprend les instructions originales.

GT60NB
I2101737F_F
2022.11.F(1)