

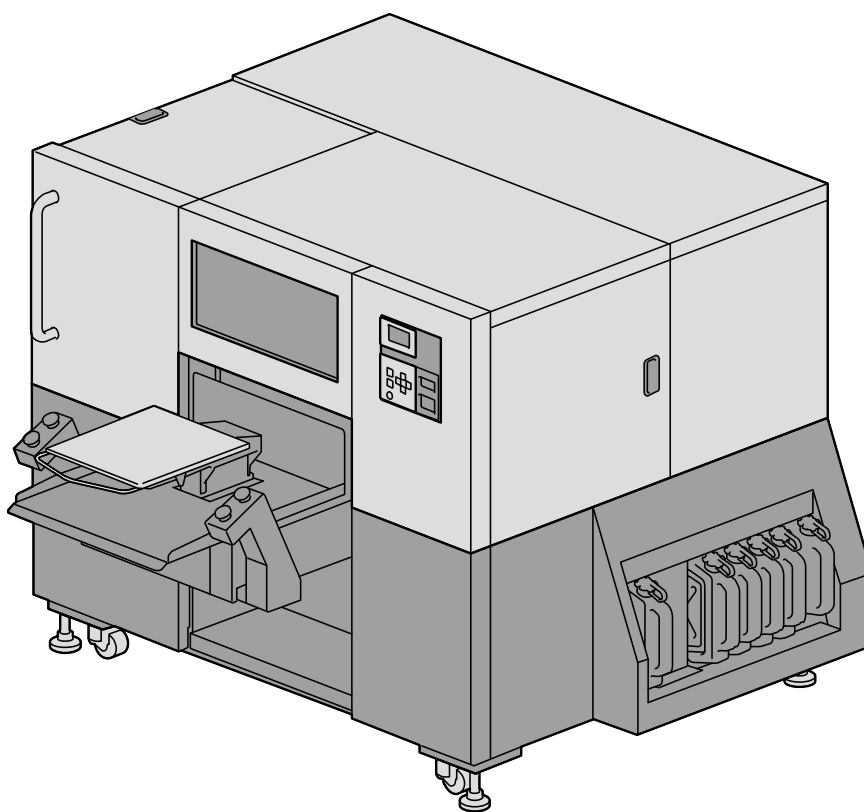
brother

# GTX Graphics Lab

**STAMPANTE PER ABBIGLIAMENTO**

**Manuale di istruzioni**

**(Windows / Macintosh)**



---

Si prega di leggere attentamente questo manuale prima di utilizzare il prodotto.  
Conservare questo manuale in un luogo sicuro per utilizzi futuri.

---

<b>1. Prima di utilizzare la stampante per la prima volta</b>	<b>4</b>
1-1. Assicurarsi di leggere le seguenti note prima di utilizzare la stampante.....	4
<b>2. Preparazione delle applicazioni</b>	<b>5</b>
2-1. Che cos'è GTX Graphics Lab? .....	5
2-2. Specifiche .....	5
2-3. Installazione dell'applicazione.....	6
2-4. Impostazione di RGB=255 su "Colore trasparente".....	7
<b>3. Utilizzo delle applicazioni</b>	<b>8</b>
3-1. Avvio dell'applicazione.....	8
3-2. Modifica di testo.....	10
3-3. Inserimento di un'immagine .....	15
3-4. Utilizzo dei modelli.....	19
3-5. Configurazione dell'applicazione .....	20
3-5-1. Stampa di un grafico dei colori.....	22
3-5-2. Specificare per caricare un'immagine alla volta .....	24
3-5-3. Importazione di dati preimpostati .....	25
3-5-4. Esportazione di dati preimpostati.....	26
3-5-5. Importazione di dati della platina.....	27
3-5-6. Eliminazione dei dati della platina.....	28
3-5-7. Configurazione della lingua.....	29
3-5-8. Ripristino .....	30
3-5-9. Invio delle informazioni dell'applicazione.....	31
3-6. Eseguire le impostazioni di stampa per la stampante.....	32
3-6-1. Salvataggio dei dati preimpostati .....	34
3-6-2. Eliminazione dei dati preimpostati .....	35
<b>4. Funzione di collegamento con prodotti opzionali</b>	<b>36</b>
4-1. Visualizzazione di un'immagine scattata con una fotocamera in GTX Graphics Lab.....	36
4-2. Proiezione di un layout da GTX Graphics Lab sulla T-shirt .....	36

**5. Appendice****37**

5-1. Informazioni sui tasti di scelta rapida .....	37
5-2. Come utilizzare la funzione di creazione del grafico dei colori.....	38
5-2-1. Che cos'è la prova colori? .....	38
5-2-2. Funzione di creazione del grafico dei colori .....	38
5-2-3. Flusso di lavoro .....	39
5-2-4. Utilizzare appieno la funzione di creazione del grafico dei colori.....	40
5-2-5. Personalizzazione del grafico dei colori a un grafico dei colori facile da vedere nella schermata di modifica layout ..	41
5-2-6. Utilizzo dei valori Lab.....	42
5-2-7. Eseguire una prova colore utilizzando i valori L*a*b* (valori colorimetrici) sulla schermata dei valori Lab .....	42
5-2-8. Come controllare i valori L*a*b* .....	43

## 1-1. Assicurarsi di leggere le seguenti note prima di utilizzare la stampante

Tenere presente i seguenti punti prima di usare le applicazioni:

### Info sulle schermate contenute in questo documento

- Le schermate contenute in questo documento sono riprese dall'ambiente operativo Windows 10. Notare, tuttavia, che possono variare a seconda del sistema operativo e dell'ambiente di utilizzo.

### A proposito dei marchi di fabbrica

I nomi dei sistemi operativi descritti nel contesto principale di questo manuale sono abbreviati. I nomi dei prodotti usati in questo manuale sono, in generale, marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi sviluppatori o produttori. Tuttavia, in questo manuale, i simboli ® o TM non sono utilizzati.

Il logo Brother è un marchio di fabbrica registrato di Brother Industries, Ltd.

Apple, Macintosh, Mac OS, iOS, OS X, macOS, Safari, iPad, iPhone, iPod e iPod touch sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati di Apple Inc. negli Stati Uniti d'America e in altri Paesi.

Il nome ufficiale di Windows® 10 è sistema operativo Microsoft® Windows® 10. (rappresentato come Windows 10 in questo manuale) Inoltre, il nome ufficiale di Windows® 11 è sistema operativo Microsoft® Windows® 11. (rappresentato come Windows 11 in questo manuale)

Microsoft®, Windows® 10 e Windows® 11 sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e in altri Paesi.

Corel, il logo di Corel e CorelDRAW sono marchi di fabbrica e marchi di fabbrica registrati di Corel Corporation.

Adobe, il logo di Adobe, Acrobat, Photoshop e Illustrator sono marchi di fabbrica di Adobe Systems Incorporated (Adobe Systems).

Altri nomi di prodotti e società citati nel presente documento possono essere marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi proprietari.

Le informazioni contenute nel presente documento e le specifiche tecniche del prodotto sono soggette a modifiche senza preavviso.

### Info sulle dichiarazioni CE

Scaricabili da: <https://www.brother.com>

## 2 Preparazione delle applicazioni

### 2-1. Che cos'è GTX Graphics Lab?

GTX Graphics Lab è l'applicazione software per la creazione e il salvataggio dei dati di stampa della stampante per abbigliamento Brother. Consente di aggiungere immagini e testo e di creare disegni.

Il driver della stampante per abbigliamento Brother deve essere installato in anticipo per la creazione e il salvataggio dei dati di stampa.

#### <SUGGERIMENTI>

- Quando sono disponibili sia PDIP sia GTX Graphics Lab, solo GTX Graphics Lab deve essere utilizzato. Utilizzare PDIP e GTX Graphics Lab contemporaneamente può causare errori di funzionamento.
- Il sistema operativo a 32 bit non è supportato.

### 2-2. Specifiche

#### Ambiente operativo di GTX Graphics Lab Ver. 5.0

Stampanti di destinazione	GTX-4, GTX pro, GTX pro Bulk e GTX600NB
Sistemi operativi supportati	macOS 11 (Big Sur [M1/Intel]), macOS 12 (Monterey [M1/Intel]), Windows 10 (64bit), Windows 11
Ambiente operativo min.	CPU con 2 GHz o superiore RAM con 4 GB o superiore
Risoluzione display	Windows: SXGA (1280 × 1024) o superiore con un rapporto di ingrandimento del 100% macOS: 1440 × 900 o superiore
Memoria (RAM)	Con il driver della stampante installato: 8 GB Senza driver della stampante installato: 4 GB

#### Informazioni sul formato di file immagine leggibile dal computer

Nei casi in cui i dati immagine non contengano alcune informazioni sul trasparente	PNG, JPEG, BMP e GIF
Nei casi in cui i dati immagine contengano alcune informazioni sul trasparente	Solo PNG

## 2-3. Installazione dell'applicazione

Installare l'applicazione come segue:

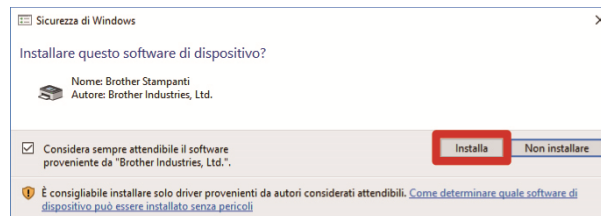
<SUGGERIMENTI>

- È necessario accedere al PC come utente con privilegi di amministratore.
- Se GTX Graphics Lab è già installato sul PC Windows, eseguire i seguenti passaggi per avviare il processo di disinstallazione. Reinstallare l'applicazione dopo la disinstallazione.

- (1) Attivare il PC.
- (2) Uscire da tutte le applicazioni.
- (3) Fare doppio clic su "setup.exe" per eseguire il programma di installazione.

<SUGGERIMENTI>

- Per Macintosh, fare doppio clic su "BrotherGL-x.x.x.pkg" (x.x.x è la versione) per eseguire il programma di installazione.
- (4) Quindi, le procedure di installazione avranno inizio. Seguire le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.
  - (5) Quando appare la finestra di dialogo mostrata di seguito, fare clic su [Installa].



## 2-4. Impostazione di RGB=255 su “Colore trasparente”

In GTX Graphics Lab, RGB=255 è trattato come “Bianco” per impostazione predefinita, che esegue la stampa in bianco con inchiostro bianco.

[Trasparenza GT] consente di salvare RGB=255 come “Colore trasparente” in anticipo.

Questa applicazione supporta i formati file PNG, JPEG, BMP e GIF, consentendo di salvare un'immagine come file PNG.

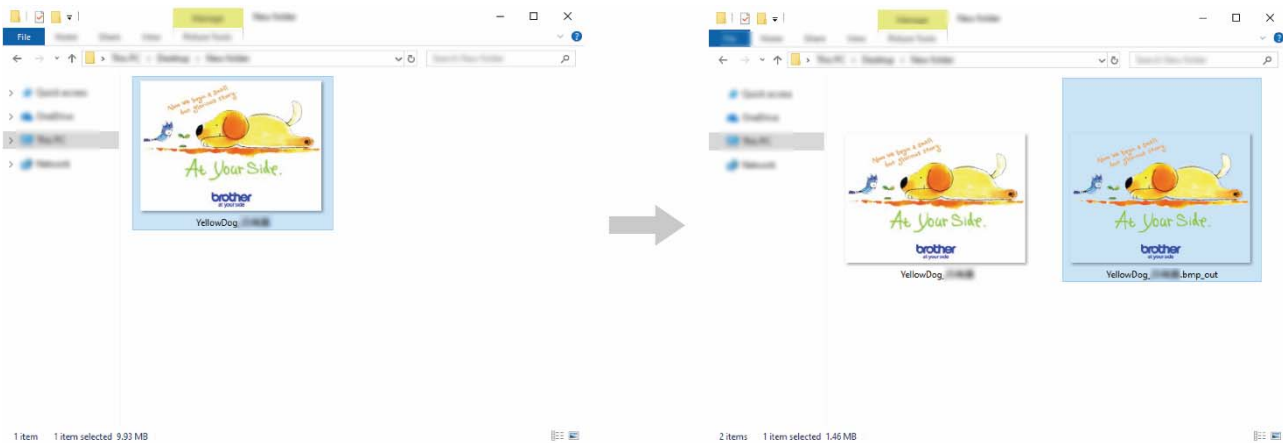
- (1) Dal menu Start, selezionare [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GT Trasparenza].
- (2) Rilasciare il file immagine selezionato nella finestra di dialogo visualizzata.



- (3) Il file PNG di RGB=255 convertito a colore trasparente viene salvato nello stesso livello della cartella in cui era stato memorizzato il file immagine.

### <SUGGERIMENTI>

- Questa applicazione tratta i file PNG, JPEG, BMP e GIF.  
Non accade nulla anche se vengono rilasciati qui altri file diversi da quello menzionato sopra.



# 3 Utilizzo delle applicazioni

## 3-1. Avvio dell'applicazione

(1) Dal menu Start, selezionare [Brother GTX Graphics Lab Tools] > [GTX Graphics Lab 5].

<SUGGERIMENTI>

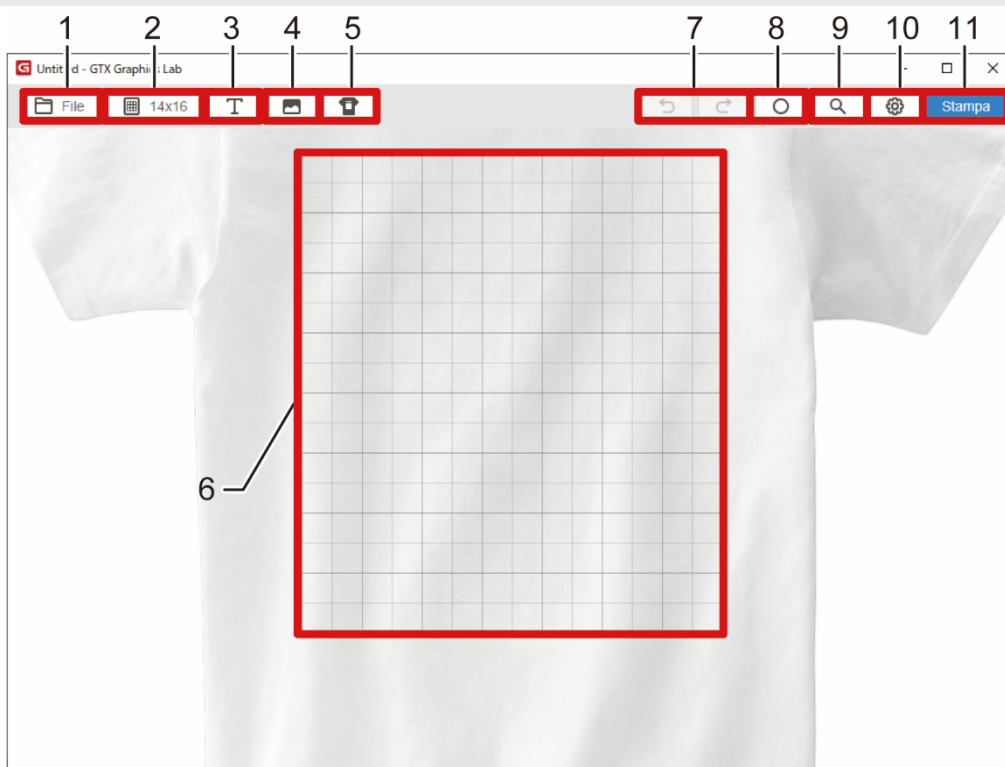
- Per Macintosh, selezionare [Finder] > [Applicazioni] > [App GTX Graphics Lab 5].


(2) Selezionare la lingua e fare clic su [OK].

Viene visualizzata la schermata GTX Graphics Lab.











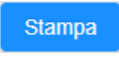
<SUGGERIMENTI>

- È possibile scegliere tra dieci lingue.
- La lingua del display all'avvio iniziale è predefinita sulla lingua configurata nel proprio sistema operativo. Tuttavia, la lingua del sistema operativo deve essere una delle 10 lingue selezionabili in Graphics Lab. Sarà visualizzato in inglese se è in una qualsiasi altra lingua.
- L'accordo di licenza per l'utente finale (EULA) verrà visualizzato all'avvio iniziale. L'EULA verrà visualizzato nuovamente all'avvio successivo di Graphics Lab se si esce senza accettarlo.



N.	Nome	Funzione
1	[File] 	<p>Nuovo: Con questa funzione, può essere creato un nuovo layout.</p> <p>Apri: Facendo clic si apre il file di layout che è già stato salvato sul sistema.</p> <p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anche quando è stato aperto un file GTPL in sola lettura, la sovrascrittura è possibile.</li> </ul> <p>Salva...: sovrascrive e salva i dati di layout.*<sup>1</sup></p> <p>Salva come...: salva i dati di layout con un altro nome.*<sup>1</sup></p> <p>*<sup>1</sup>: I file vengono salvati in formato GTPL.</p>



N.	Nome	Funzione
2	Platine standard/ Platina opzionale (altro) 	Consente di impostare le dimensioni della platina. Se il driver per una stampante supportata non è installato,  apparirà successivamente alla dimensione della platina. <SUGGERIMENTI> <ul style="list-style-type: none"> <li>Per impostazione predefinita, è possibile scegliere la platina desiderata tra sette tipi di platina. Qualsiasi dei dati della importata viene aggiunta all'elenco dei dati della platina disponibili.</li> </ul> ☞"3-5-5. Importazione di dati della platina >>P.27"
3	Aggiungi testo 	Consente di aggiungere testo. ☞"3-2. Modifica di testo >>P.10" <SUGGERIMENTI> <ul style="list-style-type: none"> <li>È possibile inserire fino a 105 caratteri.</li> </ul>
4	Aggiungi immagine 	Consente di inserire un'immagine selezionando il file di immagine. ☞"3-3. Inserimento di un'immagine >>P.15"
5	Aggiungi modello 	Consente di utilizzare i modelli preparati per posizionare le immagini. Sono disponibili sette modelli tra cui scegliere. ☞"3-4. Utilizzo dei modelli >>P.19"
6	Telaio della platina 	Cambia a seconda del pulsante Platina standard/Platina opzionale (altro). Al momento della stampa, solo tale intervallo tagliato dal telaio della platina viene stampato.
7	Indietro/Ripeti 	Indietro: ritorna allo stato precedente. È possibile ritornare a un massimo di nove stati prima dello stato presente. Ripeti: è possibile ripetere entro l'intervallo in cui si è tornati con il pulsante Annulla.
8	Colore sfondo 	La pressione di questo pulsante consente di modificare il colore dello sfondo della T-shirt. Premendo il pulsante "+", è possibile aggiungere fino a 11 colori opzionali. Se si aggiunge il 12° colore e quelli successivi, il primo e i colori successivi verranno rimossi e verrà mantenuto un massimo di 11 colori. Se il colore sfondo viene modificato, anche il colore dell'icona cambierà per corrispondere al colore sfondo.
9	Anteprima 	Il layout viene mostrato nelle condizioni in cui la griglia della platina non esiste e l'intera vista della T-shirt rimane visibile. La schermata di anteprima viene chiusa se si fa clic sul pulsante [x] nell'angolo in alto a destra o in qualsiasi punto al di fuori della schermata di anteprima.
10	Impostazione 	Consente di configurare GTX Graphics Lab. ☞"3-5. Configurazione dell'applicazione >>P.20"
11	[Stampa] 	Consente di configurare le impostazioni di stampa. Per i dettagli, fare riferimento al Manuale di istruzioni della stampante.

### 3-2. Modifica di testo

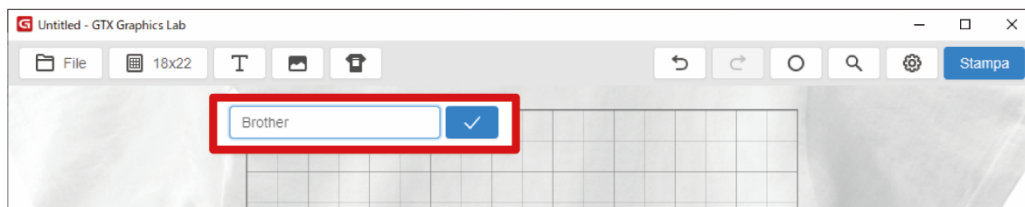
Consente di inserire e posizionare il testo da stampare sulla T-shirt.

La modifica di una voce di proprietà consente di configurare un carattere o uno stile.

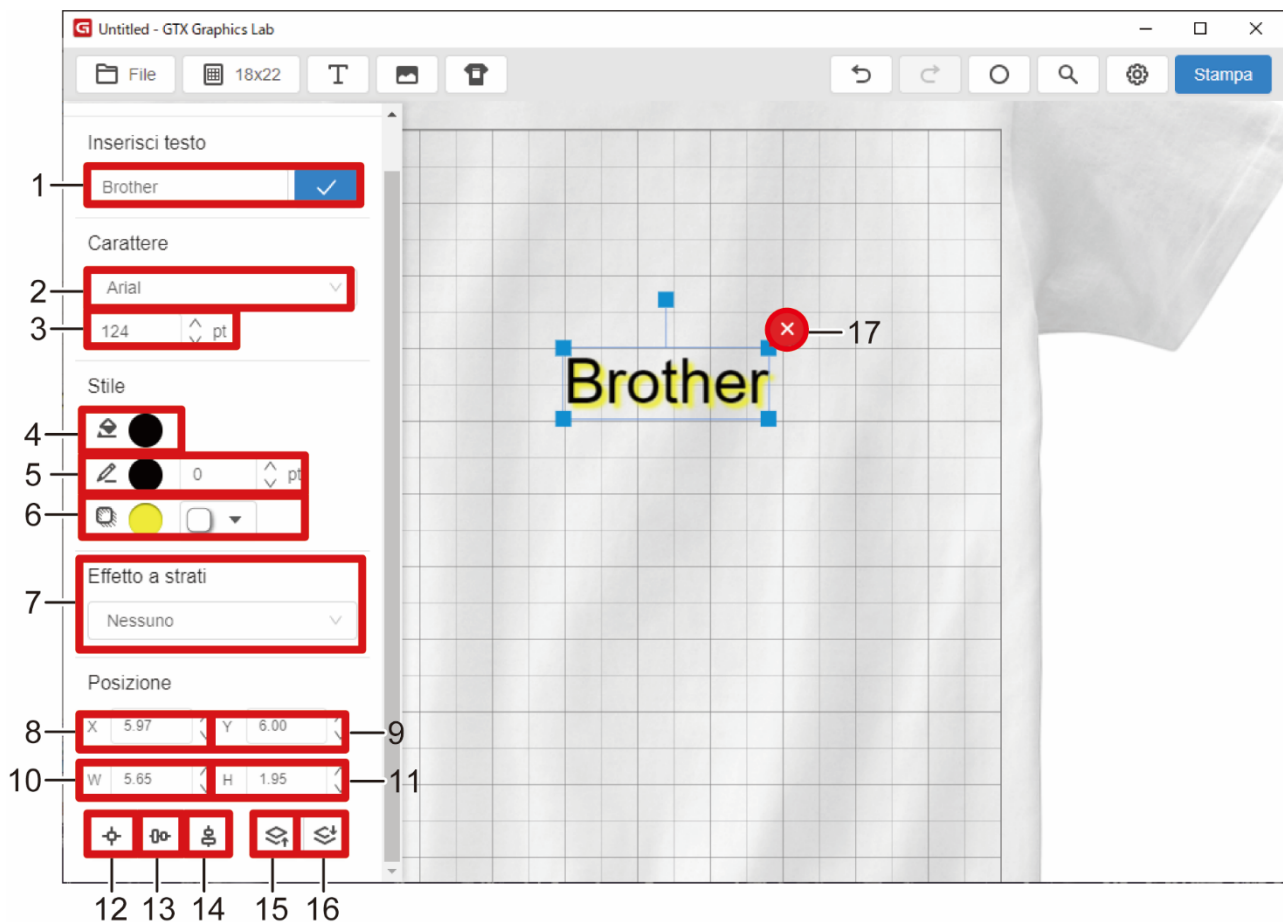
- (1) Fare clic su **T** [Aggiungi testo].
- (2) Inserire i caratteri e fare clic sul pulsante di controllo.

<SUGGERIMENTI>


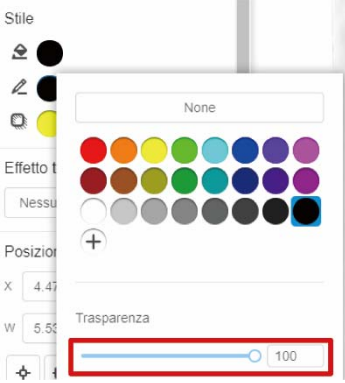

- È possibile inserire fino a 105 caratteri.




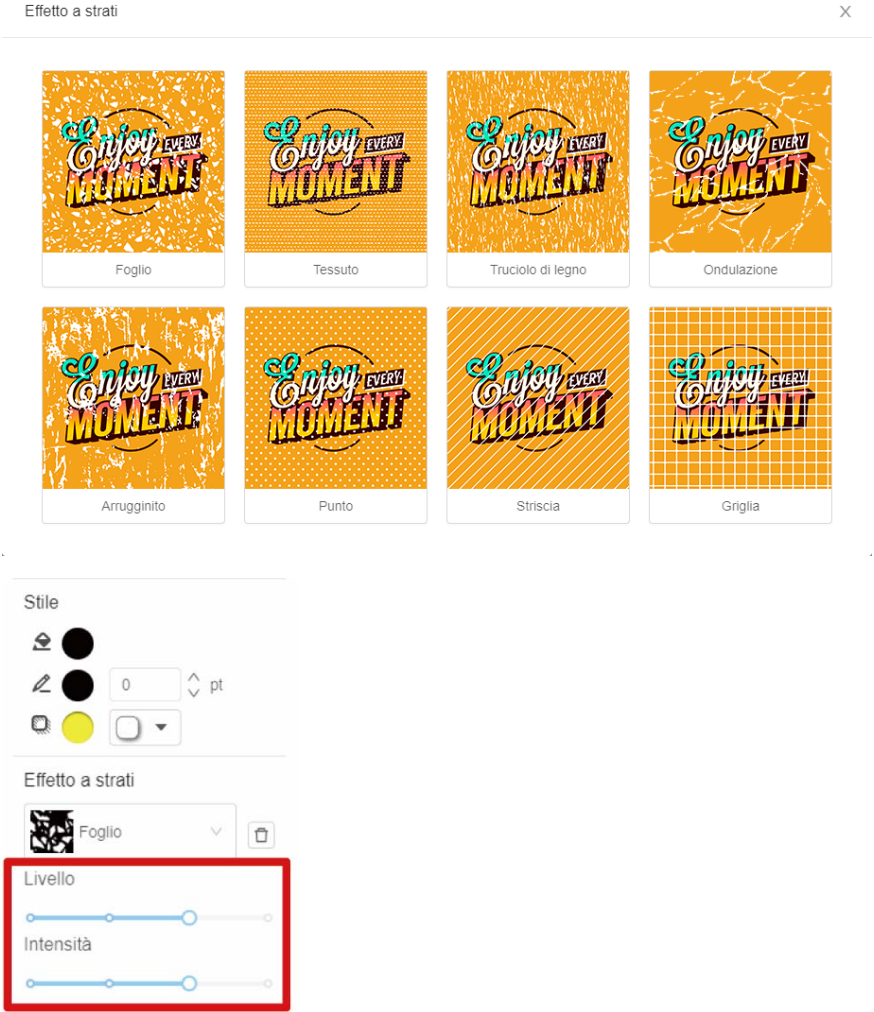
- (3) Configurare le impostazioni dettagliate come necessario, quindi trascinare il testo da inserire nella posizione desiderata.









N.	Nome	Funzione
1	Inserisci testo	Con questa funzione, è possibile modificare il contenuto del testo. Con questa funzione, immettere il testo desiderato con un massimo di 105 caratteri, quindi confermarlo nell'oggetto di testo applicabile con il pulsante Invia o il pulsante Accetta.

N.	Nome	Funzione
2	Carattere	<p>Utilizzando questa funzione, è possibile modificare il tipo di carattere. I caratteri che sono stati installati sul PC vengono visualizzati nell'elenco a discesa. È inoltre possibile modificare corsivo, grassetto e altre impostazioni dei caratteri.</p> <p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Disattivando [Visualizza solo caratteri confermati] vengono visualizzati tutti i caratteri, indipendentemente dal fatto che siano confermati o meno per essere disponibili normalmente. È possibile utilizzare i caratteri non confermati come normalmente disponibili, ma sotto la propria responsabilità.</li> </ul>
3	Dimensione del carattere	<p>Utilizzando questa funzione, è possibile modificare la dimensione del carattere. Quando si trascina uno dei quattro angoli di un oggetto di testo per ingrandirlo/ridurlo, o quando si modifica la larghezza o l'altezza del carattere, il valore corrispondente cambia di conseguenza. Il valore massimo è 1300 pt, mentre il valore minimo è 10 pt.</p>
4	Riempimento 	<p>Questa funzione consente di modificare il colore di riempimento per il testo e la trasparenza solida. La trasparenza può essere modificata spostando la barra [Trasparenza]. La trasparenza aumenta o diminuisce man mano che il valore aumenta o diminuisce. Premendo il pulsante "+", è possibile aggiungere fino a otto colori opzionali. Se si aggiunge il nono colore e quelli successivi, il primo e i colori successivi verranno rimossi e verrà mantenuto un massimo di otto colori.</p> 
5	Contorno 	<p>Con questa funzione, colore, trasparenza e spessore del contorno del testo possono essere modificati.</p> <p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se il valore dello spessore del contorno è troppo grande, il contorno potrebbe non essere disposto lungo la forma del carattere, provocando la rottura della forma.</li> </ul>

N.	Nome	Funzione
6	Ombra del testo 	<p>Questa funzione dà una sfumatura al testo. Grazie a questa funzione, è possibile specificare un colore per l'ombra, la trasparenza, la posizione, la distanza e l'effetto mosso.</p> <p>Colore: l'uso di questa funzione consente di modificare il colore dell'ombra.</p> <p>Trasparenza: Questa funzione modifica la trasparenza con ombra.</p> <p>Posizione: con questa funzione, è possibile modificare una posizione in cui l'ombreggiatura viene applicata. Per impostazione predefinita, è impostata nell'angolo in basso a destra.</p> <p>Distanza: con questa funzione, è possibile modificare la distanza in cui l'ombreggiatura viene applicata. Man mano che il valore aumenta o diminuisce, la distanza aumenta o l'oggetto si avvicina al centro.</p> <p>Sfocatura: Se il valore aumenta, anche il livello di sfocatura aumenta.</p> <p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando si sposta un testo con l'ombra, potrebbe sembrare che parte dell'ombra scompaia dallo schermo. Tuttavia, queste ombre appaiono quando il testo viene stampato.</li> <li>• Quando l'ombra viene applicata a un testo posizionato su un oggetto con RGB=255, l'area intorno alla sezione sfocata dell'ombra potrebbe diventare bianca.</li> </ul>

N.	Nome	Funzione
7	Effetto a strati	<p>Consente di applicare l'effetto a strati a un oggetto di testo.</p> <p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'effetto a strati è una decorazione che appare come se l'intera superficie di un oggetto sia stata raschiata. L'area raschiata viene trattata come trasparente e appare il colore dell'oggetto sottostante o del supporto stampa.</li> </ul> <p>È possibile selezionare uno strato per riflettere l'effetto a strati.</p> <p>Inoltre, è possibile modificare sia la dimensione che l'intensità del motivo dello strato su quattro livelli.</p> <p>Livello: ingrandisce il motivo dello strato.</p> <p>Intensità: aumenta l'area della parte che appare bianca.</p> 
8	Posizione orizzontale	<p>Con la parte più a sinistra del telaio della platina impostata su 0, questa funzione consente di visualizzare e modificare la posizione orizzontale di un oggetto. Trascinando l'oggetto per spostarlo in altre posizioni, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p>
9	Posizione verticale	<p>Con la parte superiore del telaio della platina impostata su 0, questa funzione consente di visualizzare e modificare la posizione verticale di un oggetto. Trascinando l'oggetto per spostarlo in altre posizioni, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p>

N.	Nome	Funzione
10	Larghezza del carattere	<p>Specificando la larghezza, è possibile modificare la dimensione del carattere. Quando si trascina uno dei quattro angoli di un oggetto di testo per ingrandirlo/ridurlo, o quando si modifica la dimensione o l'altezza del carattere, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p> <p>Il valore massimo è 1300 pt o un valore equivalente, mentre il valore minimo è 10 pt o un valore equivalente.</p> <p>L'unità per i valori è quella specificata dal pulsante Dettagli.</p>
11	Altezza del carattere	<p>Specificando l'altezza, è possibile modificare la dimensione del carattere. Quando si trascina uno dei quattro angoli di un oggetto di testo per ingrandirlo/ridurlo, o quando si modifica la dimensione o la larghezza del carattere, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p> <p>Il valore massimo è 1300 pt o un valore equivalente, mentre il valore minimo è 10 pt o un valore equivalente.</p> <p>L'unità per i valori è quella specificata dal pulsante Dettagli.</p>
12	Centro	 <p>Questa funzione posiziona un oggetto al centro della platina in entrambe le direzioni orizzontale e verticale.</p>
13	Centro orizzontale	 <p>Questa funzione posiziona un oggetto al centro della platina in direzione verticale.</p>
14	Centro verticale	 <p>Questa funzione posiziona un oggetto al centro della platina in direzione orizzontale.</p>
15	Davanti	 <p>Questa funzione invia un oggetto in primo piano. Tra gli oggetti che si sovrappongono all'oggetto selezionato, questa funzione sposta un oggetto in avanti di fronte all'oggetto che è attualmente posizionato sul lato più avanzato. Tuttavia, nessuna modifica viene eseguita nel caso in cui nessun oggetto si sovrappone ad un altro.</p>
16	Dietro	 <p>Questa funzione invia un oggetto nella parte inferiore/posteriore dell'immagine complessiva. Tra gli oggetti che si sovrappongono all'oggetto selezionato, questa funzione sposta un oggetto indietro proprio dietro l'oggetto che è attualmente posizionato sul lato più arretrato. Tuttavia, nessuna modifica viene eseguita nel caso in cui nessun oggetto si sovrappone ad un altro.</p>
17	Cancella	 <p>Fare clic sull'icona per cancellare qualsiasi oggetto.</p>

### 3-3. Inserimento di un'immagine


Consente di inserire un'immagine che si desidera stampare.

I formati di immagine supportati sono i seguenti:

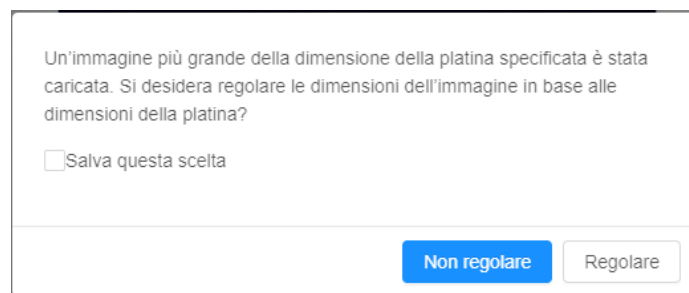
- Per i dati immagine che non contengono informazioni sul trasparente: PNG, JPEG, BMP e GIF
- Per i dati immagine che contengono informazioni sul trasparente: Solo PNG

#### <SUGGERIMENTI>

- Non è possibile caricare immagini di dimensioni inferiori a 15 px di larghezza o altezza. Se si imposta la risoluzione, le immagini inferiori a 0,1 pollici in termini di pollici vengono ingrandite a 0,1 pollici dopo il caricamento. Le immagini senza risoluzione impostata vengono calcolate come 72 dpi.
  - RGB=255 è trattato come "Bianco". Quando si tratta RGB=255 come "Colore trasparente", utilizzando "GT Transparency" è possibile convertire RGB=255 del file immagine a trasparente.
- ☞"2-4. Impostazione di RGB=255 su "Colore trasparente" >>P.7"

- (1) Fare clic su  [Aggiungi immagine].
- (2) Selezionare l'immagine che si desidera aggiungere e fare clic su [Apri].
- (3) Se si seleziona un'immagine più grande rispetto alle dimensioni specificate della platina, viene visualizzata la seguente schermata:

Regolare automaticamente o selezionare la dimensione dell'immagine in base alle dimensioni della platina.

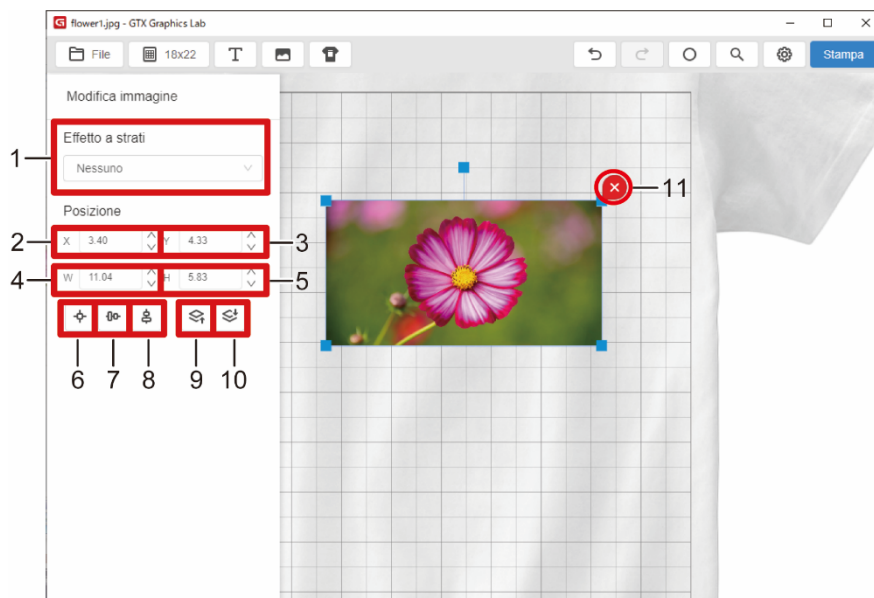


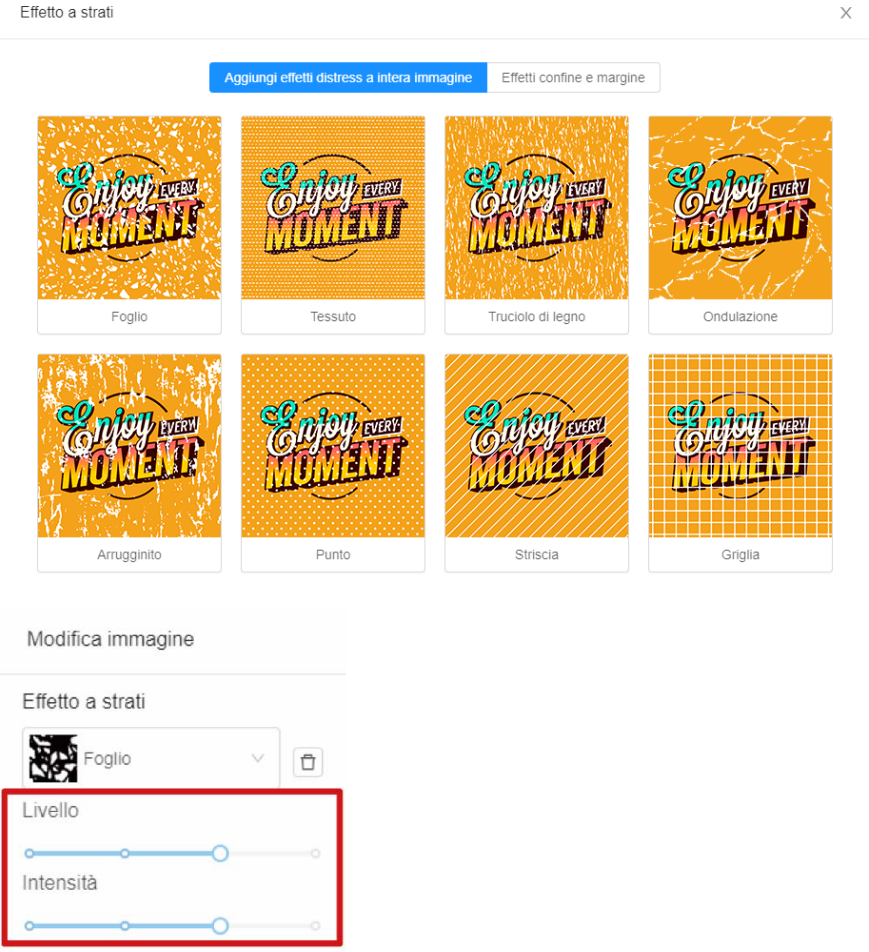
#### <SUGGERIMENTI>

- Se si seleziona la casella di spunta [Salva questa scelta], la finestra di dialogo non apparirà la volta successiva che si carica un'immagine più grande della dimensione della platina. La funzione selezionata ([Non Regolare] o [Regolare]) verrà eseguita automaticamente. È possibile ripristinare le impostazioni con il pulsante [Impostazioni].

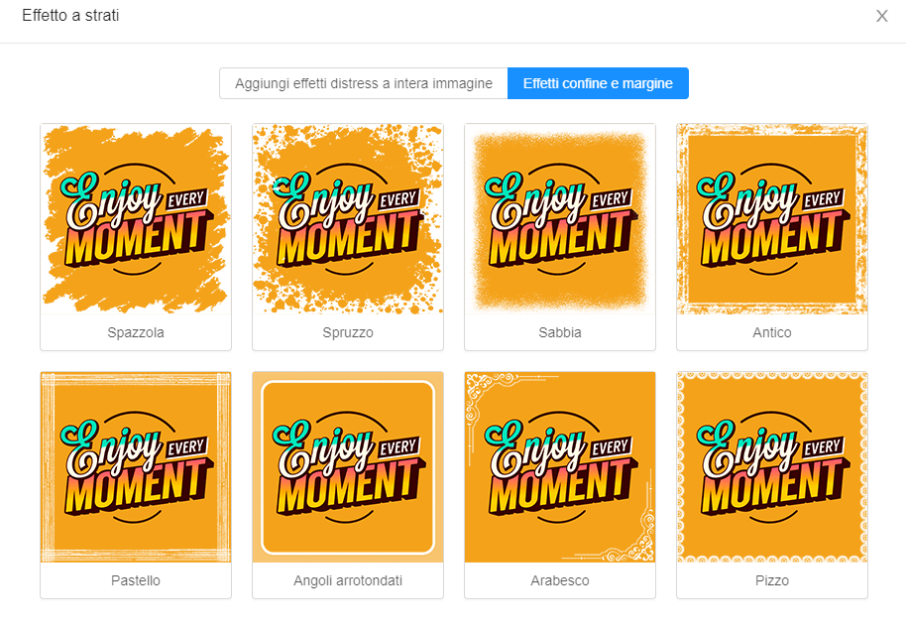



☞"3-5-8. Ripristino >>P.30"




- (4) Configurare le impostazioni dettagliate come necessario, quindi trascinare l'immagine da inserire nella posizione desiderata.



N.	Nome	Funzione
1	Effetto a strati	<p>- Aggiungi effetti distress a intera immagine                      Applica l'effetto a strati a un oggetto immagine.</p> <p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'effetto a strati è una decorazione che appare come se l'intera superficie di un oggetto sia stata raschiata. L'area raschiata viene trattata come trasparente e appare il colore dell'oggetto sottostante o del supporto stampa.</li> </ul> <p>È possibile selezionare uno strato per riflettere l'effetto a strati.                      Inoltre, è possibile modificare sia la dimensione che l'intensità del motivo dello strato su quattro livelli.</p> <p>Livello: ingrandisce il motivo dello strato.                      Intensità: aumenta l'area della parte che appare bianca.</p> 



N.	Nome	Funzione
1	Effetto a strati	<p>- Effetti confine e margine            Applica l'effetto cornice a un oggetto immagine.</p> <p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'effetto cornice è una decorazione che appare come i contorni (bordi) di un oggetto che è stato raschiato. L'area raschiata viene trattata come trasparente e appare il colore dell'oggetto sottostante o del supporto stampa.</li> </ul> <p>È possibile selezionare una cornice per riflettere l'effetto cornice.</p> 
2	Posizione orizzontale	<p>Con la parte più a sinistra del telaio della platina impostata su 0, questa funzione consente di visualizzare e modificare la posizione orizzontale di un oggetto. Trascinando l'oggetto per spostarlo in altre posizioni, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p>
3	Posizione verticale	<p>Con la parte superiore del telaio della platina impostata su 0, questa funzione consente di visualizzare e modificare la posizione verticale di un oggetto. Trascinando l'oggetto per spostarlo in altre posizioni, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p>
4	Larghezza dell'immagine	<p>Specificando la larghezza, è possibile modificare la dimensione dell'immagine. Quando si modifica l'altezza dell'immagine, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p> <p>Il valore massimo è 32 pollici, mentre il valore minimo è 0,1 pollici.</p> <p>L'unità per i valori è quella specificata dal pulsante Dettagli.</p>
5	Altezza dell'immagine	<p>Specificando l'altezza, è possibile modificare la dimensione dell'immagine. Quando si modifica la larghezza dell'immagine, il valore corrispondente cambia di conseguenza.</p> <p>Il valore massimo è 42 pollici, mentre il valore minimo è 0,1 pollici.</p> <p>L'unità per i valori è quella specificata dal pulsante Dettagli.</p>
6	Centro 	<p>Questa funzione posiziona un oggetto al centro della platina in entrambe le direzioni orizzontale e verticale.</p>
7	Centro orizzontale 	<p>Questa funzione posiziona un oggetto al centro della platina in direzione verticale.</p>
8	Centro verticale 	<p>Questa funzione posiziona un oggetto al centro della platina in direzione orizzontale.</p>

N.	Nome	Funzione
9	Davanti 	Questa funzione invia un oggetto in primo piano. Tra gli oggetti che si sovrappongono all'oggetto selezionato, questa funzione sposta un oggetto in avanti di fronte all'oggetto che è attualmente posizionato sul lato più avanzato. Tuttavia, nessuna modifica viene eseguita nel caso in cui nessun oggetto si sovrappone ad un altro.
10	Dietro 	Questa funzione invia un oggetto nella parte inferiore/posteriore dell'immagine complessiva. Tra gli oggetti che si sovrappongono all'oggetto selezionato, questa funzione sposta un oggetto indietro proprio dietro l'oggetto che è attualmente posizionato sul lato più arretrato. Tuttavia, nessuna modifica viene eseguita nel caso in cui nessun oggetto si sovrappone ad un altro.
11	Cancella 	Fare clic sull'icona per cancellare qualsiasi oggetto.

### 3-4. Utilizzo dei modelli

Inserire le immagini desiderate per stampare utilizzando i modelli del disegno preparati in anticipo. Sono disponibili sette modelli tra cui scegliere.

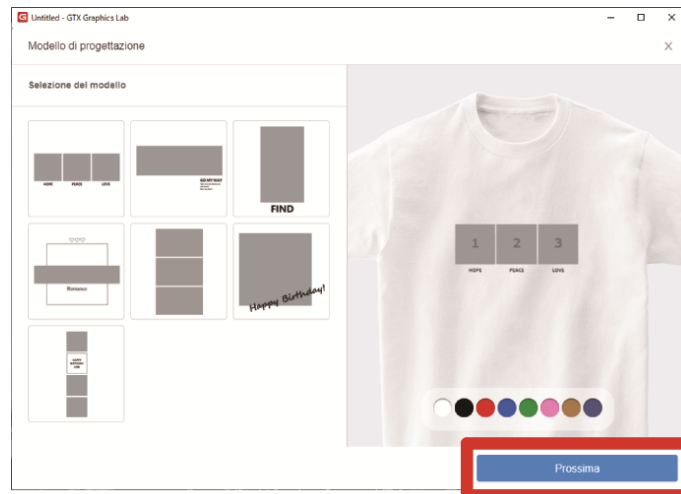
<SUGGERIMENTI>

- Per alcuni modelli, la modifica della dimensione e dell'inclinazione potrebbero far sì che le linee solide sul design del modello siano così sottili da non essere visibili durante la stampa. Controllare la schermata di anteprima prima della stampa.

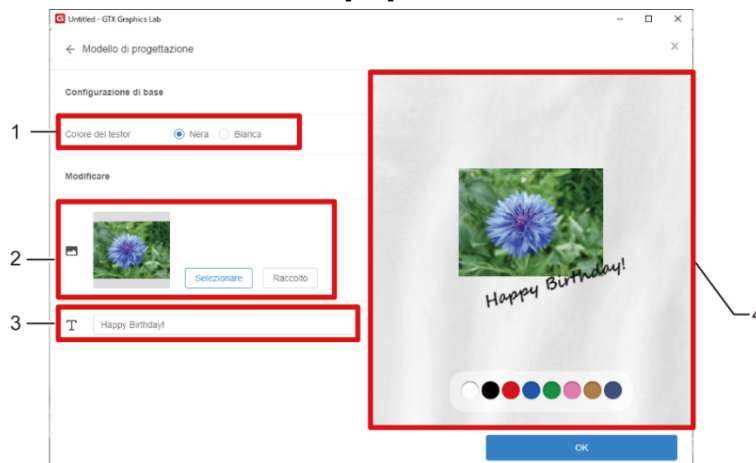
(1) Fare clic su  [Aggiungi modello].

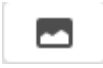

(2) Selezionare il modello desiderato e fare clic su [Prossima].

È possibile stampare T-shirt scegliendo tra otto colori. Cambiare il colore come necessario.



(3) Completare le impostazioni avanzate e fare clic su [OK].



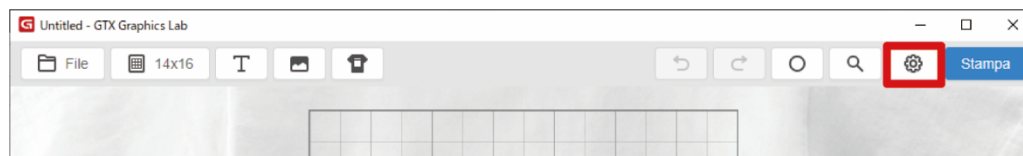
N.	Nome	Funzione
1	Colore del testor	È possibile selezionare il nero o il bianco per il colore del testo.
2	Immagine 	Fare clic su [Selezionare] e inserire l'immagine. Fare clic su [Raccolto] per ritagliare l'immagine. Fare clic su [OK] per riflettere l'operazione.
3	Testo 	Con questa funzione, è possibile modificare il contenuto del testo.
4	Anteprima	È possibile controllare l'immagine completata. È possibile stampare T-shirt scegliendo tra otto colori. Cambiare il colore come necessario.

### 3-5. Configurazione dell'applicazione


Consente di eseguire l'impostazione delle funzioni ausiliarie di commutazione e implementazione relative a GTX Graphics Lab.

(1) Fare clic su  [Impostazioni].

Configurare le impostazioni come necessario.



N.	Nome	Funzione
1	Unità	Selezionare se visualizzare le linee della griglia in unità di pollici o mm.
2	Visualizzazione a griglia	Consente di impostare il metodo di visualizzazione delle linee della griglia tra i seguenti tre motivi. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Griglia non scalata: con linee della griglia e senza righelli</li> <li>• Griglia scalata: con linee della griglia e con righelli</li> <li>• Nessuno: senza linee della griglia e senza righelli</li> </ul>
3	Spaziatura griglia	Consente di impostare la spaziatura della griglia. Cambia a seconda dell'unità selezionata.
4	Stampa ColorChart...	Consente di regolare il colore del materiale stampato effettivo in modo che sia dei colori ideali. ☞"3-5-1. Stampa di un grafico dei colori >>P.22"
5	Modalità di stampa continua	Attivando questa modalità si carica solo un'immagine alla volta. Il caricamento della seconda immagine rimuove la prima immagine. ☞"3-5-2. Specificare per caricare un'immagine alla volta >>P.24"
6	Importa preimpostazione...	Importa i dati preimpostati esportati. ☞"3-5-3. Importazione di dati preimpostati >>P.25"
7	Esporta preimpostazione...	Esporta i dati preimpostati in un file. ☞"3-5-4. Esportazione di dati preimpostati >>P.26"
8	Importa Platina...	Consente di importare i dati della platina creati in anticipo. ☞"3-5-5. Importazione di dati della platina >>P.27"
9	Gestisci platine importate...	Consente di eliminare i dati della platina importati. ☞"3-5-6. Eliminazione dei dati della platina >>P.28"
10	Impostazione lingua...	Selezionare la lingua desiderata del display. ☞"3-5-7. Configurazione della lingua >> P.29"
11	Ripristinare le impostazioni dell'applicazione	Ripristinare le impostazioni che regolano automaticamente la dimensione dell'immagine da caricare. ☞"3-5-8. Ripristino >>P.30"
12	Informativa sulla privacy	Selezionare se consentire o meno al browser di raccogliere le informazioni relative al funzionamento di GTX Graphics Lab. ☞"3-5-9. Invio delle informazioni dell'applicazione >>P.31"
		<p>&lt;SUGGERIMENTI&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'impostazione predefinita è determinata dall'impostazione specificata durante l'installazione.</li> <li>• Le informazioni raccolte comprendono principalmente quanto segue: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Azioni dei pulsanti</li> <li>- Tipi di effetto a strati utilizzati</li> <li>- Parametri utilizzati di frequente nella stampa</li> </ul> </li> </ul>



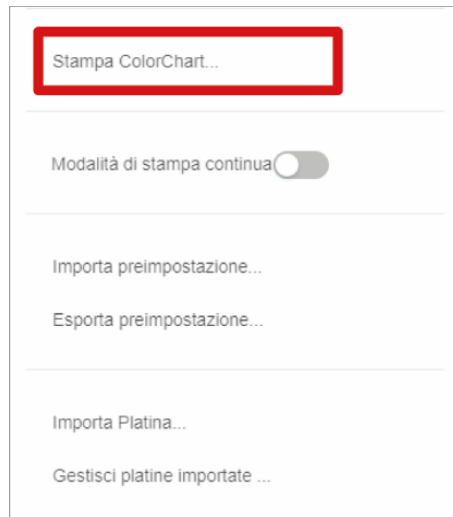
N.	Nome	Funzione
13	A proposito di...	Consente di confermare le informazioni sulla versione di GTX Graphics Lab.

### 3-5-1. Stampa di un grafico dei colori

Consente di stampare un grafico dei colori per il confronto e la prova dei colori effettivi e ideali di un materiale stampato.

☞"5-2. Come utilizzare la funzione di creazione del grafico dei colori >>P.38"

- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic su [Stampa ColorChart...].



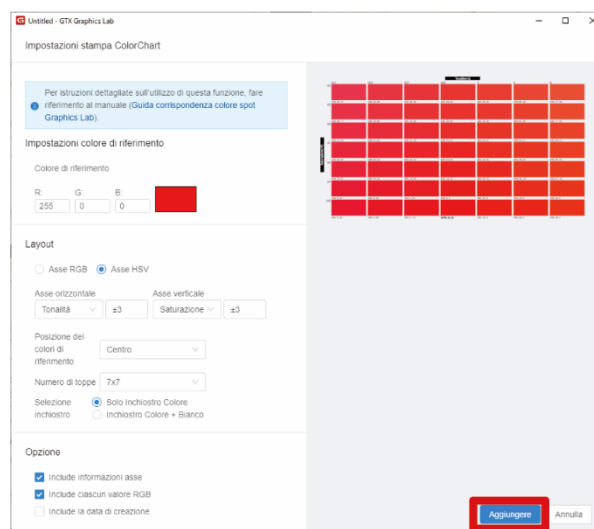
- (3) Impostare il colore di riferimento.

<SUGGERIMENTI>

- È possibile immettere direttamente i valori RGB o utilizzare il "Pulsante suggerimento colore" per immettere i valori del selettore colore o di Lab.



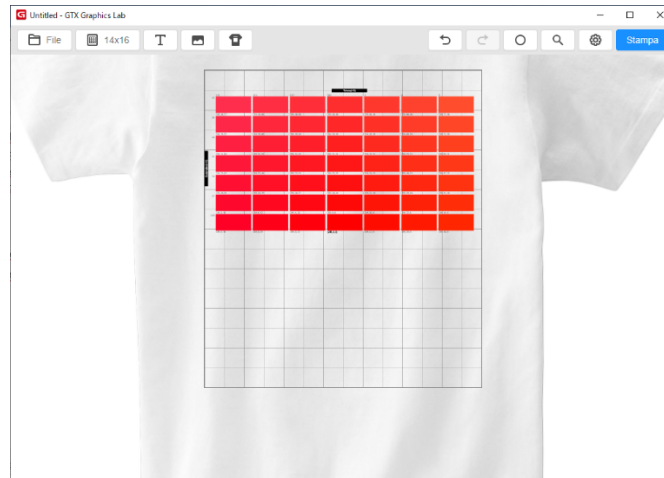
- (4) Controllare e correggere le impostazioni del layout del grafico dei colori.
- (5) Controllare l'anteprima e fare clic su [Aggiungere].



- (6) Modificare la dimensione del grafico dei colori come necessario.

<SUGGERIMENTI>

- Possono essere posizionati più grafici dei colori. Per aggiungere un grafico dei colori, ripetere i passaggi dall'inizio.  
☞"3-5-1. Stampa di un grafico dei colori >>P.22"




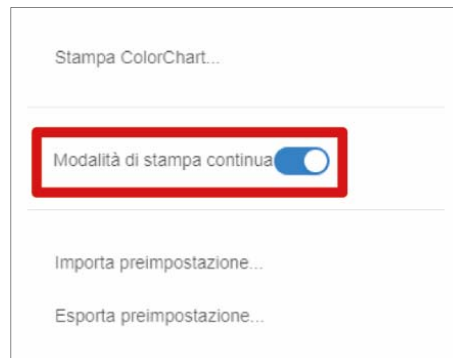
- (7) Fare clic su [Stampa].

Le condizioni di stampa, quali i materiali da stampare e le impostazioni di stampa, devono essere impostate per il materiale stampato finale effettivo.

### 3-5-2. Specificare per caricare un'immagine alla volta

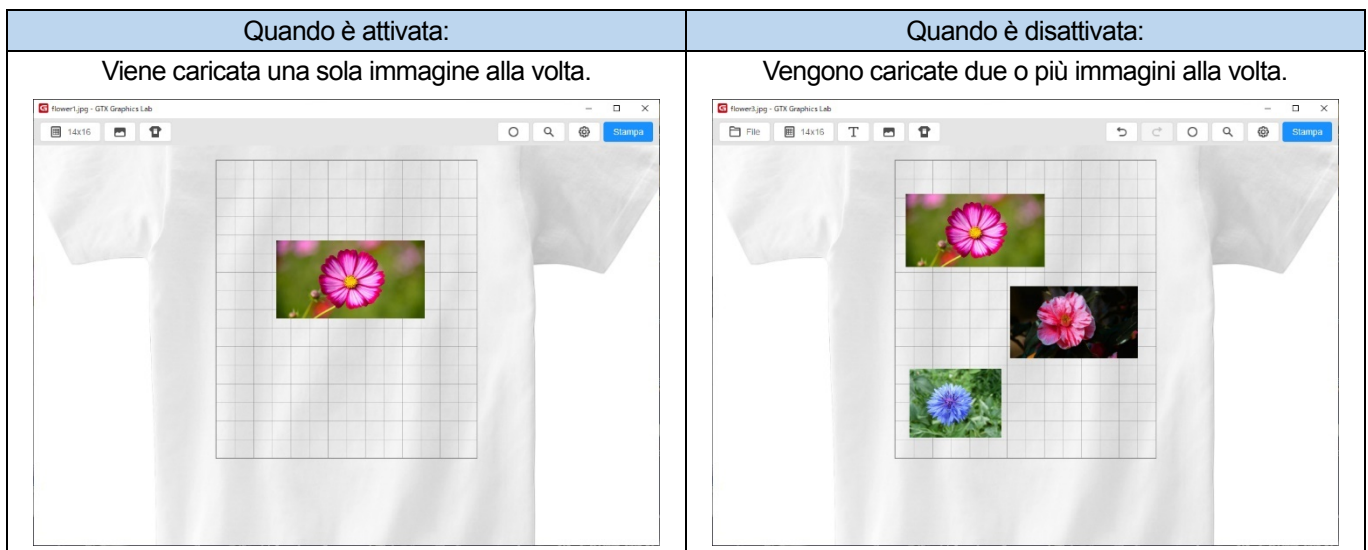
Attivando la modalità stampa automatica si specifica che è possibile caricare solo un'immagine alla volta in GTX Graphics Lab. Ciò elimina la necessità di fare clic su [Nuovo] o di eliminare l'immagine corrente quando si desidera cambiare l'immagine. La funzione è utile quando si desidera continuare la stampa mentre si cambiano le immagini una dopo l'altra senza cambiare il layout o le impostazioni di stampa.

- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic per attivare [Modalità di stampa continua].



#### <SUGGERIMENTI>

- I pulsanti [File], [Aggiungi testo] e [Indietro/Ripeti] scompaiono quando la modalità di stampa automatica viene attivata.



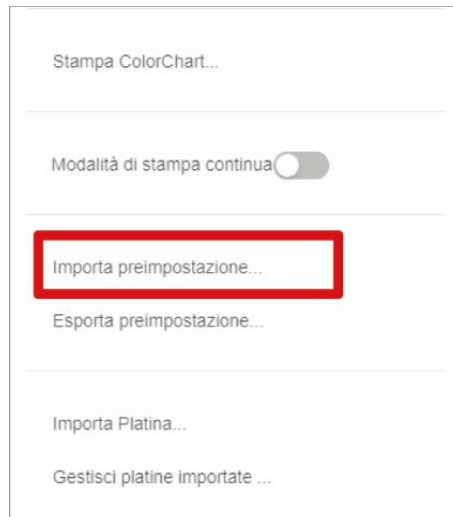


### 3-5-3. Importazione di dati preimpostati

Consente di importare una preimpostazione delle impostazioni di stampa salvate in un file con la funzione di esportazione.

⇒"3-5-4. Esportazione di dati preimpostati >>P.26"

- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic su [Importa preimpostazione...].



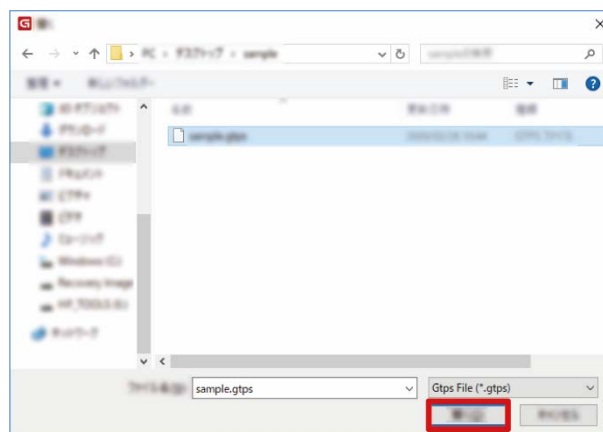
- (3) Selezionare il file che si desidera importare e fare clic su [Apri].

L'estensione del nome file da aprire è "gtps".

La preimpostazione sarà importata.

#### <SUGGERIMENTI>

- Se il file importato contiene un certo numero di preimpostazioni, tutte le preimpostazioni verranno importate.

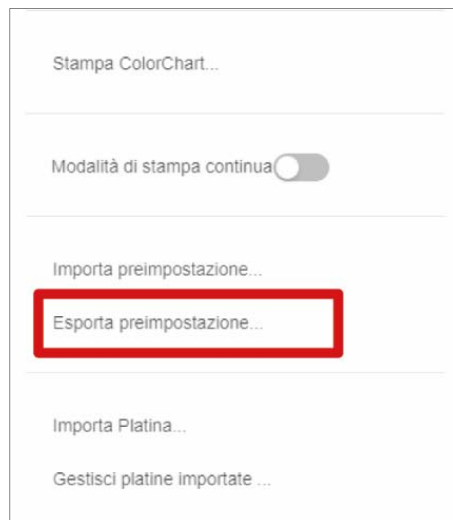


### 3-5-4. Esportazione di dati preimpostati

Consente di esportare una preimpostazione salvata nelle impostazioni di stampa a un file.

☞"3-6-1. Salvataggio dei dati preimpostati >>P.34"

- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic su [Esporta preimpostazione...].



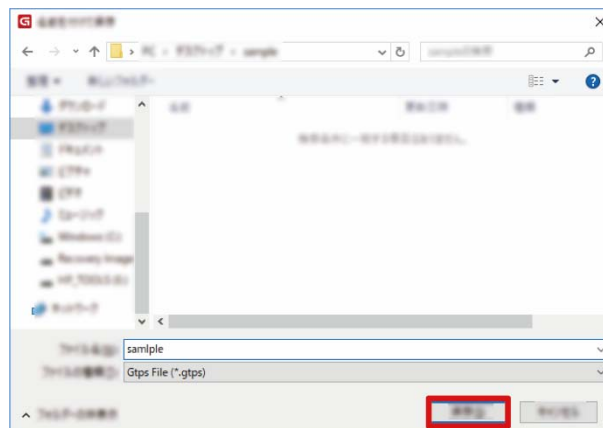
- (3) Selezionare la cartella di destinazione e fare clic su [Salva].

L'estensione del nome file da salvare è "gtps".

La preimpostazione sarà esportata.


<SUGGERIMENTI>

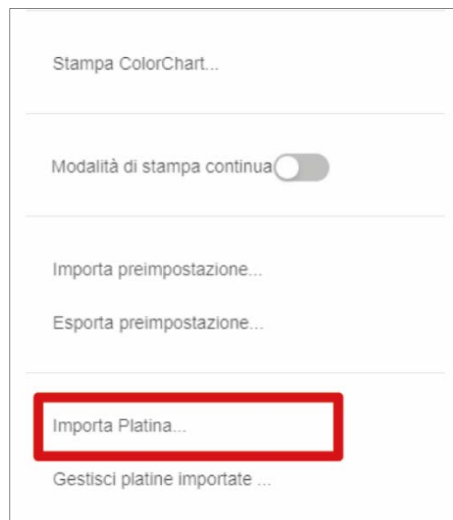
- Tutte le preimpostazioni salvate verranno esportate come un unico file.



### 3-5-5. Importazione di dati della platina

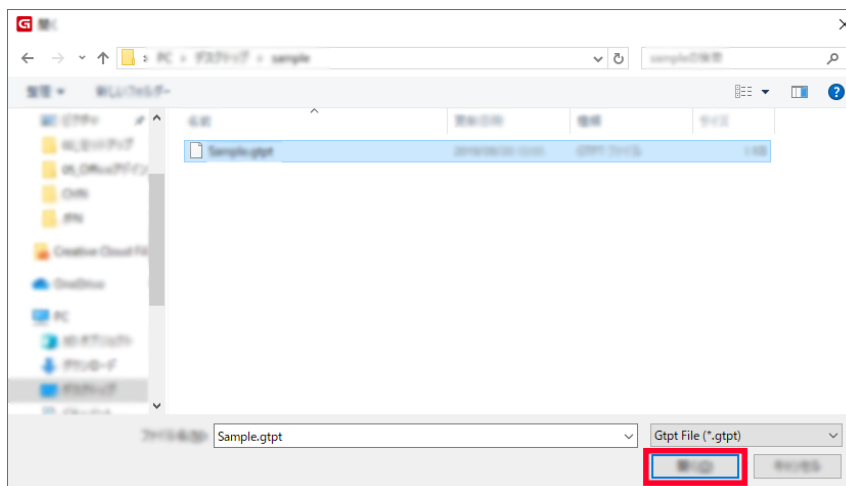
Consente di importare i dati della platina creati in un'altra applicazione.

- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic su [Importa Platina...].



- (3) Selezionare il file che si desidera importare e fare clic su [Apri].

L'estensione del nome file da aprire è "gtpt".

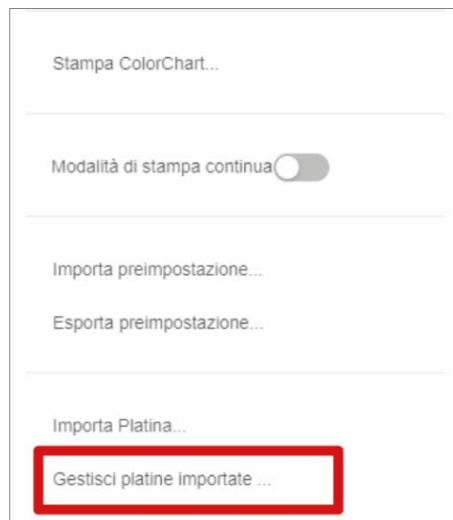


- (4) Fare clic su [OK].  
I dati platina vengono importati.

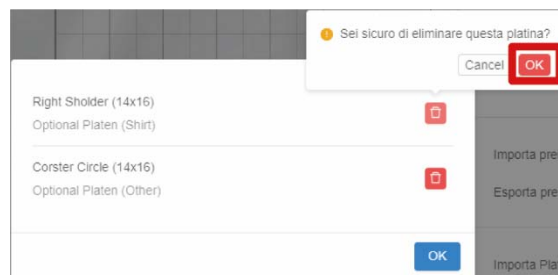
### 3-5-6. Eliminazione dei dati della platina

Consente di eliminare i dati della platina importati.

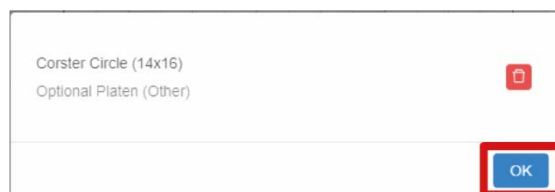
- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic su [Gestisci platine importate...].



- (3) Selezionare i dati della platina che si desidera eliminare e fare clic su [OK].




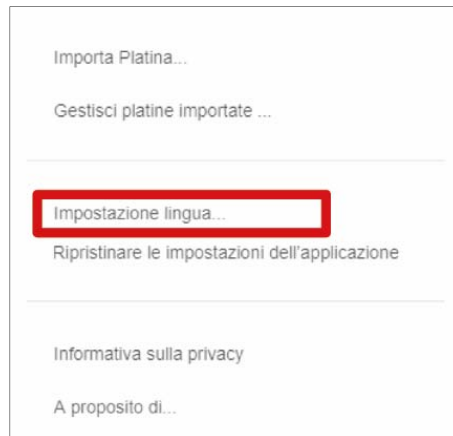
- (4) Fare clic su [OK] per chiudere la schermata.



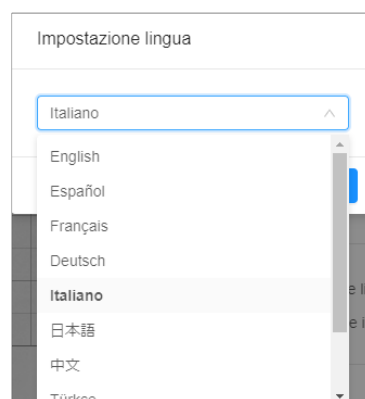
### 3-5-7. Configurazione della lingua

Imposta la lingua da visualizzare in Graphics Lab.

- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic su [Impostazione lingua...].



- (3) Selezionare la lingua che si desidera visualizzare dal menu a discesa.



- (4) Fare clic su [OK] per chiudere la schermata.




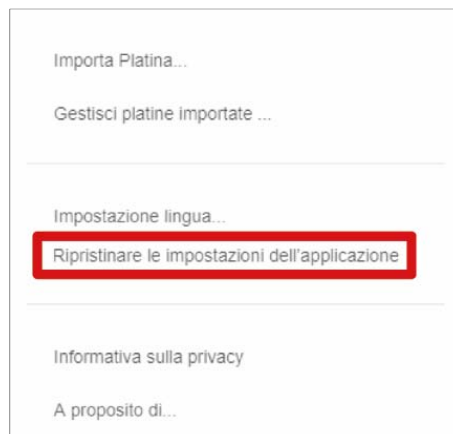
### 3-5-8. Ripristino

Ripristinare le impostazioni che regolano automaticamente la dimensione dell'immagine da caricare.

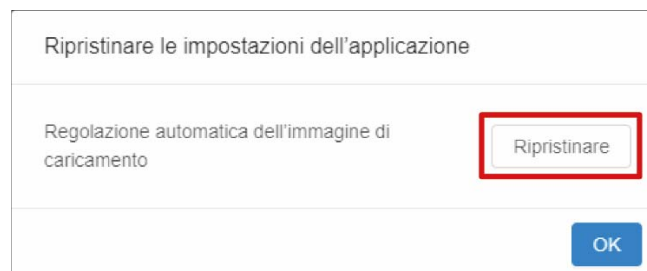
Le impostazioni sono valide solo se [Salva questa scelta] è selezionato nella finestra di dialogo che appare quando viene inserita un'immagine più grande delle dimensioni della platina.

⇒"3-3. Inserimento di un'immagine >>P.15"

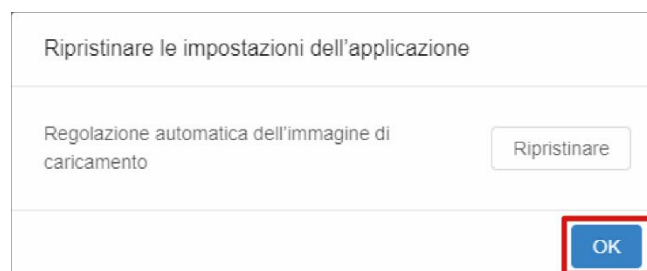
- (1) Fare clic su  [Impostazioni].
- (2) Fare clic su [Ripristinare le impostazioni dell'applicazione].



- (3) Fare clic su [Ripristinare].



- (4) Fare clic su [OK] per chiudere la schermata.



### 3-5-9. Invio delle informazioni dell'applicazione

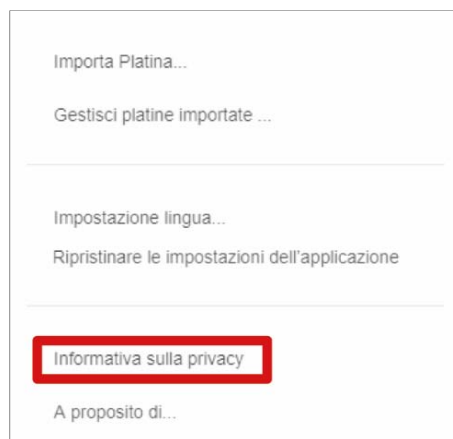
Selezionare se consentire o meno al browser di raccogliere le informazioni relative al funzionamento di GTX Graphics Lab. L'impostazione predefinita è determinata dall'impostazione specificata durante l'installazione.

Le informazioni raccolte comprendono principalmente quanto segue:

- Azioni dei pulsanti
- Tipi di effetto a strati utilizzati
- Parametri utilizzati di frequente nella stampa

(1) Fare clic su  [Impostazioni].

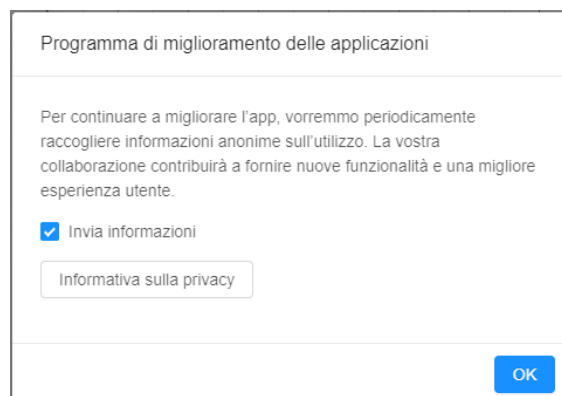
(2) Fare clic su [Informativa sulla privacy].



(3) Leggere attentamente il contenuto, quindi selezionare la casella di controllo per inviare le informazioni.

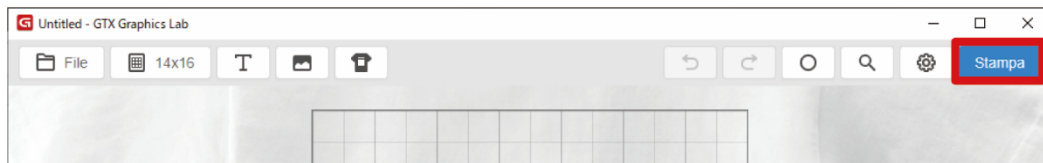
<SUGGERIMENTI>

- Per visualizzare il contenuto della Normativa sulla privacy, fare clic su [Informativa sulla privacy].

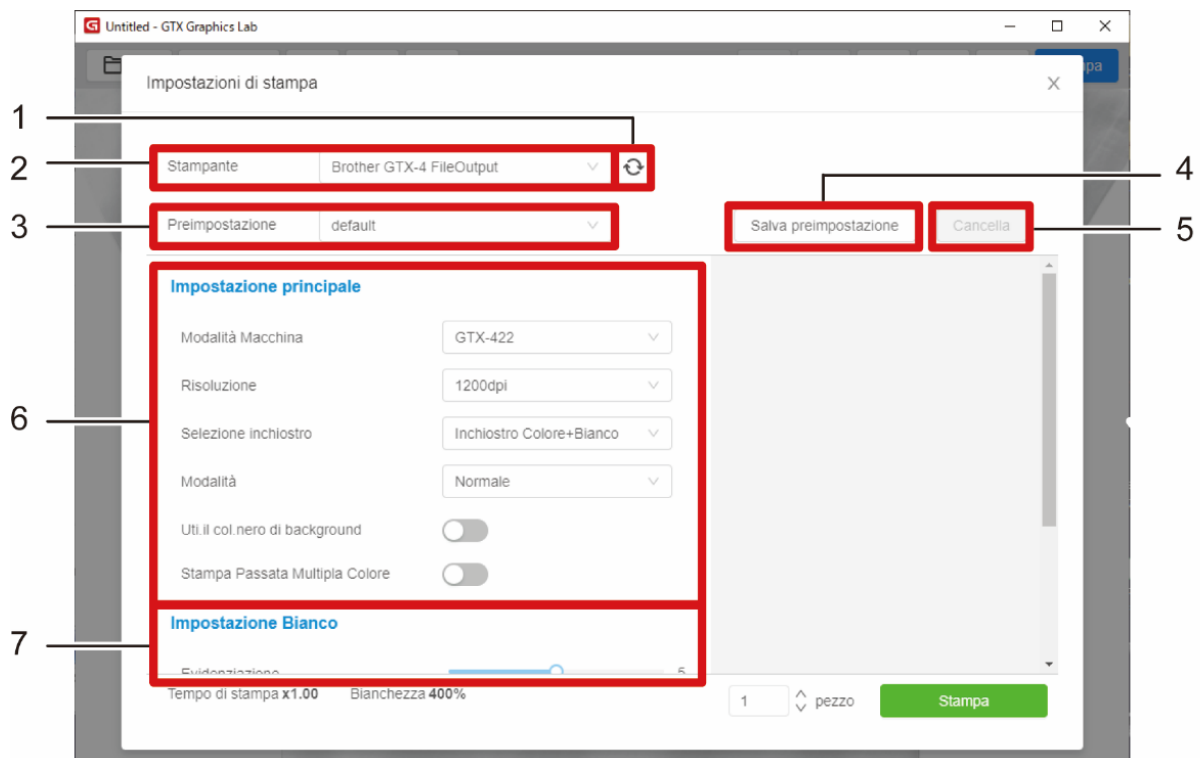




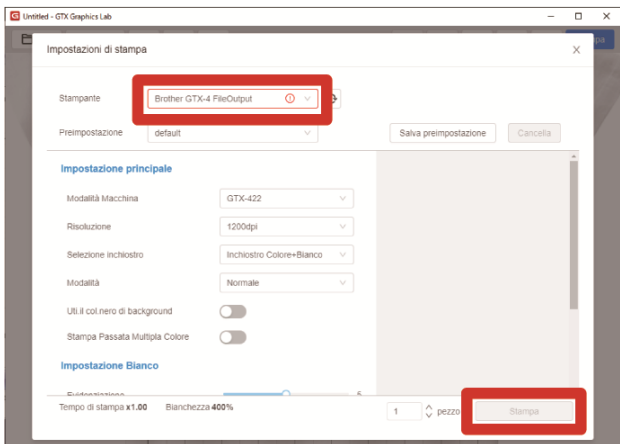
### 3-6. Eseguire le impostazioni di stampa per la stampante

(1) Fare clic su [Stampa].



(2) Configurare le impostazioni come necessario.



N.	Nome	Funzione
1	Cerca per elenco stampanti 	<p>Consente di cercare le stampanti. Solo le stampanti in linea vengono visualizzate nell'elenco.</p> <p>Se si seleziona una stampante che non supporta le dimensioni della platina, appare  e un riquadro rosso circonda il campo della stampante. In questo stato, il pulsante [Stampa] viene visualizzato in grigio e non è possibile premerlo.</p> 
2	Seleziona stampante	Selezionare la stampante alla quale si desidera inviare i dati di stampa.



N.	Nome	Funzione
3	Preimpostazione	Selezionare dall'elenco il nome preimpostato che si desidera utilizzare. Viene visualizzato un elenco quando si importa una preimpostazione. ☞"3-5-3. Importazione di dati preimpostati >>P.25"
4	Salva preimpostazione	Consente di salvare le impostazioni di stampa della stampante come [Preimpostazioni]. ☞"3-6-1. Salvataggio dei dati preimpostati >>P.34"
5	Elimina	Consente di eliminare la preimpostazione salvata. ☞"3-6-2. Eliminazione dei dati preimpostati >>P.35"
6	Impostazioni principali	Per i dettagli, fare riferimento al Manuale di istruzioni della stampante.
7	Impostazioni inchiostro bianco/colore	Per i dettagli, fare riferimento al Manuale di istruzioni della stampante.

### 3-6-1. Salvataggio dei dati preimpostati

Consente di salvare le impostazioni di stampa della stampante come [Preimpostazioni].

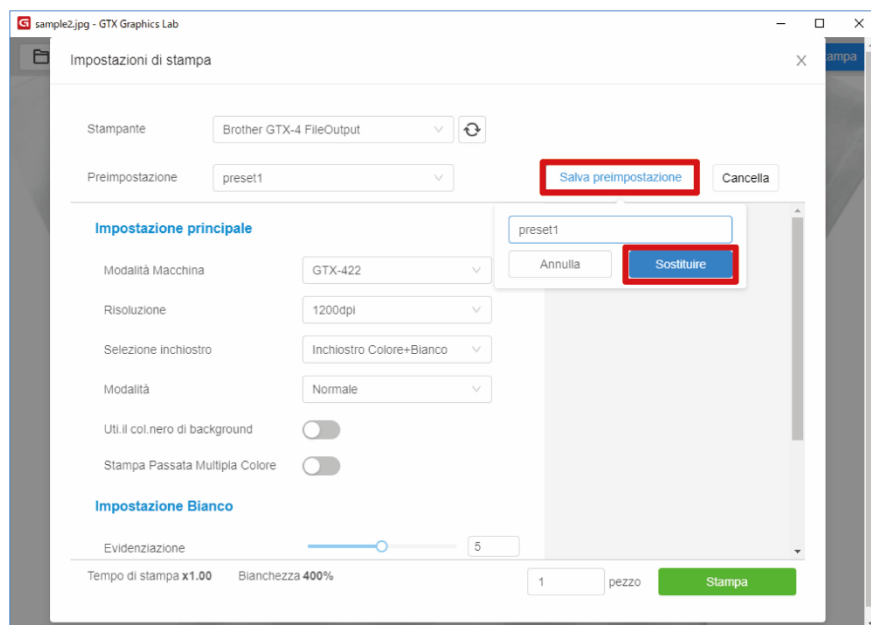
Quando si utilizza ripetutamente la stessa impostazione per creare i dati di stampa, si consiglia di salvare i dati preimpostati.

- (1) Fare clic su [Stampa] nella schermata GTX Graphics Lab.
- (2) Selezionare la stampante, effettuare le impostazioni di stampa per i passaggi nelle e dopo le Impostazioni principali, quindi fare clic su [Salva preimpostazione].
- (3) Immettere il nome preimpostato e fare clic su [Sostituire].

La preimpostazione viene salvata.

#### <SUGGERIMENTI>

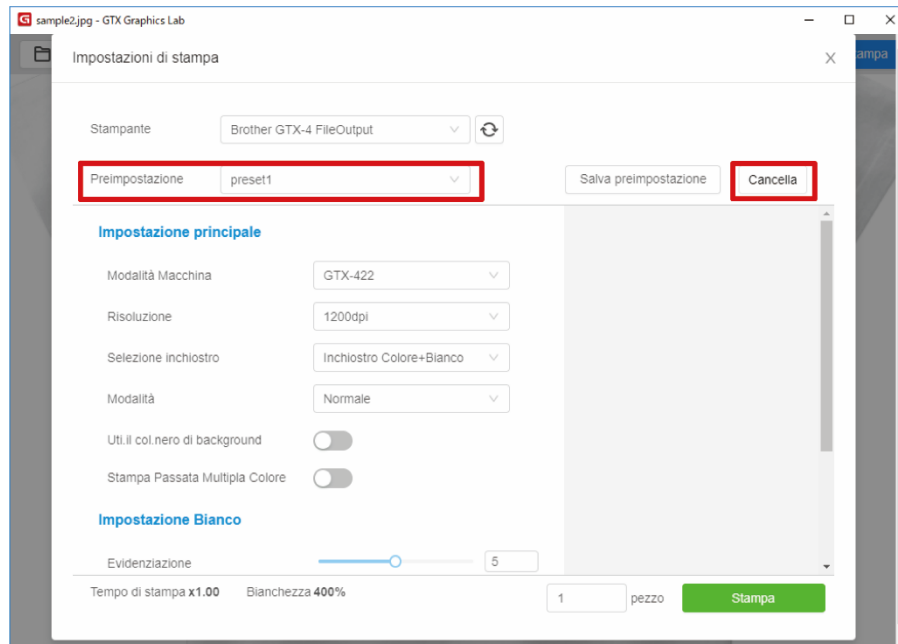
- È possibile inserire fino a 15 caratteri.



### 3-6-2. Eliminazione dei dati preimpostati

Consente di eliminare la preimpostazione salvata.

- (1) Fare clic su [Stampa] nella schermata GTX Graphics Lab.
- (2) Selezionare il nome preimpostato che si desidera eliminare dall'elenco di [Preimpostazione], quindi fare clic su [Elimina].




## 4 Funzione di collegamento con prodotti opzionali

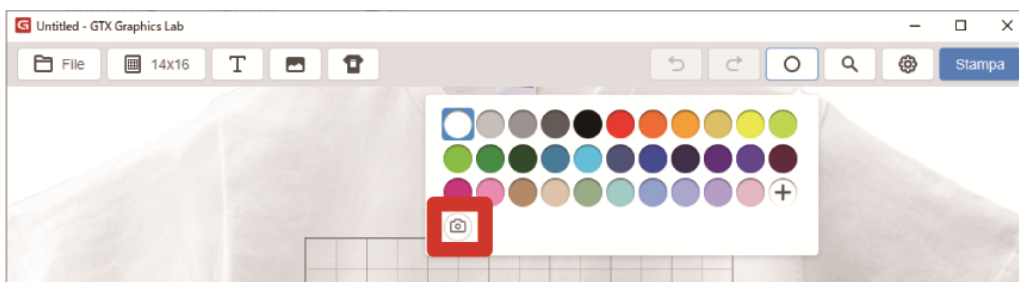
Un sistema di fotocamera o proiettore può essere aggiunto alla stampante GTX per lavorare con GTX Graphics Lab. I risultati stampati sono visualizzati con maggiore facilità sulla schermata di GTX Graphics Lab e sulla platina della stampante.

### 4-1. Visualizzazione di un'immagine scattata con una fotocamera in GTX Graphics Lab

È possibile riprendere un'immagine sulla platina con una fotocamera collegata alla stampante e visualizzarla in GTX Graphics Lab. È possibile visualizzare in anteprima l'immagine di stampa allineando l'immagine ripresa come sfondo di GTX Graphics Lab con la platina. Questa funzione è utile quando si desidera stampare su una scarpa o un altro oggetto diverso da una T-shirt.

Per utilizzare la funzione, è necessario installare l'applicazione AccuLine. Una volta installata AccuLine, apparirà un'icona della fotocamera in  [Colore sfondo], e l'applicazione AccuLine verrà avviata automaticamente.


Fare clic sull'icona della fotocamera dopo aver selezionato, configurato e calibrato la fotocamera nell'applicazione AccuLine. Successivamente, gli oggetti sulla platina della stampante verranno fotografati con AccuLine e l'immagine fotografata sostituirà lo sfondo di Graphics Lab. Per i dettagli, fare riferimento al Manuale di istruzioni AccuLine.

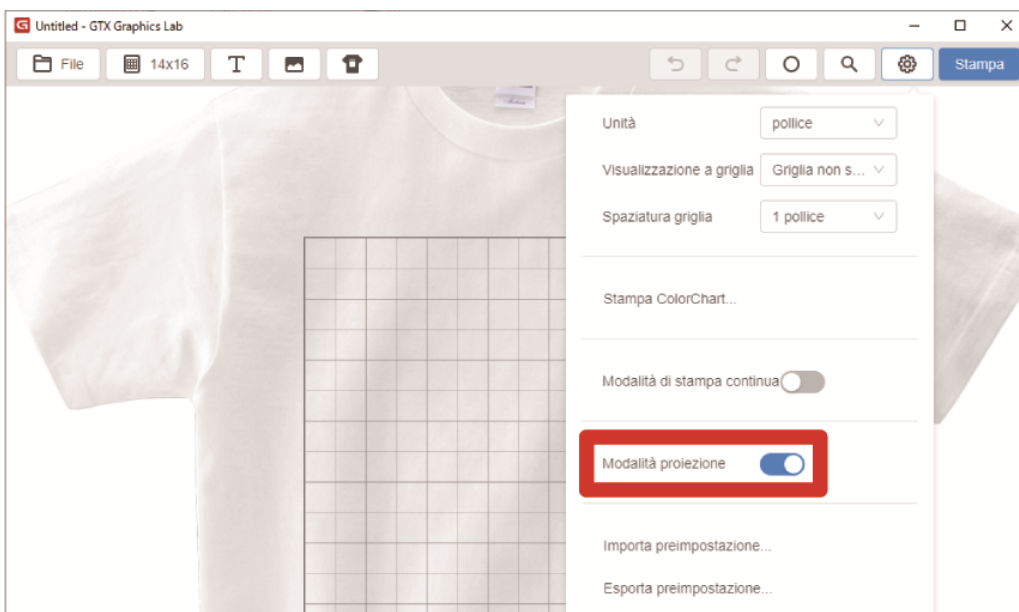


### 4-2. Proiezione di un layout da GTX Graphics Lab sulla T-shirt

Il collegamento a un proiettore consente di proiettare un'immagine o un testo in corso di modifica in GTX Graphics Lab sulla T-shirt sopra la platina.

È possibile visualizzare in anteprima l'immagine di stampa, comprese posizione e dimensioni di immagine/testo.

Per utilizzare la funzione, è necessario installare l'applicazione Envision. La voce [Modalità proiezione] apparirà in  [Impostazioni] dopo l'installazione di Envision e il raggiungimento di tutte le condizioni. Attivando la modalità, l'oggetto visualizzato sulla platina in Graphics Lab verrà proiettato sulla platina della stampante. Disattivando la modalità, la proiezione terminerà. È necessario regolare in anticipo il proiettore per proiettare correttamente gli oggetti. Per i dettagli, fare riferimento al Manuale di istruzioni Envision.



## 5-1. Informazioni sui tasti di scelta rapida

	Comando	Win	Mac
Modifica	Copia	Ctrl+C	Comando+C
	Incolla	Ctrl+V	Comando+V
	Taglia	Ctrl+X	Comando+X
	Annulla	Ctrl+Z	Comando+Z
	Ripeti	Ctrl+Y	Comando+Maiusc+Z
	Seleziona tutto	Ctrl+A	Comando+A
	Deseleziona tutto	Ctrl+Maiusc+A	Comando+Maiusc+A
	Sposta	↑ (↓→←)	↑ (↓→←)
	Spostamento velocità 10×	Maiusc +↑ (↓→←)	Maiusc +↑ (↓→←)
	Sposta in alto	Ctrl+'	Maiusc+Alt+Comando+F
	Sposta in basso	Ctrl+[	Maiusc+Alt+Comando+B
	Sposta in cima	Maiusc+Ctrl+]	Maiusc+Comando+F
	Sposta in fondo	Maiusc+Ctrl+[	Maiusc+Comando+B
	Elimina	[Ritorno] Tasto [Cancella]	Tasto [Cancella]
File	Nuovo...	Ctrl+N	Comando+N
	Apri...	Ctrl+O	Comando+O
	Salva...	Ctrl+S	Comando+S
	Salva come...	Maiusc+Ctrl+S	Maiusc+Comando+S
	Stampa...	Ctrl+P	Comando+P
	Uscire	Ctrl+Q	Comando+Q

## 5-2. Come utilizzare la funzione di creazione del grafico dei colori

### 5-2-1. Che cos'è la prova colori?

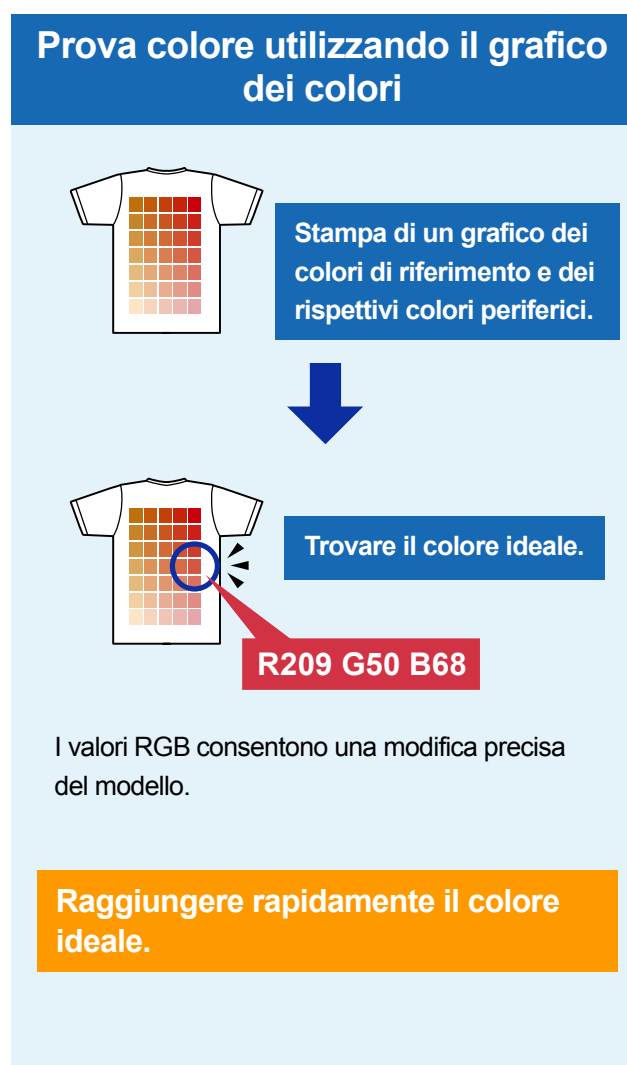
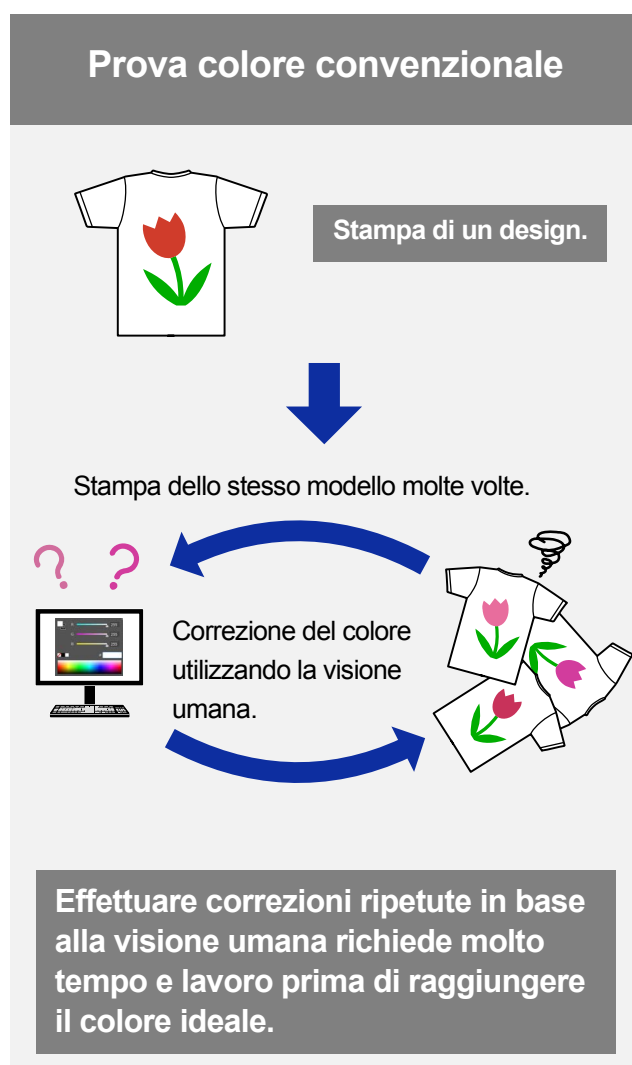
La prova colore regola il colore del materiale stampato effettivo in modo che sia dei colori ideali.

Con la stampa digitale, vi è una differenza tra i colori visualizzati sullo schermo e i colori stampati, rendendo difficile la riproduzione dei colori perfetti, e la prova colore richiede tempo.

### 5-2-2. Funzione di creazione del grafico dei colori

Questa funzione consente di eseguire la prova colore in modo semplice e in breve tempo.

È possibile stampare un grafico dei colori (**colore di riferimento**) e dei rispettivi colori periferici per confrontare questi colori e controllare i risultati di stampa.



X1076

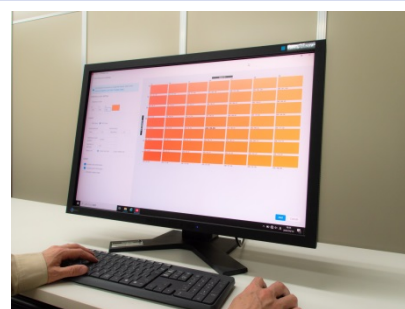
## 5-2-3. Flusso di lavoro

Questa sezione descrive la procedura per la corrispondenza dei colori utilizzando la funzione di creazione del grafico dei colori.

### 1 Creazione di un grafico dei colori

Creare un grafico dei colori utilizzando la **funzione di creazione del grafico dei colori di Graphics Lab**.

☞ "3-5-1. Stampa di un grafico dei colori >>P.22"



### 2 Stampa

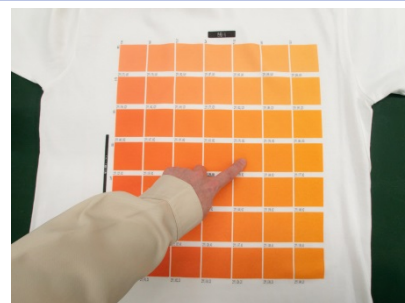
Stampare un grafico dei colori con GT.

L'aspetto dei colori cambia a seconda della trama del materiale su cui stampare, della quantità di inchiostro utilizzato per la stampa e di altri fattori. Pertanto, i supporti di stampa, le impostazioni di stampa e altre condizioni devono essere impostati per il materiale stampato finale effettivo.



### 3 Selezione dei colori e modifica del design

Trovare il colore più vicino all'ideale nel grafico dei colori stampato e utilizzare i valori RGB elencati in ciascuna patch per modificare il colore del design.



X1075

#### <SUGGERIMENTI>

- Il colore ideale potrebbe non essere ottenuto in "3. Selezione dei colori e modifica del design". In tal caso, ricominciare da "1. Creazione di un grafico dei colori".

Per i dettagli, fare riferimento a ☞ "5-2-4. Utilizzare appieno la funzione di creazione del grafico dei colori >>P.40"

## 5-2-4. Utilizzare appieno la funzione di creazione del grafico dei colori

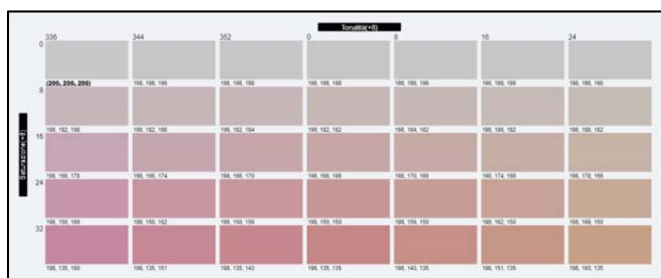
### Conoscere la gamma possibile di colori stampati da GT

I valori possibili della luminosità e dell'asse cromatico vanno da 0 a 100, mentre i possibili valori dell'asse RGB vanno da 0 a 255.

Il colore con il valore massimo su ciascun asse è il colore ai limiti di luminosità e valore cromatico che GT può riprodurre.

<SUGGERIMENTI>

- L'asse di tonalità va da 0° a 360°.



### Modifica della posizione del colore di riferimento

La modifica della posizione del colore di riferimento aumenta il numero di variazioni di colore nella direzione desiderata e facilita il controllo.



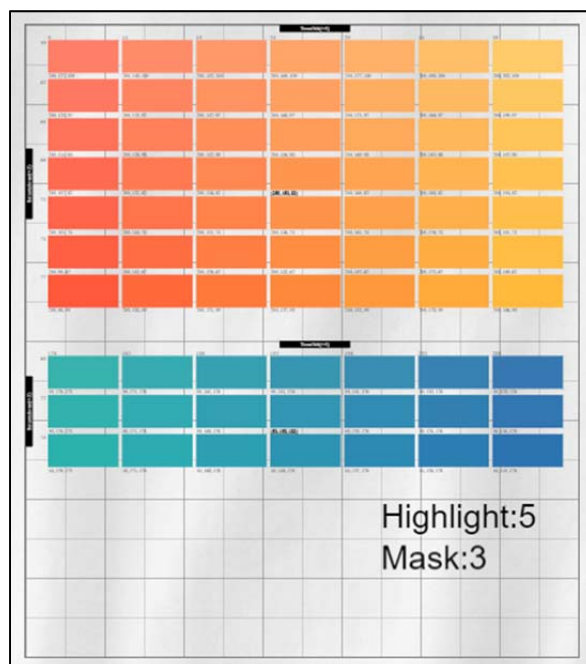
Centratura



In alto a sinistra



## 5-2-5. Personalizzazione del grafico dei colori a un grafico dei colori facile da vedere nella schermata di modifica layout



### Grafici dei colori multipli su un singolo foglio

Possono essere posizionati più grafici dei colori. È più efficiente creare più grafici di colore alla volta riducendo il numero di patch per colore di riferimento e limitando il numero di patch alle posizioni dove sono necessarie.

### Rendere un grafico dei colori più grande/più piccolo

Le dimensioni di un grafico dei colori possono essere rese più grandi o più piccole per corrispondere al campione di colore utilizzato per la prova colore, garantendo una facile verifica visiva.

### Inserimento di note

L'aggiunta di un oggetto di testo e l'immissione di note, per esempio note sulle condizioni di stampa, possono essere utili per riprodurre un grafico dei colori creato in passato.

## 5-2-6. Utilizzo dei valori Lab

Questo metodo richiede un colorimetro o un monitor di calibrazione disponibili in commercio.

## 5-2-7. Eseguire una prova colore utilizzando i valori L\*a\*b\* (valori colorimetrici) sulla schermata dei valori Lab

Questo metodo determina se il valore L\*a\*b\* immesso si riferisce a un colore che GTX può riprodurre e, se è così, Graphics Lab lo converte automaticamente ai valori RGB corrispondenti.

Anche se il colore non può essere riprodotto, può essere convertito al colore più vicino possibile.

Come impostazione avanzata, è anche possibile selezionare [Priorità differenza colore], [Priorità luminosità], [Priorità valore cromatico] o [Priorità tonalità] dal menu [Regole di conversione].

Utilizzare i valori RGB convertiti come colore di riferimento per il grafico dei colori.

Selettore Colori **Utilizzare valori Lab**

I valori RGB sono calcolati in base ai valori Lab misurati dal colorimetro e utilizzati come colore di riferimento.

Il calcolo si basa sulle seguenti impostazioni: condizioni di geometria ottica: (45°/0°), sorgente luminosa di osservazione (D50), condizione di osservazione (2° campo visivo) e condizione sorgente luminosa (M0 (senza filtro)).

L:  a:  b:

Ottenimento colori del display del monitor in corso...

R:  G:  B:

Il colore immesso non rientra nella gamma colori GT (differenza colore C: 79.62). A causa della grande differenza di colore, il risultato stampato potrebbe differire notevolmente dal colore da misurare. Il colore viene convertito in quello più vicino alla gamma colori.

Regole di conversione:

**OK** Annulla

### Condizioni di esempio di utilizzo

- I valori Lab sono fissi per l'oggetto della corrispondenza colore.
- L'esempio del colore è a portata di mano ed è disponibile un colorimetro in grado di misurare i valori Lab.

## 5-2-8. Come controllare i valori L\*a\*b\*

I valori L\*a\*b\* variano in base all'ambiente e alle impostazioni in cui è stata effettuata la misurazione.

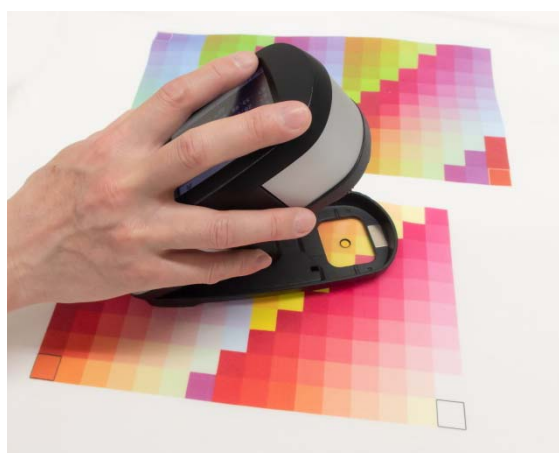
Preparare l'apparecchio adatto alle seguenti impostazioni: **Condizione di geometria ottica: 45°/0°**, **fonte di luce di osservazione: D50**, **condizione di osservazione: 2° campo visivo**, **condizione della fonte di luce: M0 (senza filtro)**.

### Metodo 1: misurare i campioni di colore con un colorimetro.

Misurare un campione di colore > Inserire il valore L\*a\*b\* > Convertire > Selezionare il metodo di conversione > OK

#### <SUGGERIMENTI>

- Questo metodo richiede un colorimetro disponibile in commercio.

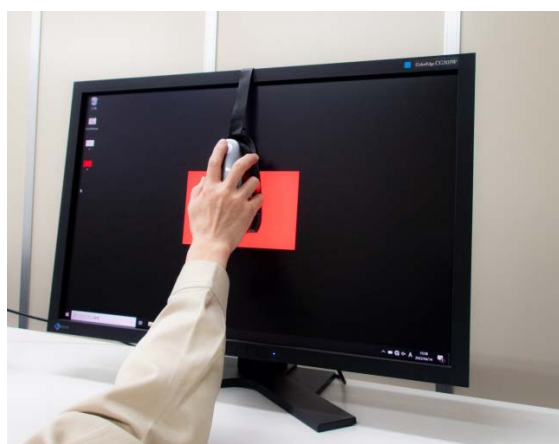


### Metodo 2: utilizzo di un monitor di calibrazione

Ottenere valori L\*a\*b\* dai colori di visualizzazione del monitor (valori RGB) > Convertire > Selezionare il metodo di conversione > OK

#### <SUGGERIMENTI>

- Questo metodo richiede un monitor di calibrazione con una gamma in grado di riprodurre il profilo colore specificato, la calibrazione regolare del colore e un ambiente di visualizzazione appropriato.





\* Si noti che il contenuto di questo manuale può differire leggermente dal prodotto reale acquistato ai fini del miglioramento del prodotto.

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

© 2022 Brother Industries, Ltd. Tutti i diritti riservati.  
Le presenti sono istruzioni originali.

GT60NB  
I2101738F\_I  
2022.11.F(1)