

# GTX Graphics Lab

取扱説明書

(Windows / Mac)



---

製品のご使用前に必ず本書をお読みください。  
本書は、必要なときにいつでも使用できるように、大切に保管してください。

---

<b>1. ご使用の前に</b>	<b>4</b>
1-1. 必ずお読みください	4
<b>2. アプリケーションの準備</b>	<b>5</b>
2-1. GTX Graphics Lab とは	5
2-2. 仕様	5
2-3. インストールする	6
2-4. RGB=255 を「透明色」に設定する	7
<b>3. アプリケーションの使用</b>	<b>8</b>
3-1. 起動する	8
3-2. テキストを編集する	10
3-3. 画像を挿入する	14
3-4. テンプレートを使用する	18
3-5. 設定する	19
3-5-1. カラーチャートを印刷する	20
3-5-2. 取り込める画像の数を1つにする	22
3-5-3. プリセットをインポートする	23
3-5-4. プリセットをエクスポートする	24
3-5-5. プラテンデータをインポートする	25
3-5-6. プラテンデータを削除する	26
3-5-7. 言語を設定する	27
3-5-8. 設定をリセットする	28
3-5-9. アプリケーションの情報を送信する	29
3-6. プリンターの印刷設定をする	30
3-6-1. プリセットを保存する	32
3-6-2. プリセットを削除する	33
<b>4. オプション製品との連携機能</b>	<b>33</b>
4-1. カメラで撮影した画像を GTX Graphics Lab で表示する	34
4-2. GTX Graphics Lab 上のレイアウトを T シャツに投影する	34

## 5. 付録

34

5-1. ショートカットキーについて .....	35
5-2. カラーチャートの作成機能による色校正について .....	36
5-2-1. 色校正とは.....	36
5-2-2. カラーチャート作成機能.....	36
5-2-3. 作業の流れ.....	37
5-2-4. カラーチャート作成機能を使いこなす .....	38
5-2-5. レイアウト編集画面で、見やすいカラーチャートにカスタマイズする .....	39
5-2-6. Lab 値を使用する場合 .....	40
5-2-7. Lab 値を使用 画面で、L*a*b*値（測色値）を使った色校正をする .....	40
5-2-8. L*a*b*値の調べ方.....	41
5-3. ICC 変換機能について .....	42
5-3-1. ICC 変換機能とは.....	42
5-3-2. ICC 変換機能の使い方 .....	42

## 1-1. 必ずお読みください

アプリケーションをお使いになる前に、下記の点にご留意ください。

### 掲載画面について

- 本書に掲載している画面は、Windows 11 の画面を使用しています。OS の違いや使用環境により、異なる画面となる場合がありますので、ご注意ください。

### 商標について

本文中では、OS 名称を略記しています。また、本文中では、®マークまたは TM マークを略記しています。

Brother のロゴはブラザー工業株式会社の登録商標です。

Apple、Macintosh、Mac OS、iOS、OS X、macOS、Safari、iPad、iPhone、iPod、および iPod touch は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標です。

Windows® 11 の正式名称は、Microsoft® Windows® 11 operating system です。（本文中では Windows 11 と表記しています。）

Microsoft®、Windows® 11 は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

Corel、Corel のロゴ、CorelDRAW は Corel Corporation の商標または登録商標です。

Adobe、Adobe のロゴ、Acrobat、Photoshop、Illustrator は、Adobe Systems Incorporated（アドビシステム社）の商標です。

本書に記載されているその他の会社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。

本書ならびに本製品の仕様は予告なく変更されることがあります。

### CE 宣言書について

ダウンロード先 <https://www.brother.com>

## 2 アプリケーションの準備

### 2-1. GTX Graphics Lab とは

GTX Graphics Lab とは、ブラザー製ガーメントプリンターから印刷するデータを作成、保存するためのアプリケーションです。画像やテキストを追加でき、デザインの作成をサポートします。

プリンター用データの作成、保存には、ブラザー製ガーメントプリンタードライバーのインストールが必要です。

#### 【参考】

- PDIP と GTX Graphics Lab の両方をお持ちの場合は、GTX Graphics Lab のみを使用してください。併用すると、機能が正常に使用できない場合があります。
- 32bit 版の OS は使用できません。

### 2-2. 仕様

#### 『GTX Graphics Lab Ver.8.0』の動作環境について

対象機種	GTX-4、GTX pro、GTX pro Bulk、GTX600NB、GTX600SB、GTX600NBA、GTX300
動作対象 OS	macOS Sequoia [M/Intel]、macOS Sonoma [M1/Intel]、Windows 11
最低動作環境	2 GHz 以上の CPU 4 GB 以上の RAM
ディスプレイ解像度	Windows : SXGA (1280×1024) 以上 拡大率 100% Mac OS : 1440×900 以上
メモリ (RAM)	プリンタードライバーがインストールされている場合 : 8GB プリンタードライバーがインストールされていない場合 : 4GB

#### 読み込みが可能な画像ファイル形式について

透明情報を含まない場合	PNG、JPEG、BMP、GIF
透明情報を含む場合	PNG のみ

## 2-3. インストールする

アプリケーションをインストールします。

### 【参考】

- PCには管理者権限でログインしてください。
- GTX Graphics Labが既にインストールされているWindows PCの場合、次の手順を行うとアンインストールが始まります。アンインストール後、再度インストールを行ってください。

- (1) PCを起動してください。
- (2) すべてのプログラムを終了してください。
- (3) 「setup.exe」をダブルクリックしてインストーラーを起動してください。

### 【参考】

- Macintoshの場合は「BrotherGL-x.x.x.pkg」(x.x.xはバージョン)をダブルクリックしてインストーラーを起動してください。

- (4) インストールが始まります。画面の指示に従って操作してください。
- (5) 下記のダイアログが表示されたら[インストール]をクリックしてください。



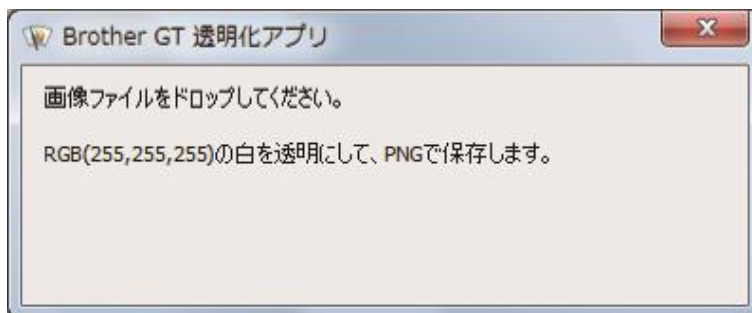
## 2-4. RGB=255 を「透明色」に設定する

GTX Graphics Lab では、デフォルトで RGB=255 を「白」として扱い、白インクで真っ白に印刷します。

「GT 透明化アプリ」を使用すると、あらかじめ RGB=255 を「透明色」として保存しておくことができます。

このアプリケーションは、PNG、JPEG、BMP、GIF のファイル形式に対応しており、PNG ファイルで保存することができます。

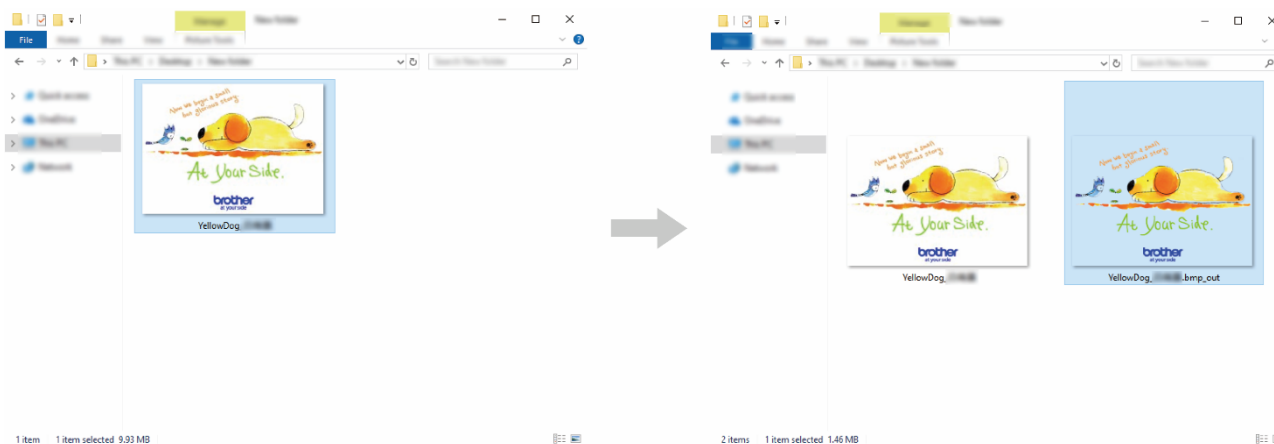
- (1) スタートメニューから「Brother GTX Graphics Lab Tools」 > 「GT 透明化アプリ」を選択してください。
- (2) 表示されたダイアログ内に、画像ファイルをドロップしてください。



- (3) 画像ファイルが格納されていたフォルダと同じ階層に、RGB=255 を透明に置き換えた PNG ファイルが保存されます。

### 【参考】

- このアプリケーションは、PNG、JPEG、BMP、GIF のファイル形式に対応しています。上記以外のファイルをドロップしても何も起きません。



## 3 アプリケーションの使用

### 3-1. 起動する

- (1) スタートメニューから「Brother GTX Graphics Lab Tools」 > 「GTX Graphics Lab 8」を選択してください。

**【参考】**

- Macintoshの場合は、[Finder]>[アプリケーション]>「GTX Graphics Lab 8.app」を選択してください。

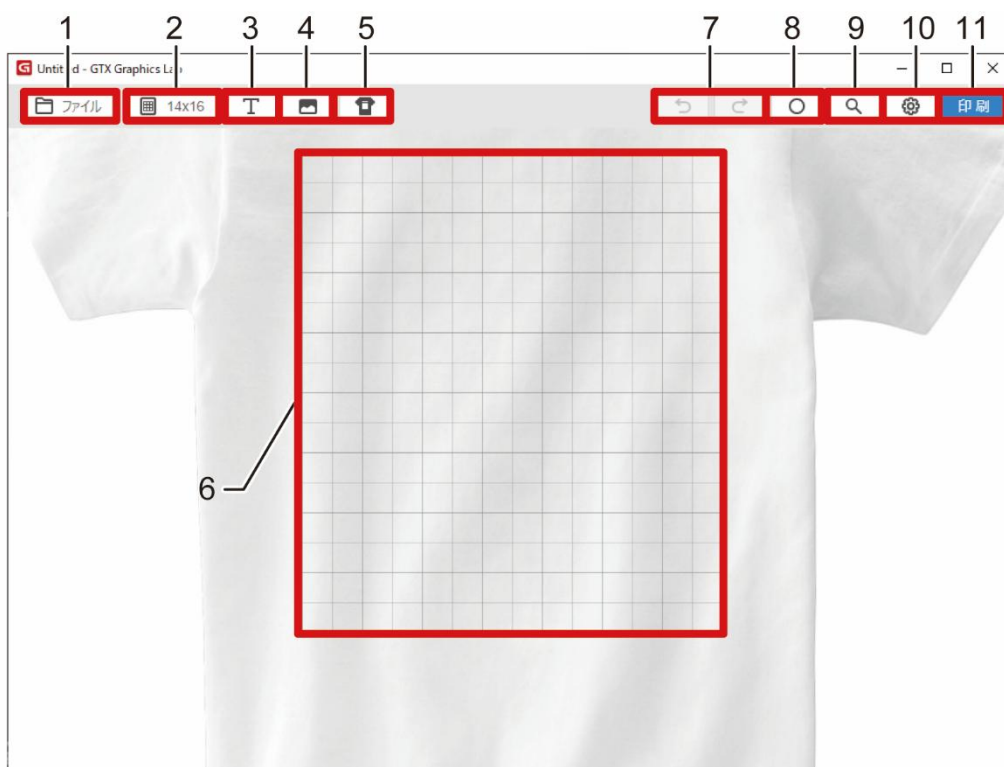
- (2) 使用する言語を選択し、[OK]をクリックしてください。





GTX Graphics Lab の画面が表示されます。

**【参考】**

- 選択できる言語数は11言語です。
- 初回起動時の表示言語は、ご使用中のOSで設定されている言語で表示されます。ただし、OS言語がGraphics Labで選択できる11言語のいずれかである場合に限り、その他の言語である場合は、英語で表示されます。
- 初回起動時にエンドユーザーライセンス契約（EULA）が表示されます。

EULAを承諾せずにGraphics Labを終了した場合、次回起動時に再度、エンドユーザーライセンス契約（EULA）が表示されます。



No.	名称	機能
1	[ファイル] 	<p>新規作成：新規にレイアウトを作成します。</p> <p>開く：既に保存されているレイアウトファイルを開きます。</p> <p><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>GPL ファイルを開く際に、読み取り専用ファイルとして開いた場合でも上書き保存できます。</li> </ul> <p>上書き保存：レイアウトデータを上書き保存します。<sup>*1</sup></p> <p>別名で保存...：レイアウトデータを別名保存します。<sup>*1</sup></p> <p><sup>*1</sup>：ファイルはGPL形式で保存されます。</p>
2	標準プラテン/ Optional Platen (other) 	<p>プラテンサイズを設定します。</p> <p>対応しているプリンターのドライバーがインストールされていない場合、プラテンサイズの横に  が表示されます。</p> <p><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>インポートしたプラテンデータがあれば、追加で表示されます。</li> </ul> <p> "3-5-5. プラテンデータをインポートする &gt;&gt;P. 24"</p>

No.	名称	機能
3	テキスト追加 	テキストを入力します。 ☞"3-2. テキストを編集する >>P. 10" 【参考】 • 入力できる文字は最大 105 文字までです。
4	イメージ追加 	画像ファイルを選択し、挿入します。 ☞"3-3. 画像を挿入する >>P. 14"
5	テンプレート追加 	あらかじめ用意されたテンプレートを使用して画像を配置します。 ☞"3-4. テンプレートを使用する >>P. 17"
6	プラテン枠 	標準プラテン/ Optional Platen (other) ボタンに対応して変化します。 印刷時には、プラテン枠で切り取られた範囲のみが印刷されます。
7	元に戻す/やり直す 	元に戻す：1 つ前の状態に戻ります。最大で 9 つ前の状態に戻ることができます。 やり直す：元に戻すボタンで戻った範囲内で進むことができます。
8	背景色 	背景となる T シャツの色を変更します。 + ボタンから任意の色を最大 11 色追加できます。12 色目以降を追加すると最初に追加した色から削除されます。背景色を変更すると、アイコンの色も背景色に合わせて変更されます。
9	プレビュー 	プラテングリッドがなく、T シャツ全体が見える状態でレイアウトを確認できます。右上の「x」ボタンもしくはプレビュー画面以外の任意の場所をクリックすると、プレビュー画面を閉じます。
10	設定 	GTX Graphics Lab に関する設定を行います。 ☞"3-5. 設定する >>P. 18"
11	[印刷] 	印刷設定を行います。 詳細は各プリンターの取扱説明書を参照してください。

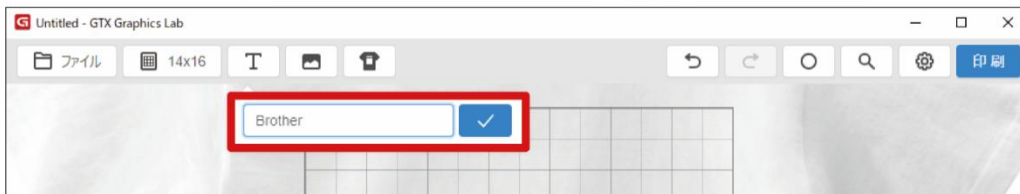
## 3-2. テキストを編集する

Tシャツに印刷するテキストを入力、配置します。  
プロパティ内の項目を変更することで、フォントやスタイルなどの設定ができます。

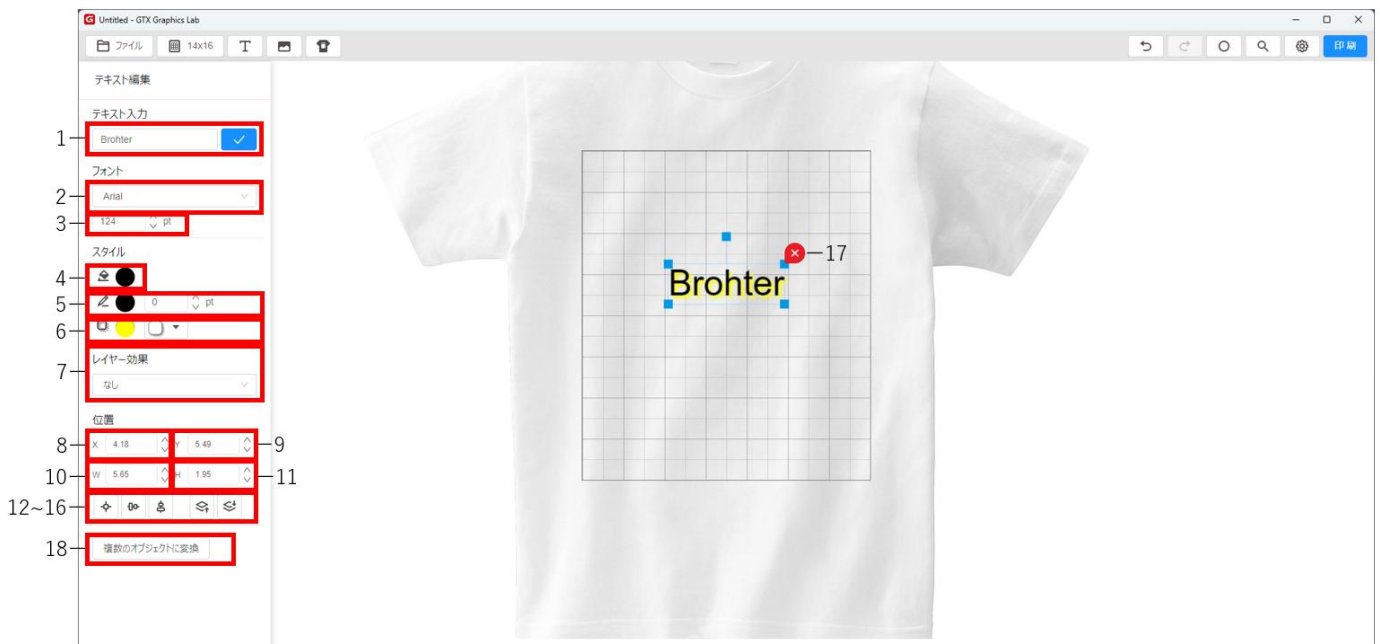
- (1) **T** [テキスト追加]をクリックしてください。
- (2) 文字を入力し、チェックボタンをクリックしてください。

### 【参考】

- 入力できる文字は最大 105 文字までです。









- (3) 必要に応じて詳細を設定し、ドラッグして最適な場所に配置してください。



No.	名称	機能
1	テキスト入力	テキストの内容を変更します。 105 文字までの任意のテキストを入力し、Enter キーもしくは確定ボタンでテキストオブジェクトに入力内容を反映します。
2	フォント	フォントの種類を変更します。 プルダウンボックス内に PC にインストールされているフォントを表示します。イタリックやボールドなど、フォント自体が持つ設定も行うことができます。 <b>【参考】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [確認済みのフォントのみ表示] をオフにすると、正常に使用できることが確認できていないフォントも表示されます。正常に使用できるか確認できていないフォントを使用する場合は、お客様の責任でご使用ください。</li> </ul>

No.	名称	機能
3	フォントサイズ	<p>フォントのサイズを変更します。</p> <p>テキストオブジェクトの四隅をドラッグして拡大縮小した場合や、フォント横幅サイズ、フォント縦幅サイズを変更した場合も、連動して値が変化します。</p> <p>最大値は1300pt、最小値は10ptです。</p>
4	塗り	<p>テキストの塗りつぶし色と、塗りつぶしの透明度を変更します。</p> <p>透明度は[不透明度]のバーを移動して変更します。数字が大きくなるほど透明度が低くなり、数字が小さくなるほど透明度が高くなります。</p> <p>また、+ボタンから任意の色を最大8色まで追加できます。9色目以降を追加すると最初に追加した色から削除されます。</p> 
5	線	<p>テキストの輪郭色と輪郭の透明度、および輪郭の太さを変更します。</p> <p><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>輪郭の太さの値が大きいと輪郭線がフォントの形状に沿わず、かたかが崩れることがあります。</li> </ul>
6	影	<p>テキストに影をつけます。影の色、透明度、位置、距離、ぼかしが設定できます。</p> <p>色：影の色を変更します。</p> <p>透明度：影の透明度を変更します。</p> <p>位置：影がつく位置を変更します。デフォルトでは右下に配置されます。</p> <p>距離：影がつく距離を変更します。数字が大きくなるほど距離が離れ、数字が小さくなるほど中央に近くなります。</p> <p>ぼかし：数字が大きくなるほどぼかしが強くなります。</p> <p><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>影をつけたテキストを移動させた際に、画面上で影が一部消えているように見えることがあります。印刷した際には問題ありません。</li> <li>RGB=255 のオブジェクトの上に配置されたテキストに影をつけた際、影のぼかし部分の周囲が白くなることがあります。</li> </ul>

No.	名称	機能
7	レイヤー効果	<p>テキストオブジェクトにレイヤー効果を適用します。</p> <p><b>【参考】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>レイヤー効果とは、オブジェクト全面を削り取ったような装飾になります。削られた部分が透明として扱われるため、下層のオブジェクトや印刷メディアの色が現れます。</li> </ul> <p>レイヤーを選択して、レイヤー効果を反映します。</p> <p>また、レイヤーパターンの大きさや密度を各 4 段階で変更することができます。</p> <p>大きさ：レイヤーパターンを拡大します。</p> <p>密度：白く見える部分の領域を増やします。</p> 
8	水平位置	<p>プラテン枠左端を 0 として、オブジェクトの水平位置を表示、変更します。</p> <p>オブジェクトをドラッグして移動した場合も、連動して値が変化します。</p>
9	垂直位置	<p>プラテン枠上端を 0 として、オブジェクトの垂直位置を表示、変更します。</p> <p>オブジェクトをドラッグして移動した場合も、連動して値が変化します。</p>
10	フォント横幅サイズ	<p>横幅を指定してフォントのサイズを変更します。</p> <p>テキストオブジェクトの四隅をドラッグして拡大縮小した場合や、フォントサイズ、フォント縦幅サイズを変更した場合も、連動して値が変化します。</p> <p>最大値は 1300pt 相当の値、最小値は 10pt 相当の値です。</p> <p>値の単位は、詳細設定ボタンで指定した単位です。</p>
11	フォント縦幅サイズ	<p>縦幅を指定してフォントのサイズを変更します。</p> <p>テキストオブジェクトの四隅をドラッグして拡大縮小した場合や、フォントサイズ、フォント横幅サイズを変更した場合も、連動して値が変化します。</p> <p>最大値は 1300pt 相当の値、最小値は 10pt 相当の値です。</p> <p>値の単位は、詳細設定ボタンで指定した単位です。</p>

No.	名称	機能
12	中央揃え 	オブジェクトを垂直方向、水平方向ともにプラテンの中心に配置します。
13	水平中央揃え 	オブジェクトを垂直方向にプラテンの中心に配置します。
14	垂直中央揃え 	オブジェクトを水平方向にプラテンの中心に配置します。
15	前面へ移動 	オブジェクトを前面に移動します。 選択したオブジェクトと重なるオブジェクトのうち、最も近い前面にあるオブジェクトのひとつ前に移動します。オブジェクト同士が重なっていない場合は変化しません。
16	背面へ移動 	オブジェクトを背面に移動します。 選択したオブジェクトと重なるオブジェクトのうち、最も近い背面にあるオブジェクトのひとつ後ろに移動します。オブジェクト同士が重なっていない場合は変化しません。
17	削除 	アイコンをクリックして、オブジェクトを削除します。
18	複数のオブジェクトに変換	選択したオブジェクトを複数個並べて配置します。

### 3-3. 画像を挿入する

印刷したい画像を挿入します。


読み込み可能な画像形式は次の通りです。

- 透明情報を含まない画像の場合・・・PNG、JPEG、BMP、GIF
- 透明情報を含む画像の場合・・・・・・PNGのみ

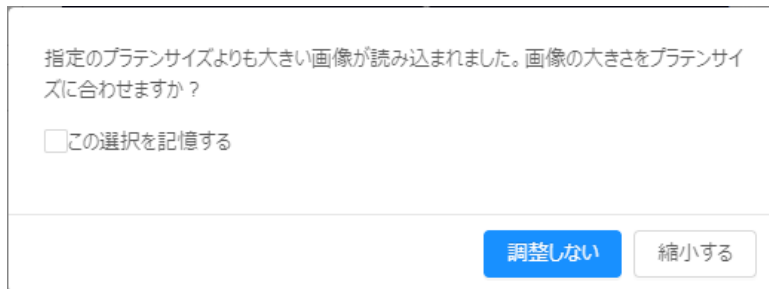
#### 【参考】

- 幅または高さが15px未満の画像は読み込めません。また、解像度が設定されている場合、inch換算で、0.1inch未満の画像は、読み込み後、0.1inchに拡大されます。解像度が設定されていない画像は、72dpiとして計算します。
- RGB=255は「白」として扱われます。RGB=255を「透明色」として扱いたい場合、「GT透明化アプリ」で画像ファイルのRGB=255を透明に置き換えることができます。

☞”2-4. RGB=255を「透明色」に設定する >>P.7”

- (1)  [イメージ追加]をクリックしてください。
- (2) 追加したいイメージを選択し、「開く」をクリックしてください。
- (3) 指定のプラテンサイズより大きい画像を選択した場合、以下の画面が表示されます。

プラテンサイズに合わせて画像の大きさを自動調整するか、選択してください。

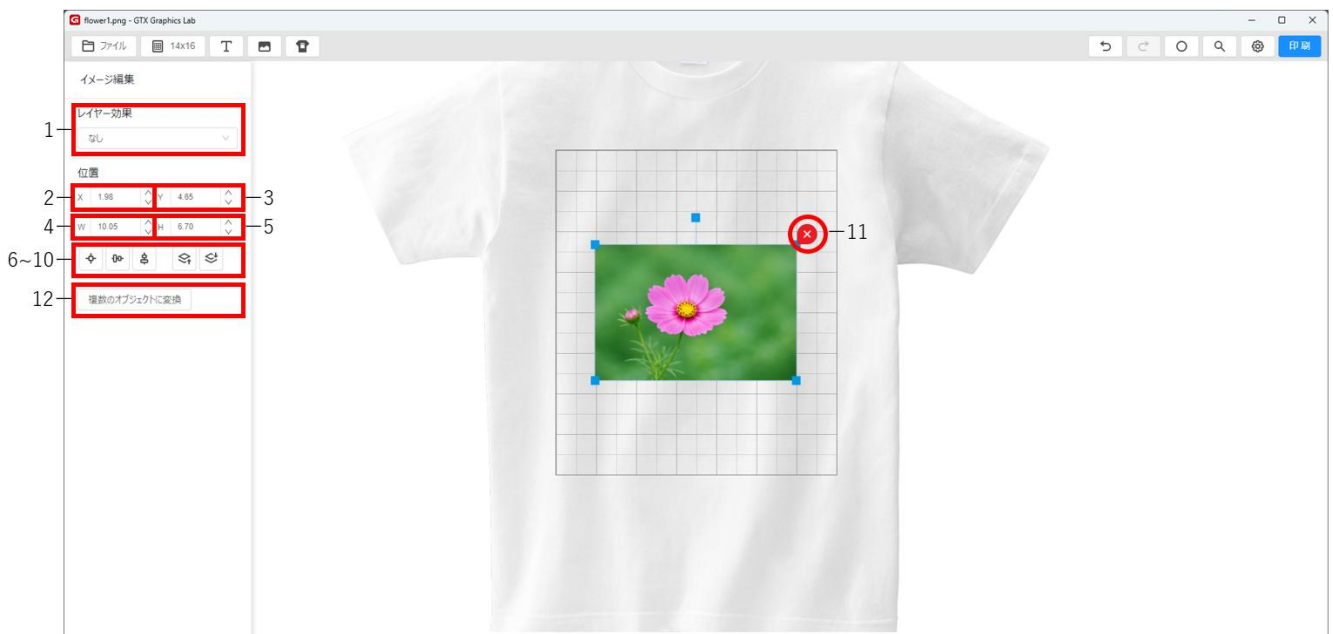


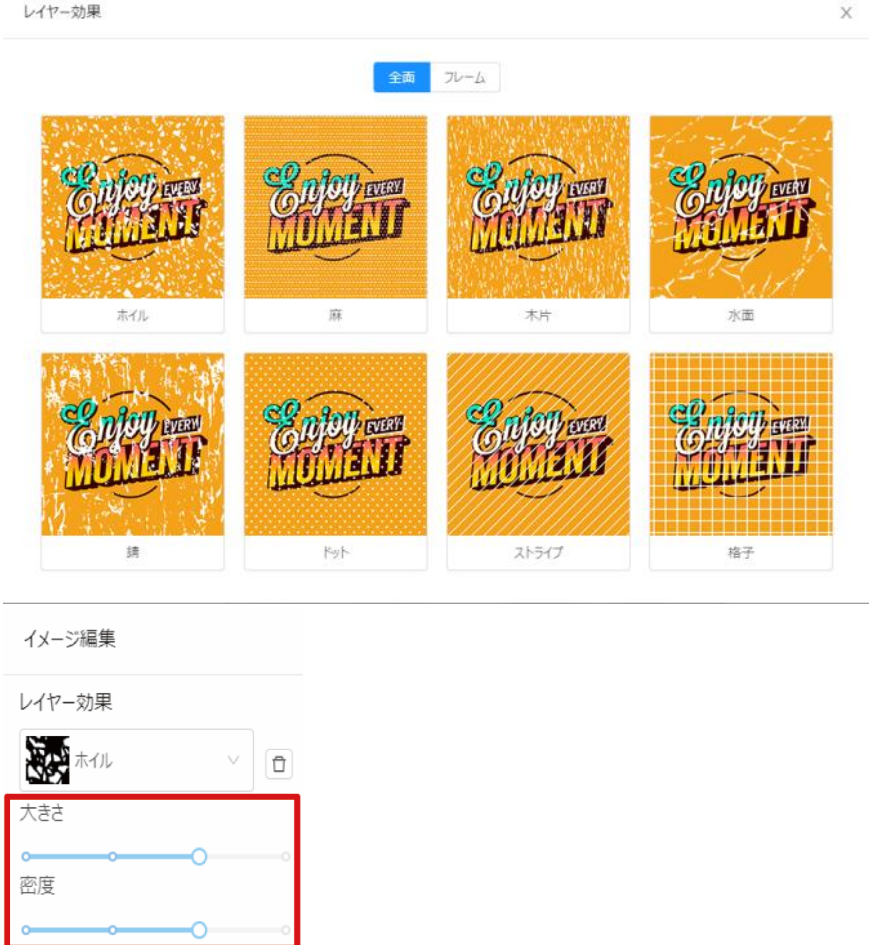
#### 【参考】

- [この選択を記憶する]にチェックを入れると、次回以降、プラテンサイズより大きい画像を読み込んでもダイアログは表示されなくなります。選択した機能（[調整しない]または[縮小する]）が自動で実行されます。[設定]ボタンからこの設定をリセットできます。


☞”3-5-8. 設定をリセットする >>P.27”

- (4) 必要に応じて詳細を設定し、ドラッグしてイメージを最適な場所に配置してください。



No.	名称	機能
1	レイヤー効果	<p>●全面                      イメージオブジェクトにレイヤー効果を適用します。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>レイヤー効果とは、オブジェクト全面を削り取ったような装飾になります。削られた部分が透明として扱われるため、下層のオブジェクトや印刷メディアの色が現れます。</li> </ul> <p>レイヤーを選択して、レイヤー効果を反映します。                      また、レイヤーパターンの大きさや密度を各4段階で変更することができます。                      大きさ：レイヤーパターンを拡大します。                      密度：白く見える部分の領域を増やします。</p> 

No.	名称	機能
1	レイヤー効果	<p>●フレーム イメージオブジェクトにフレーム効果を適用します。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>フレーム効果とは、オブジェクトの周り（縁）を削り取ったような装飾になります。削られた部分が透明として扱われるため、下層のオブジェクトや印刷メディアの色が現れます。フレームを選択して、フレーム効果を反映します。</li> </ul> <p>レイヤー効果 <span style="float: right;">×</span></p> <div style="text-align: center;"> <span>全面</span> <span style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 2px 5px;">フレーム</span> </div> 
2	水平位置	プラテン枠左端を0として、オブジェクトの水平位置を表示、変更します。オブジェクトをドラッグして移動した場合も、連動して値が変化します。
3	垂直位置	プラテン枠上端を0として、オブジェクトの垂直位置を表示、変更します。オブジェクトをドラッグして移動した場合も、連動して値が変化します。
4	イメージ横幅サイズ	横幅を指定してイメージのサイズを変更します。イメージ縦幅サイズを変更した場合も、連動して値が変化します。最大値は32inch、最小値は0.1inchです。値の単位は、詳細設定ボタンで指定した単位です。
5	イメージ縦幅サイズ	縦幅を指定してイメージのサイズを変更します。イメージ横幅サイズを変更した場合も、連動して値が変化します。最大値は42inch、最小値は0.1inchです。値の単位は、詳細設定ボタンで指定した単位です。
6	中央揃え 	オブジェクトを垂直方向、水平方向ともにプラテンの中心に配置します。
7	水平中央揃え 	オブジェクトを垂直方向にプラテンの中心に配置します。
8	垂直中央揃え 	オブジェクトを水平方向にプラテンの中心に配置します。
9	前面へ移動 	オブジェクトを前面に移動します。選択したオブジェクトと重なるオブジェクトのうち、最も近い前面にあるオブジェクトのひとつ前に移動します。オブジェクト同士が重なっていない場合は変化しません。
10	背面へ移動 	オブジェクトを背面に移動します。選択したオブジェクトと重なるオブジェクトのうち、最も近い背面にあるオブジェクトのひとつ後ろに移動します。オブジェクト同士が重なっていない場合は変化しません。


No.	名称	機能
11	削除 	アイコンをクリックして、オブジェクトを削除します。
12	複数のオブジェクトに変換	選択したオブジェクトを複数個並べて配置します。

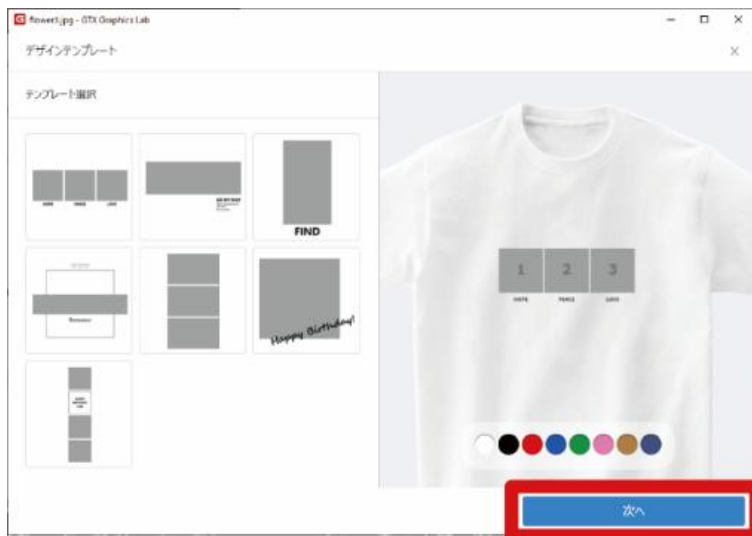
### 3-4. テンプレートを使用する

あらかじめ用意されたデザインテンプレートを使用して印刷したい画像を挿入します。  
 選択できるテンプレートは7種類です。

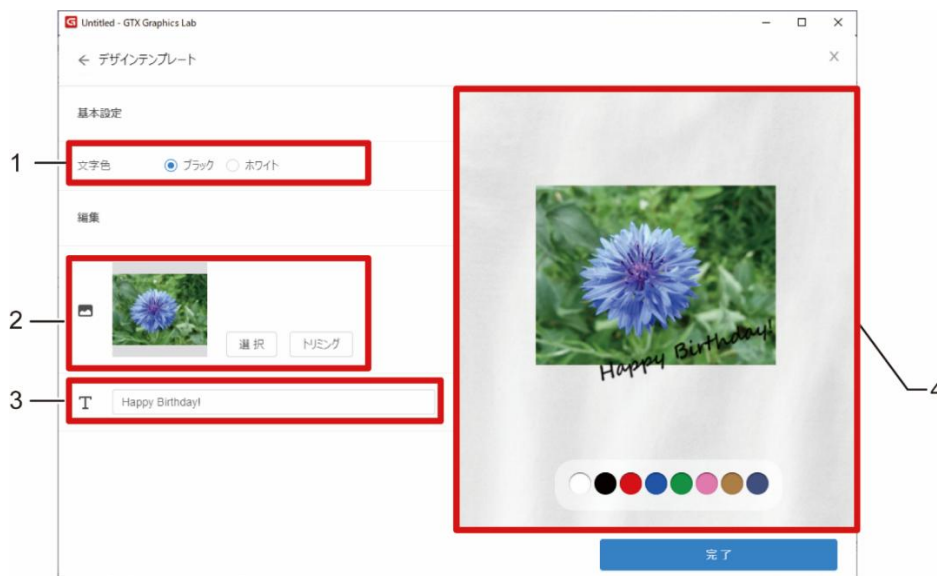
**【参考】**

- 一部のテンプレートは、大きさ・傾きを変更することで、テンプレートデザイン上の実線が印刷しても確認できないほど細くなることがあります。印刷前にプレビュー画面で確認してください。

- (1)  [テンプレート追加] をクリックしてください。
- (2) テンプレート選択し、[次へ] をクリックしてください。  
 Tシャツの色も8色から選択できます。必要に応じて変更してください。




- (3) 詳細設定を行い、[完了] をクリックしてください。



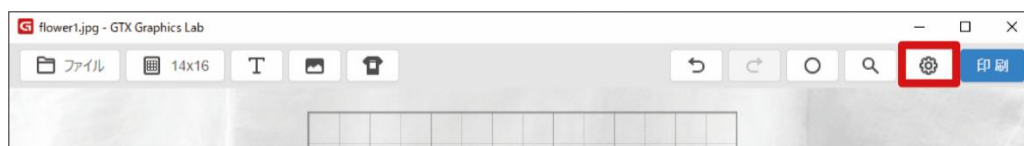
No.	名称	機能
1	文字色	文字色を「ブラック」と「ホワイト」の2色から選択できます。
2	画像	[選択] をクリックして、画像を挿入します。 [トリミング] をクリックすると、画像の切り抜きを行います。[完了] をクリックして操作内容を反映します。
3	テキスト	テキストの内容を変更します。
4	プレビュー	完成イメージを確認できます。 Tシャツの色を8色から選択できます。必要に応じて変更してください。

### 3-5. 設定する

GTX Graphics Lab に関する設定切替や補助機能を実行します。

- (1)  [設定] をクリックしてください。

必要に応じて設定を行ってください。




No.	名称	機能
1	単位	グリッド線の単位を inch 表記か mm 表記にするかを設定します。
2	グリッド表示	グリッド線の表示方法を以下の 3 パターンから設定します。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・目盛りなしグリッド：グリッド線あり/目盛りなし</li> <li>・目盛り付きグリッド：グリッド線あり/目盛りあり</li> <li>・なし：グリッド線なし/目盛りなし</li> </ul>
3	グリッド間隔	グリッド線の間隔を設定します。 単位に対応して変化します。
4	カラーチャート印刷	実際の印刷物の色が理想の色になるように調整します。 ☞"3-5-1. カラーチャートを印刷する >>P. 19"
5	自動印刷モード	ON に設定すると、1 つの画像のみを読み込みます。 2 つ目の画像を読み込むと、1 つ目の画像は削除されます。 ☞"3-5-2. 取り込める画像の数を 1 つにする >>P. 21"
6	プリセットのインポート	エクスポートしたプリセットをインポートします。 ☞"3-5-3. プリセットをインポートする >>P. 22"
7	プリセットのエクスポート	プリセットをファイルへエクスポートします。 ☞"3-5-4. プリセットをエクスポートする >>P. 23"
8	プラテンのインポート	あらかじめ作成したプラテンデータをインポートします。 ☞"3-5-5. プラテンデータをインポートする >>P. 24"
9	インポートしたプラテンの管理	インポートしたプラテンデータを削除します。 ☞"3-5-6. プラテンデータを削除する >>P. 25"
10	言語設定	表示する言語を設定します。 ☞"3-5-7. 言語を設定する >>P. 26"
11	アプリ設定	画像読み込み時の画像サイズを自動調整する設定をリセットします。また、印刷時の画像補間方式を変更できます。 ☞"3-5-8. 設定をリセットする >>P. 27"
12	アプリケーション改善への協力	GTX Graphics Lab を操作した情報をブラウザが収集することを許可するかを設定します。 ☞"3-5-9. アプリケーションの情報を送信する >>P. 28"
		<b>【参考】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ デフォルトの設定はインストール時の設定で決定されます。</li> <li>・ 収集する内容は、主に次のようなものがあります。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ボタン操作の内容</li> <li>・ 使用されたレイヤー効果の種類</li> <li>・ 印刷時によく利用されるパラメーター</li> </ul> </li> </ul>
13	バージョン情報	GTX Graphics Lab のバージョン情報を表示します。

### 3-5-1. カラーチャートを印刷する

実際の印刷物の色と理想の色とを比較、校正するためのカラーチャートを印刷します。

☞” 5-2. カラーチャートの作成機能による色校正について >>P. 35”

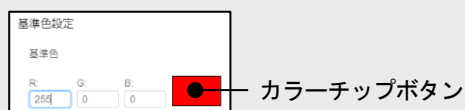
- (1)  [設定] をクリックしてください。
- (2) [カラーチャート印刷...] をクリックしてください。



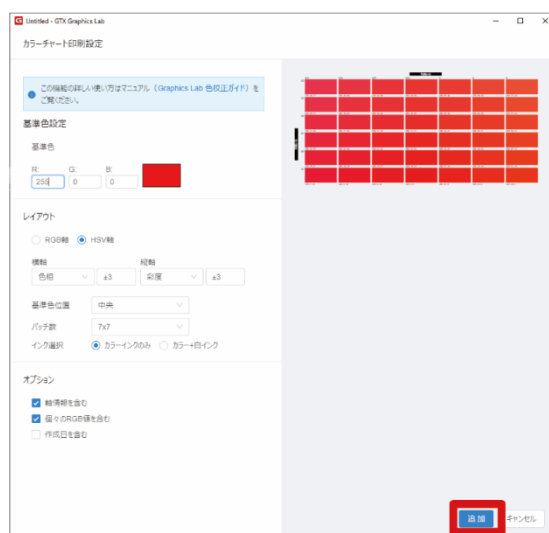
- (3) 「変更」をクリックして、「カラーピッカー/Lab 値を使用する」から基準色を設定してください。

#### 【参考】

- RGB 値を直接入力するか、「カラーチップボタン」から、カラーピッカーまたは Lab 値の入力ができます。



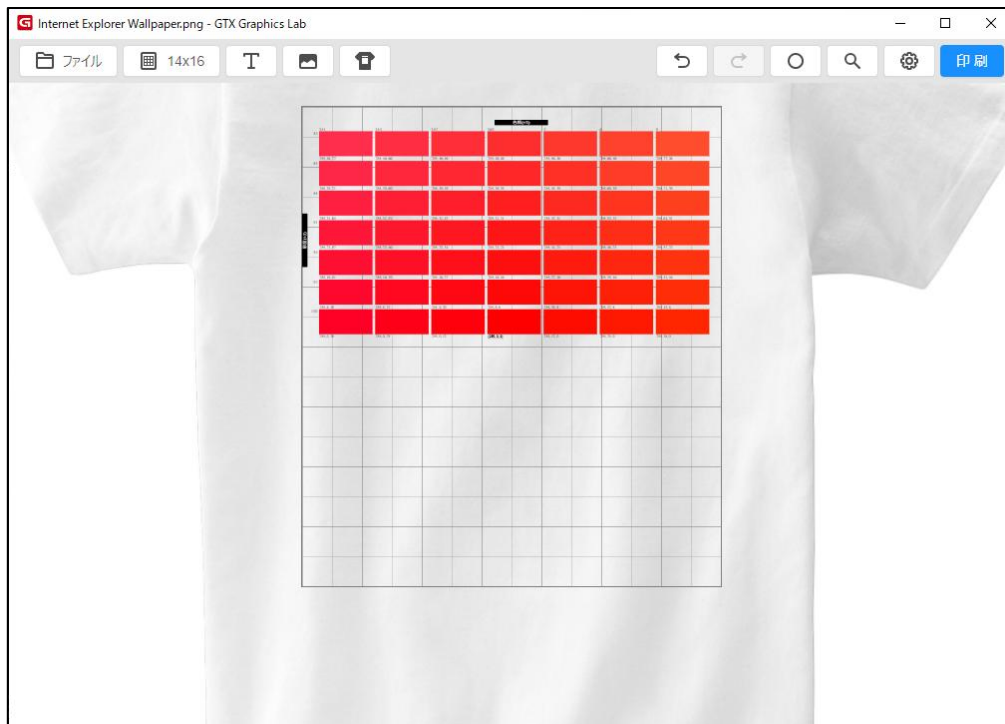
- (4) カラーチャートのレイアウト設定を確認し、修正してください。
- (5) プレビューを確認し、[追加] をクリックしてください。



(6) カラーチャートのサイズを必要に応じて変更してください。

**【参考】**

- カラーチャートは複数配置することができます。カラーチャートを追加する場合は、最初から手順を繰り返してください。  
☞“3-5-1. カラーチャートを印刷する >>P. 19”




(7) [印刷]をクリックしてください。

印刷対象となる素材や印刷設定などの印刷条件は、最終的な実際の印刷物と揃えるようにします。

### 3-5-2. 取り込める画像の数を1つにする

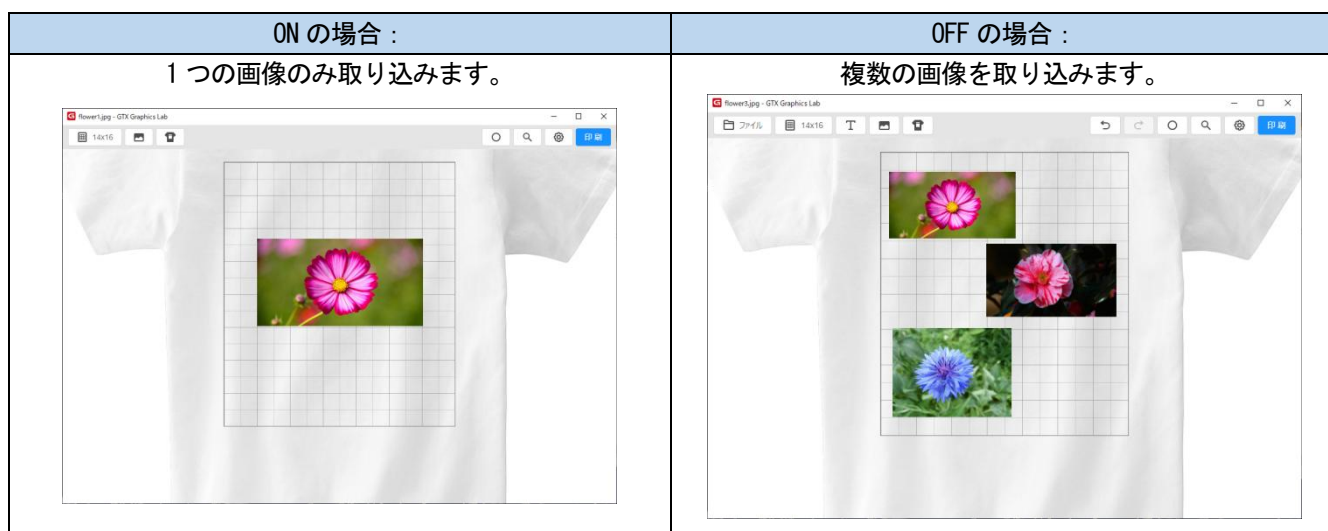
自動印刷モードをONにすると、GTX Graphics Labに取り込める画像の数が1つになります。画像を変更するときに「新規作成」をクリックしたり、画像を削除する必要がなくなります。配置や印刷設定を変えずに、次々と画像を変更して印刷したいときに便利です。

- (1)  [設定]をクリックしてください。
- (2) [自動印刷モード]をクリックし、ONに設定してください。



#### 【参考】


- ONに設定すると、[ファイル]、[テキスト追加]、[元に戻す/やり直す]ボタンが表示されなくなります。



### 3-5-3. プリセットをインポートする

エクスポート機能でファイルに保存した印刷設定のプリセットをインポートします。

☞“3-5-4. プリセットをエクスポートする”>>P. 23”

- (1)  [設定]をクリックしてください。
- (2) [プリセットのインポート...]をクリックしてください。



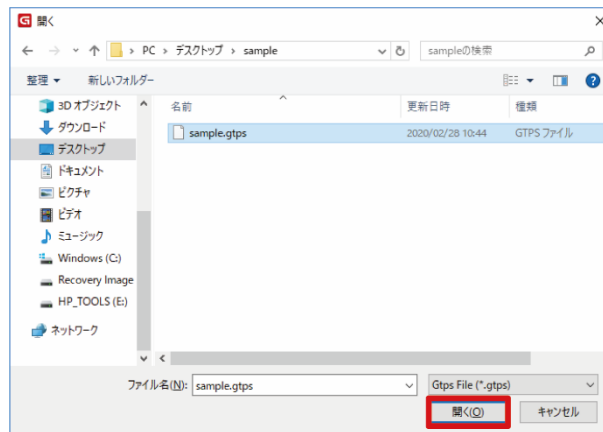
- (3) インポートしたいファイルを選び、[開く]をクリックしてください。

開くファイルの拡張子は、gtps です。

プリセットがインポートされます。

#### 【参考】


- インポートしたファイルに複数のプリセットが含まれている場合は、全てのプリセットがインポートされます。



### 3-5-4. プリセットをエクスポートする

印刷設定で保存したプリセットをファイルへエクスポートします。

☞“3-6-1. プリセットを保存する”>>P. 31”

- (4)  [設定] をクリックしてください。
- (5) [プリセットのエクスポート...] をクリックしてください。



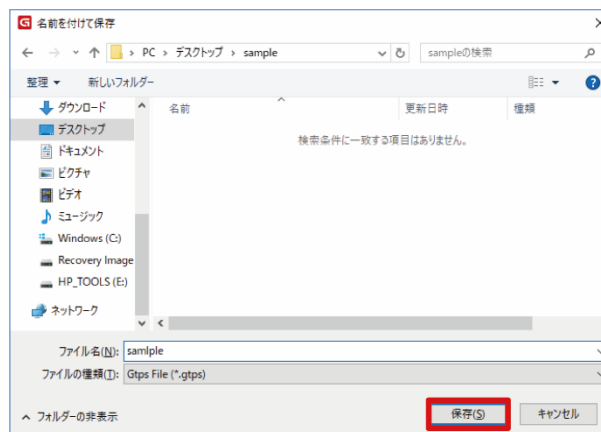
- (6) 保存先のフォルダを選び、[保存] をクリックしてください。

保存するファイルの拡張子は、gtps です。

プリセットがエクスポートされます。


#### 【参考】

- 保存されている全てのプリセットが、1つのファイルとしてエクスポートされます。



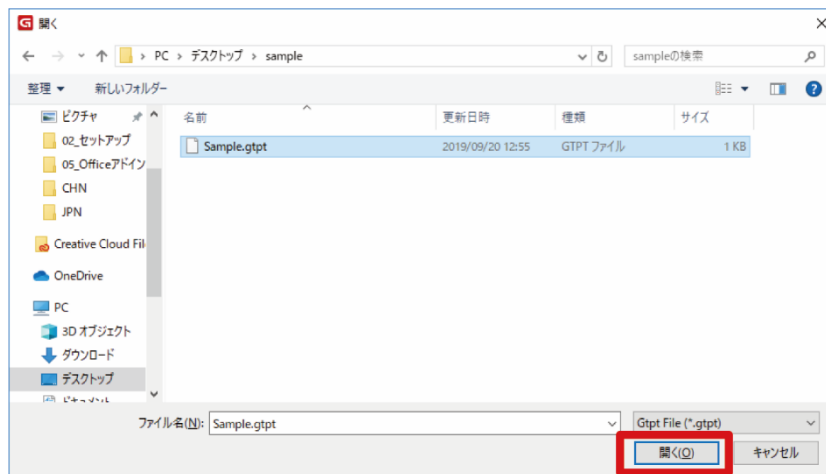
### 3-5-5. プラテンデータをインポートする

別のアプリケーションで作成したプラテンデータをインポートします。

- (1)  [設定] をクリックしてください。
- (2) [プラテンのインポート...] をクリックしてください。




- (3) インポートしたいファイルを選び、[開く] をクリックしてください。  
開くファイルの拡張子は、gtpt です。



- (4) [OK] をクリックしてください。  
プラテンデータがインポートされます。

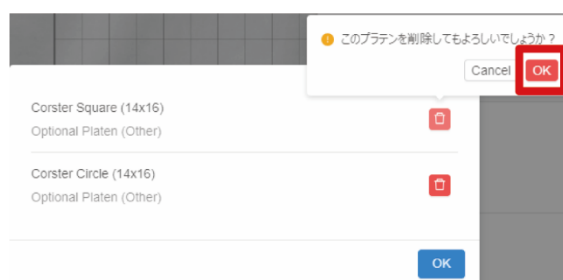
### 3-5-6. プラテンデータを削除する

インポートしたプラテンデータを削除します。

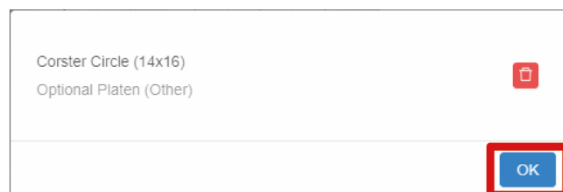
- (1)  [設定] をクリックしてください。
- (2) [インポートしたプラテンの管理...] をクリックしてください。



- (3) 削除したいプラテンデータを選び、[OK] をクリックしてください。




- (4) [OK] をクリックして、画面を閉じます。



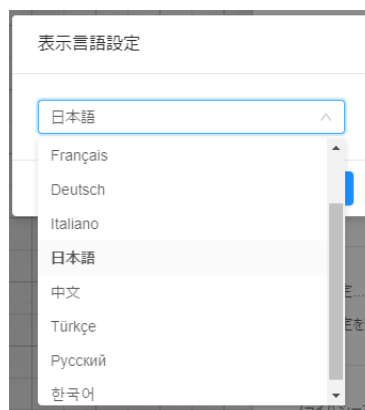
### 3-5-7. 言語を設定する

Graphics Lab に表示する言語を設定します。

- (1)  [設定] をクリックしてください。
- (2) [言語設定...] をクリックしてください。



- (3) プルダウンから表示したい言語を選択してください。



- (4) [OK] をクリックして、画面を閉じます。




### 3-5-8. 設定をリセットする

画像読み込み時の画像サイズを自動調整する設定をリセットします。

この設定は、プラテンサイズより大きいサイズの画像を挿入した場合に表示されるダイアログで、[この選択を記憶する]にチェックを入れた場合にのみ有効です。

☞“3-3. 画像を挿入する”>>P. 14”

(5)  [設定]をクリックしてください。

(6) [アプリ設定]をクリックしてください。



(7) [リセット]をクリックしてください。



(8) [OK]をクリックして、画面を閉じます。




### 3-5-9. アプリケーションの情報を送信する

GTX Graphics Lab を操作した情報をブラウザが収集することを許可するか設定します。デフォルトは、インストール時の設定で決まります。

収集する内容は、主に次のようなものがあります。

- ・ ボタン操作の内容
- ・ 使用されたレイヤー効果の種類
- ・ 印刷時によく利用されるパラメーター

(9)  [設定] をクリックしてください。

(10) [アプリケーション改善への協力] をクリックしてください。



(11) 内容をよく読み、情報を送信する場合はチェックボックスにチェックします。

#### 【参考】

- エンドユーザーライセンスの内容は、[エンドユーザーライセンス契約] をクリックしてご確認ください。

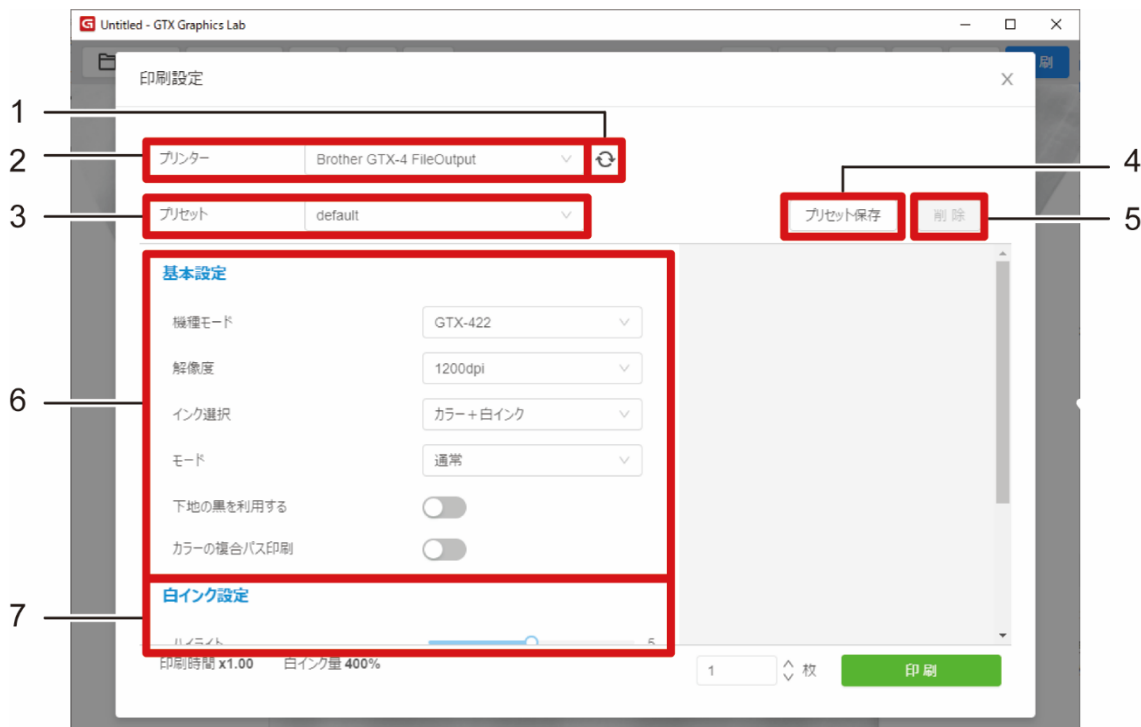




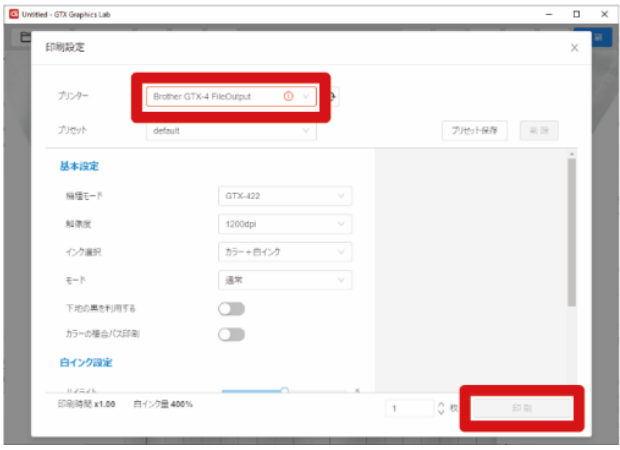

### 3-6. プリンターの印刷設定をする

(1) [印刷]をクリックしてください。



(2) 必要な設定を行ってください。



No.	名称	機能
1	プリンターの一覧検索 	<p>プリンターを検索します。一覧にはオンラインのプリンターのみが表示されます。プラテンサイズに対応していないプリンターを選択すると、が表示され、プリンターの欄が赤四角枠で囲まれます。この状態のときは[印刷]ボタンがグレイアウトされ、押下できません。</p> 
2	プリンターの選択	印刷データを送信するプリンターを選択します。
3	プリセット	<p>使用したいプリセット名を一覧から選択します。プリセットをインポートした場合は、一覧に表示されます。  ”3-5-3. プリセットをインポートする &gt;&gt;P. 22”</p>

No.	名称	機能
4	プリセット保存	プリンターの印刷設定を[プリセット]として保存します。 ☞“3-6-1. プリセットを保存する >>P. 31”
5	削除	保存したプリセットを削除します。 ☞“3-6-2. プリセットを削除する >>P. 32”
6	基本設定	詳細は各プリンターの取扱説明書を参照してください。
7	白インク設定/カラーインク設定	詳細は各プリンターの取扱説明書を参照してください。

### 3-6-1. プリセットを保存する

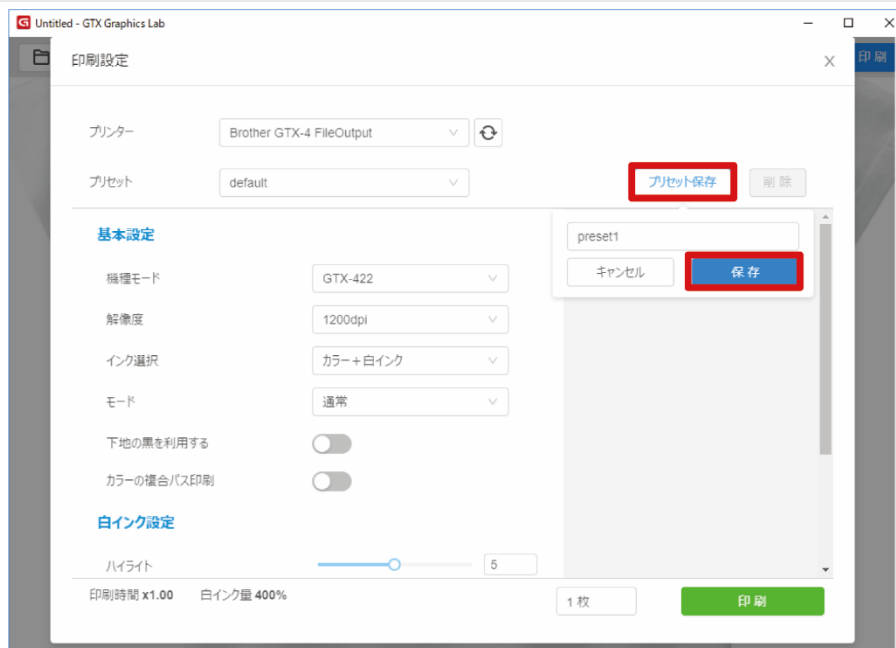
プリンターの印刷設定を[プリセット]として保存しておくことができます。

繰り返し同じ設定で印刷データを作成する場合は、プリセットを保存しておくことをお勧めします。

- (1) GTX Graphics Lab の画面で、[印刷]をクリックしてください。
- (2) プリンターを選択し、「基本設定」以降の印刷設定を行い、[プリセット保存]をクリックしてください。
- (3) プリセット名を入力し、[保存]をクリックしてください。  
プリセットが保存されます。

#### 【参考】

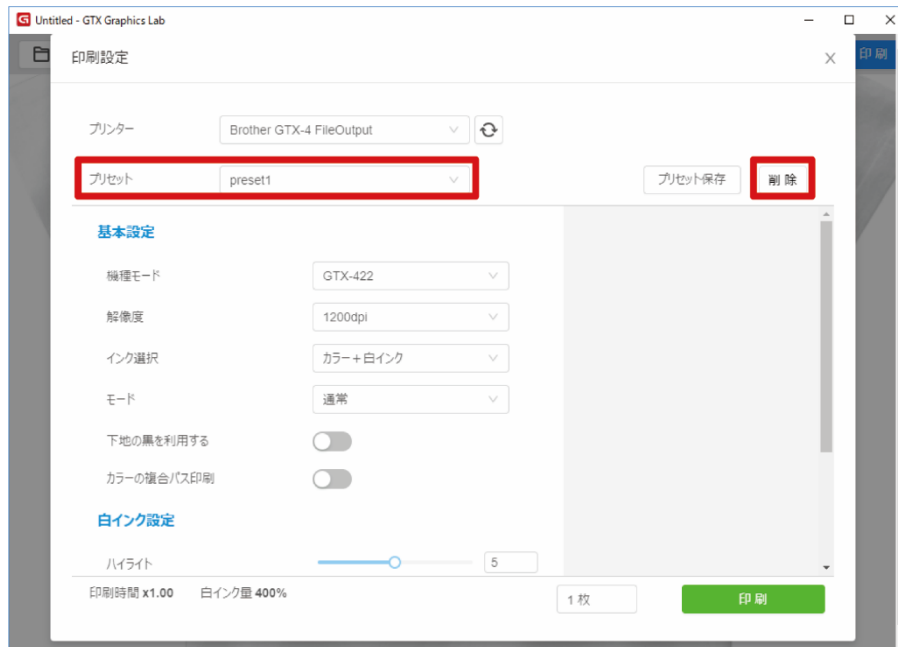
- 入力できる文字は最大 15 文字までです。



### 3-6-2. プリセットを削除する

保存したプリセットを削除します。

- (1) GTX Graphics Lab の画面で、[印刷]をクリックしてください。
- (2) [プリセット]の一覧から削除したいプリセット名を選択し、[削除]をクリックしてください。



## 4 オプション製品との連携機能

GTX プリンターに、カメラシステムやプロジェクターシステムを追加して、GTX Graphics Lab と連携させることができます。印刷結果が、GTX Graphics Lab の画面上やプリンターのプラテン上で、よりイメージし易くなります。

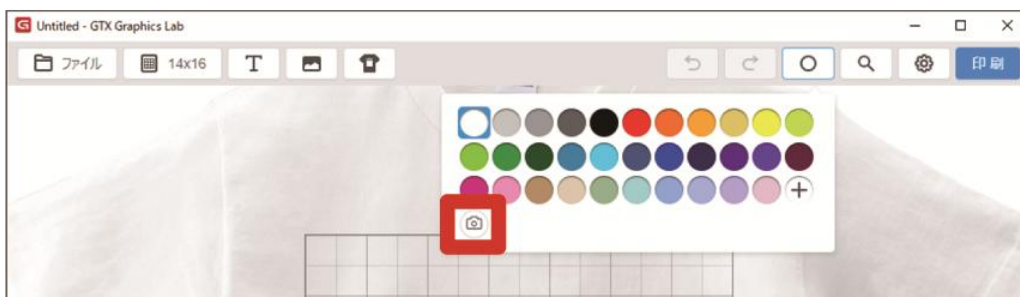
### 【参考】

- 一部機種では対応していません。

### 4-1. カメラで撮影した画像を GTX Graphics Lab で表示する

プリンターにカメラを取り付け、撮影したプラテン上の画像を GTX Graphics Lab に表示します。撮影した画像を GTX Graphics Lab の背景としてプラテンと位置を合わせることで、実際の印刷イメージを確認することができます。靴など、T シャツ以外のものに印刷したいときに使用すると便利です。

この機能を使用するには、AccuLine アプリケーションをインストールする必要があります。AccuLine をインストールすると、○ [背景色] にカメラのアイコンが表示され、AccuLine アプリケーションが自動で起動されます。事前に AccuLine アプリケーション上でカメラの選択、設定、キャリブレーションなどを行った上でカメラのアイコンをクリックすると、AccuLine を介してプリンターのプラテン上のオブジェクトが撮影され、Graphics Lab の背景が撮影した画像に挿し変わります。詳細は AccuLine 取扱説明書を参照してください。



### 4-2. GTX Graphics Lab 上のレイアウトを T シャツに投影する

プロジェクターと連携することで、GTX Graphics Lab で編集中の画像やテキストをプラテン上の T シャツに投影します。

画像、テキストの位置や大きさなど、実際の印刷イメージを確認することができます。

この機能を使用するには、Envision アプリケーションをインストールする必要があります。Envision をインストールし、すべての条件を満たすと、⚙️ [設定] に [プロジェクションモード] の項目が表示されます。ON にすると、プリンターのプラテン上に、Graphics Lab のプラテン上に表示されているオブジェクトが投影されます。OFF にすると、投影が終了します。正しくオブジェクトを投影するには、あらかじめプロジェクターの調整が必要です。詳細は Envision 取扱説明書を参照してください。



## 5-1. ショートカットキーについて

## 【参考】

- ショートカットキーはPCの言語設定によって異なる場合がございます。

	コマンド	Win	Mac
編集	コピー	Ctrl+C	Command+C
	ペースト	Ctrl+V	Command+V
	カット	Ctrl+X	Command+X
	Undo	Ctrl+Z	Command+Z
	Redo	Ctrl+Y	Command+Shift+Z
	全選択	Ctrl+A	Command+A
	全選択解除	Ctrl+Shift+A	Command+Shift+A
	移動	↑ (↓→←)	↑ (↓→←)
	10倍速の移動	Shift+↑ (↓→←)	Shift+↑ (↓→←)
	上位に移動	Ctrl+]	Shift+Alt+Command+F
	下位に移動	Ctrl+[	Shift+Alt+Command+B
	最上位に移動	Shift+Ctrl+]	Shift+Command+F
	最下位に移動	Shift+Ctrl+[	Shift+Command+B
	削除	[Backspace] [Delete]キー	[Delete]キー
ファイル	新規作成…	Ctrl+N	Command+N
	開く…	Ctrl+O	Command+O
	上書き保存…	Ctrl+S	Command+S
	名前を付けて保存…	Shift+Ctrl+S	Shift+Command+S
	印刷…	Ctrl+P	Command+P
	終了	Ctrl+Q	Command+Q

## 5-2. カラーチャートの作成機能による色校正について

### 5-2-1. 色校正とは

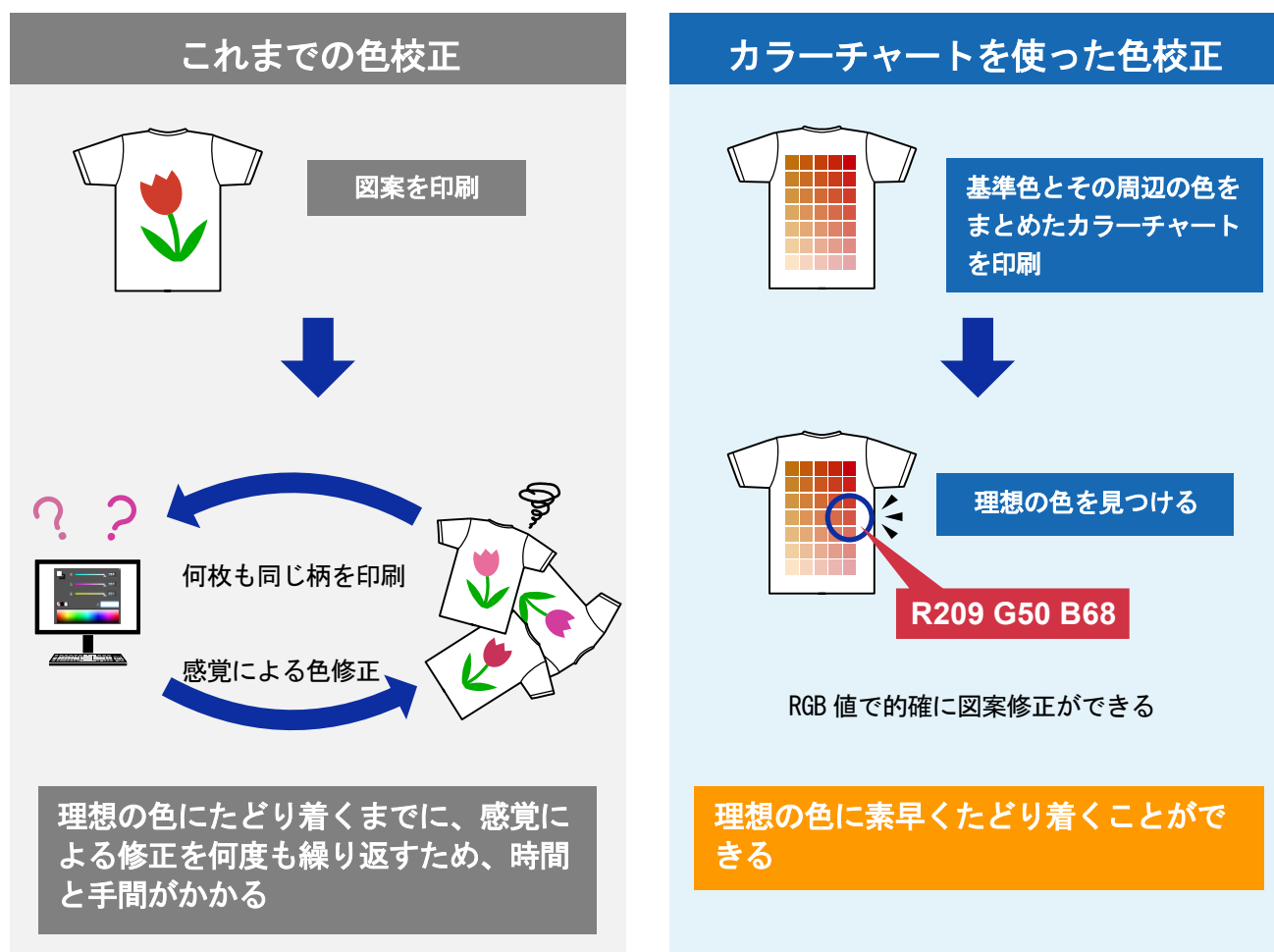
実際の印刷物の色が理想の色になるように調整することです。

デジタル印刷の場合、画面で見ている色と印刷される色に差があり、再現するのが難しいため、色校正に時間が掛かります。

### 5-2-2. カラーチャート作成機能

色校正の作業を、簡単に・短時間で行うことができる機能です。

印刷結果を確認したい色（＝基準色）と、その周辺の色をまとめたカラーチャートを印刷することができます。



X1074

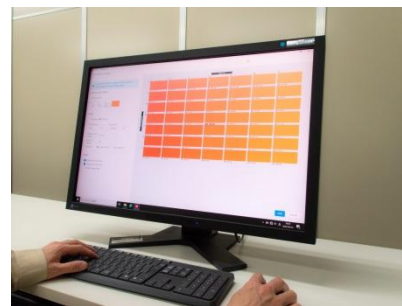
### 5-2-3. 作業の流れ

「カラーチャート作成機能」を使用した色合わせの手順を説明します。

#### 1 カラーチャートの作成

Graphics Lab の「カラーチャート作成機能」を使って、  
カラーチャートを作成します。

☞「3-5-1. カラーチャートを印刷する」P. 19” 参照



#### 2 印刷

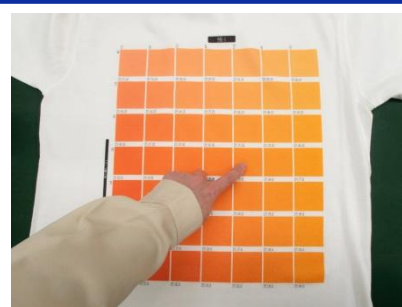
GT でカラーチャートを印刷します。

印刷対象となる素材の質感や印刷に使用するインク量等により、色の見え方が変化するため、印刷メディアや印刷設定などの印刷条件は、最終的な実際の印刷物と揃えるようにします。



#### 3 色の選択と図案の修正

印刷されたカラーチャートの中から最も理想に近い色を探し、各パッチの下に記載された RGB 値を図案の修正に使用します。



X1075

#### 【参考】

- 「3. 色の選択と図案の修正」で、理想の色が出なかった場合は、「1. カラーチャートの作成」からやり直します。  
詳細は、☞「5-2-4. カラーチャート作成機能を使いこなす」P. 37”

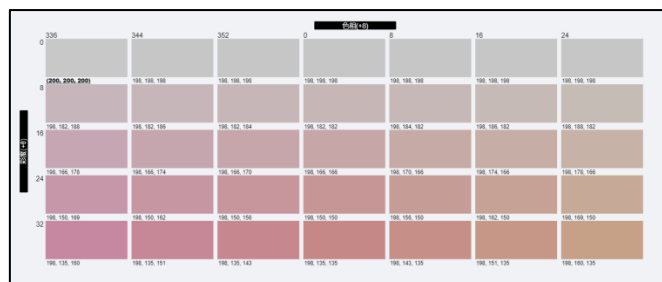
## 5-2-4. カラーチャート作成機能を使いこなす

### GT で印刷可能な色の範囲を知る

明度・彩度軸の値は 0~100、RGB 軸の値は 0~255 です。  
各軸の最大値の色が、GT で再現可能な明度・彩度の限界の色になります。

#### 【参考】

- 色相軸は 0~360° がループします。



### 基準色の位置を変更する

基準色の位置を変更すると、意図した方向への色の変化数が増え、確認がしやすくなります。

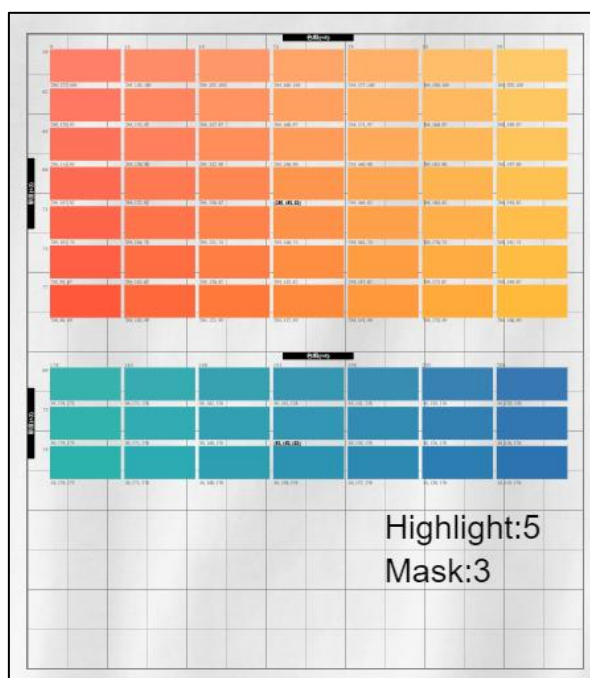


中央



左上

## 5-2-5. レイアウト編集画面で、見やすいカラーチャートにカスタマイズする



### 一枚に複数のカラーチャートを入れる

カラーチャートは複数配置することができます。基準色一色あたりのパッチ数を減らして、必要な部分のパッチに絞ることで、一度に2色以上のカラーチャートを作成するとより効率的です。

### カラーチャートを大きくする／小さくする

色校正を行う色見本に合わせて、カラーチャートのサイズを大きく／小さくすることで、目視がしやすくなります。

### メモを入れる

テキストオブジェクトを追加して、印刷条件などのメモを入力しておくと、過去に作成したカラーチャートを再現したい場合に役立ちます。

## 5-2-6. Lab 値を使用する場合

この方法を使うには、市販の測色計またはキャリブレーションモニタを購入していただく必要があります。

## 5-2-7. Lab 値を使用 画面で、L\*a\*b\*値（測色値）を使った色校正をする

入力された L\*a\*b\*値が、GTX で再現できる色か否かを判定し、再現可能な場合は自動で対応する RGB 値に変換します。

再現できない色だった場合も、再現可能な色の中で最も近い色に変換できます。

高度な設定として、[変換ルール] から [色差優先] [明度優先] [彩度優先] [色相優先] を選択することもできます。

変換後の RGB 値をカラーチャートの基準色に使用してください。

カラーピッカー Lab値を使用

測色計で計測したLab値を元にRGB値を算出し、基準色に使用します。  
光学幾何条件：45°/0°、観察光源：D50、観測条件：2°視野、光源条件：M0(フィルタなし)の設定に基づいた計算をします。

L:  a:  b:  [モニタの表示色から取得...](#)

R:  G:  B:  

入力された色は、GT色域外の色です(色差 C: 79.62)。色差が大きいため、印刷結果が測色対象の色と大きく異なる可能性があります。色域内で最も近い色に変換しています。

変換ルール:

### こんなときに利用

- 色合わせの対象として、Lab 値が定まっている
- 色見本が手元にあり、Lab 値を測定できる測色計を所有している

## 5-2-8. L\*a\*b\*値の調べ方

L\*a\*b\*値は、測定をする環境・設定に応じて値が変動します。

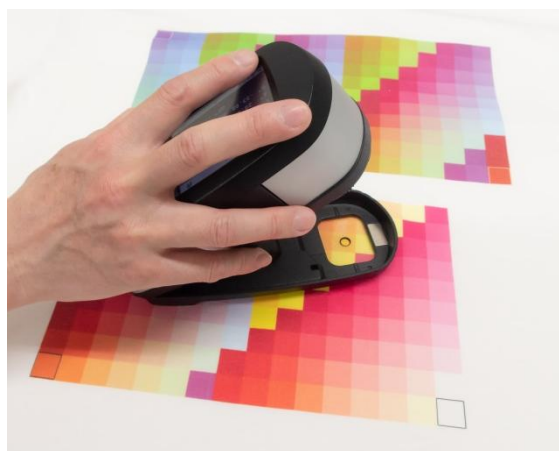
光学幾何条件：45° / 0°、観察光源：D50、観測条件：2° 視野、光源条件：M0(フィルタなし)の設定に適応した機材をご準備ください。

### 方法1：測色計で色見本を計測する

色見本を計測 > L\*a\*b\*値を入力 > 変換 > 変換方式を選択 > OK

#### 【参考】

- この方法を使うには、市販の測色計が必要です。



### 方法2：キャリブレーションモニタを使う

モニタの表示色(RGB 値)から L\*a\*b\*値を取得 > 変換 > 変換方式を選択 > OK

#### 【参考】

- この方法を使うには、指定のカラープロファイルを再現できる色域を持ったキャリブレーションモニタと、定期的なカラーキャリブレーション操作、および適切な観察環境が必要です。



## 5-3. ICC 変換機能について

### 5-3-1. ICC 変換機能とは

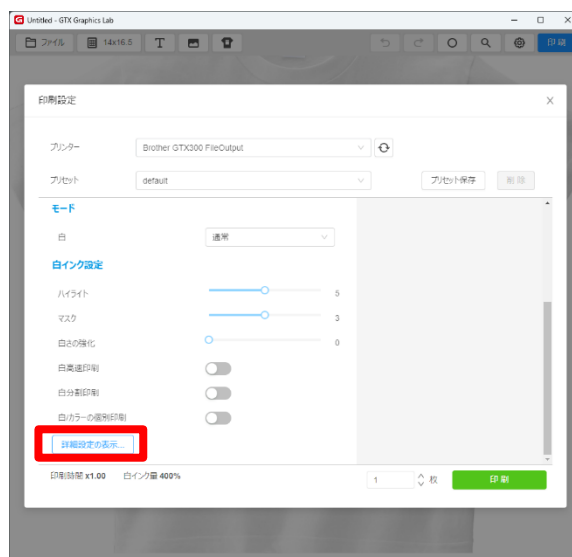
印刷データに指定されているカラープロファイルを別のプロファイルに置き換える機能です。使用するカラープロファイルを変更することで、出力される色調や再現範囲を調整することが可能になります。

#### 【参考】

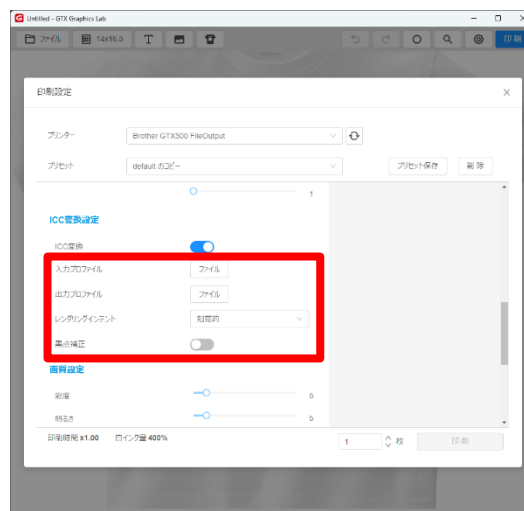
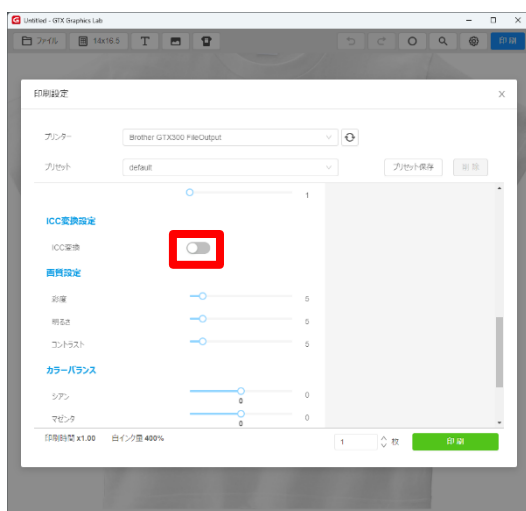
- GraphicsLab v8.3.0 時点では、ICC 変換機能は GTX300 のみの対応となっています。

### 5-3-2. ICC 変換機能の使い方

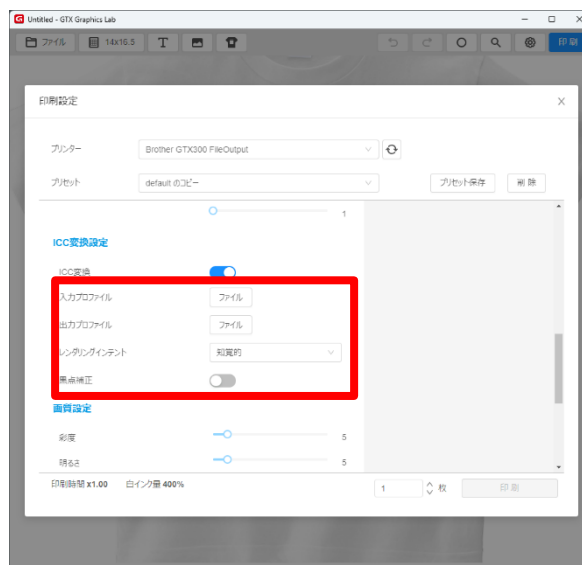
- (1) 印刷設定画面で[詳細設定の表示]をクリックしてください。



- (2) [ICC 変換] のスイッチを ON にして、ICC 変換設定の内容を表示させます。



(3) 各種プロファイルと ICC 変換設定を入力してください



【参考】

- GraphicsLab 上で入力したテキストには、ICC 変換の効果は反映されません。
- ICC 変換機能を ON にして印刷データを作成すると、画像の数やサイズによって ICC 変換に時間がかかる場合があります。



本製品の使い方やアフターサービスについてご不明の場合は  
お買い上げの販売店または下記「商用・大判プリンター専用コールダイヤル」までお問い合わせください。

■お問合せ先

**ブラザー販売株式会社**

〒467-8577 名古屋市瑞穂区苗代町 15-1 TEL: 0570-074-116 (商用・大判プリンター専用コールダイヤル)

ご利用時間 受付時間／平日 (月曜日～金曜日)  
9:00～12:00・13:00～17:30  
休業日／土曜日、日曜日、祝日および当社指定休日

\* 製品改良のため、本書の内容の一部がお買い上げの製品と異なる場合がありますのでご了承ください。

**ブラザー工業株式会社** <https://www.brother.co.jp/>

〒448-0803 刈谷市野田町北地藏山 1 番地 5 TEL: 0566-25-5031