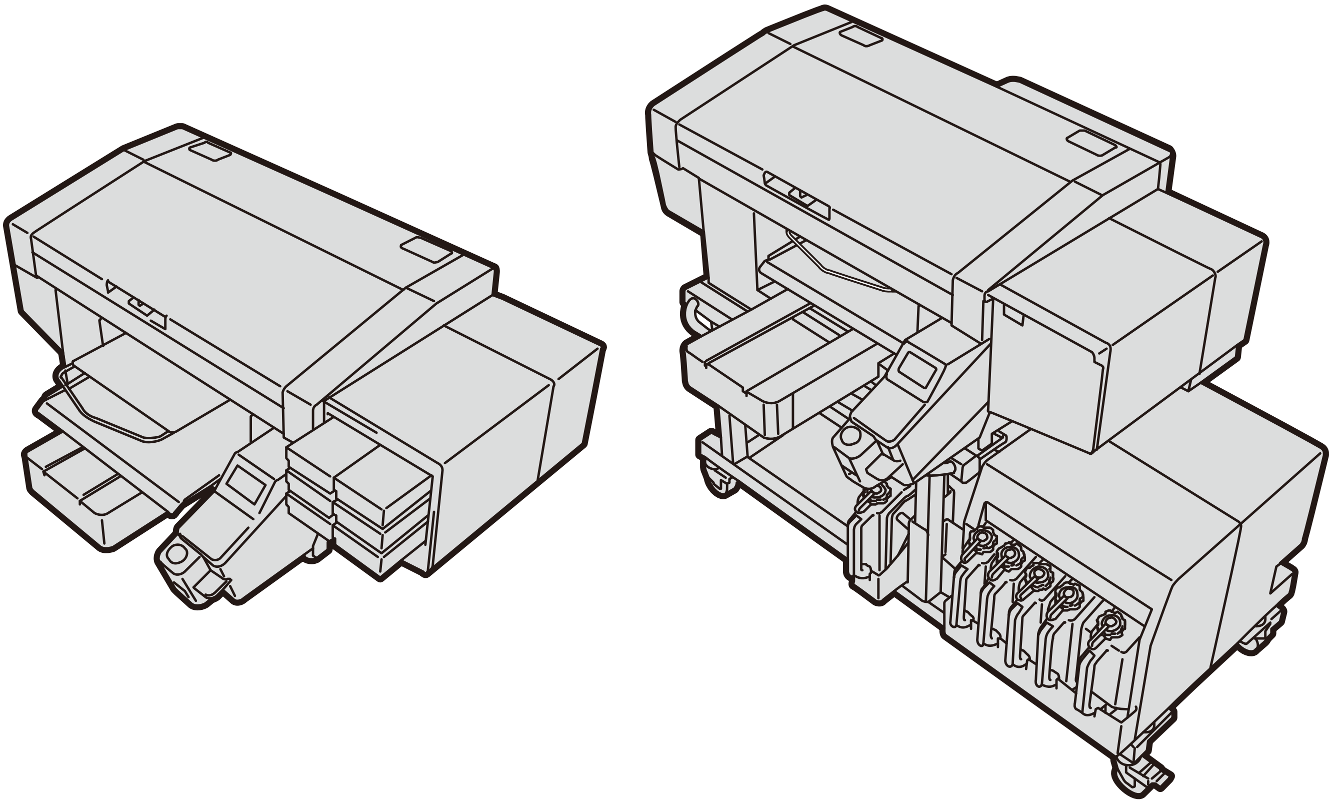
brother

GTX Graphics Lab

ガーメントプリンター

取扱説明書

(Windows / Macintosh)



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。

目次

1. ご使用の前に 3

1-1. 必ずお読みください 3

2. アプリケーションの準備 4

2-1. GTX Graphics Lab とは 4
2-2. 仕様 4
2-3. インストールする 5
2-4. RGB=255 を「透明色」に設定する 6

3. アプリケーションの使用 7

3-1. 起動する 7
3-2. テキストを編集する 9
3-3. 画像を挿入する 13
3-4. 設定する 15
3-4-1. 取り込める画像の数を 1 つにする 16
3-4-2. プリンタードライバーの設定をインポートする 17
3-4-3. プリンタードライバーの設定をエクスポートする 18
3-4-4. プラテンをインポートする 19
3-4-5. プラテンを削除する 20
3-4-6. アプリケーションの情報を送信する 21
3-5. プリンタードライバーを設定する 22
3-5-1. プリセットを保存する 23
3-5-2. プリセットを削除する 24
3-6. カメラで撮影した画像を GTX Graphics Lab で表示する 25
3-7. GTX Graphics Lab 上のレイアウトを T シャツに投影する 25

1 ご使用の前に

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。

対応製品

GTX Graphics Lab は、以下のブラザー製ガーメントプリンターに対応しています。

- GT-3
- GTX-4
- GTX pro

掲載画面について

- 本書に掲載している画面は、Windows 10 の画面を使用しています。OS の違いや使用環境により、異なる画面となることがありますので、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® 8.1 の正式名称は、Microsoft® Windows® 8.1 operating system です。（本文中では Windows 8.1 と表記しています。）また、Windows® 10 の正式名称は、Microsoft® Windows® 10 operating system です。（本文中では Windows 10 と表記しています。）
Microsoft®、Windows® 8.1、Windows® 10 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 http://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

動作環境について

対応 OS	macOS 10.14 Mojave、Windows 8.1 (64bit)、Windows 10 (64bit)
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	XGA(1024×768)以上

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

ショートカットキーについて

	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

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 Administrators 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 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。その後、再度次の手順を行い、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-4.0.0.pkg」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。

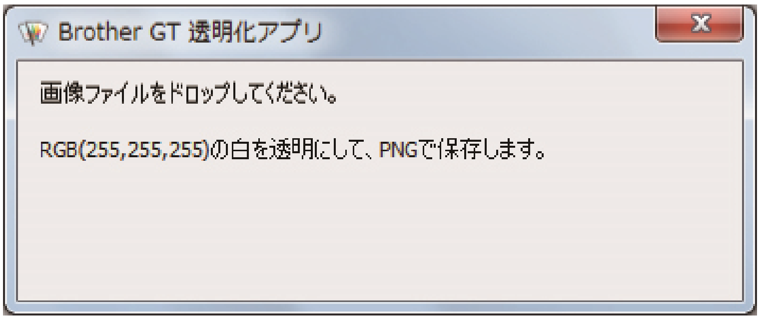
(5) 下記のダイアログが表示されたら[インストール]をクリックしてください。

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。

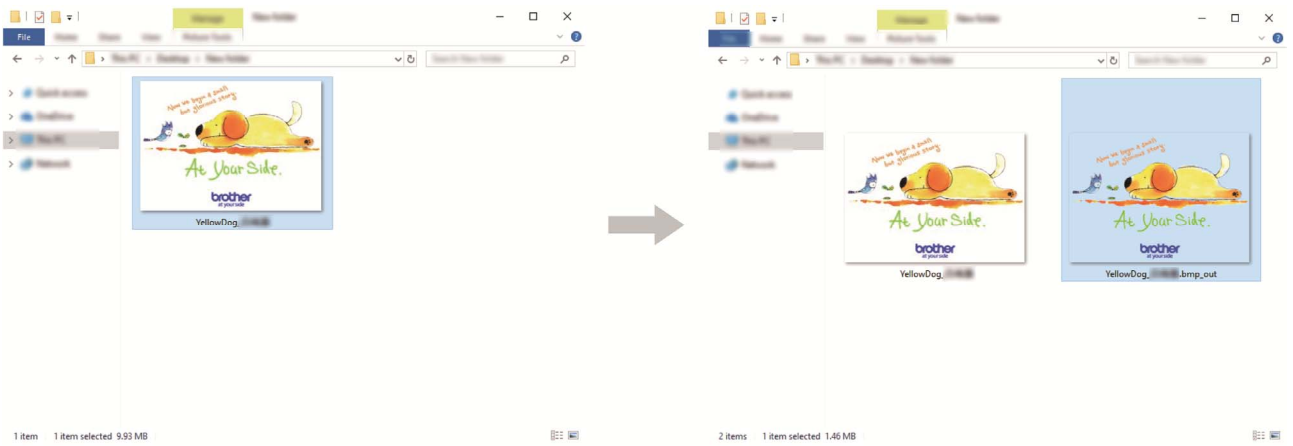
(2) 表示されたダイアログ内に、画像ファイルをドロップしてください。



(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。



3-1. 起動する

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

【参考】

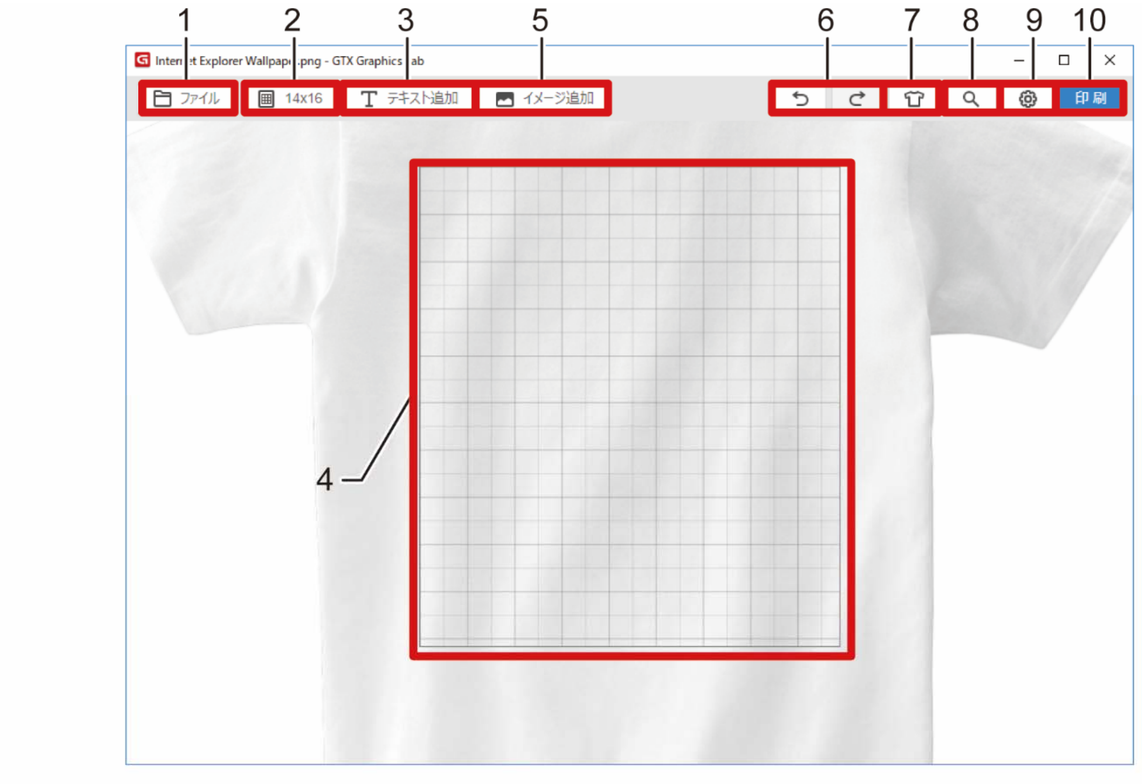
- Macintosh の場合は、[Finder]＞[アプリケーション]＞「GTX Graphics Lab.app」を選択してください。

(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 10 言語です。
- 初回起動時のみ言語選択画面が表示されます。言語を選択せずに終了した場合、次回起動時に再度言語選択画面が表示されます。
- 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。



No.	名称	機能
1	[ファイル]	新規作成: 新規にレイアウトを作成します。 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。 【参考】 • GTPL 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。 上書き保存 : レイアウトデータを上書き保存します。(GTPL ファイル) 別名で保存... : レイアウトデータを別名保存します。(GTPL ファイル)
2	標準プラテン/ Optional Platen (other)	プラテンサイズを設定します。 【参考】 • 標準で選択できるプラテンは 5 種類です。インポートしたプラテンがあれば、追加で表示されます。☞"3-4-4. プラテンをインポートする >>P. 19"
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. 9" 【参考】 • 入力できる文字は最大 105 文字までです。

No.	名称	機能
4	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。
5	[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. 13"
6	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出来ます。
7	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追加できますが、1 色追加するごとに左上の色が削除されます。32 色すべてを任意の色に置き換えることができます。
8	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。
9	設定	GTX Graphics Lab に関する設定を行います。☞"3-4. 設定する >>P. 15"
10	[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

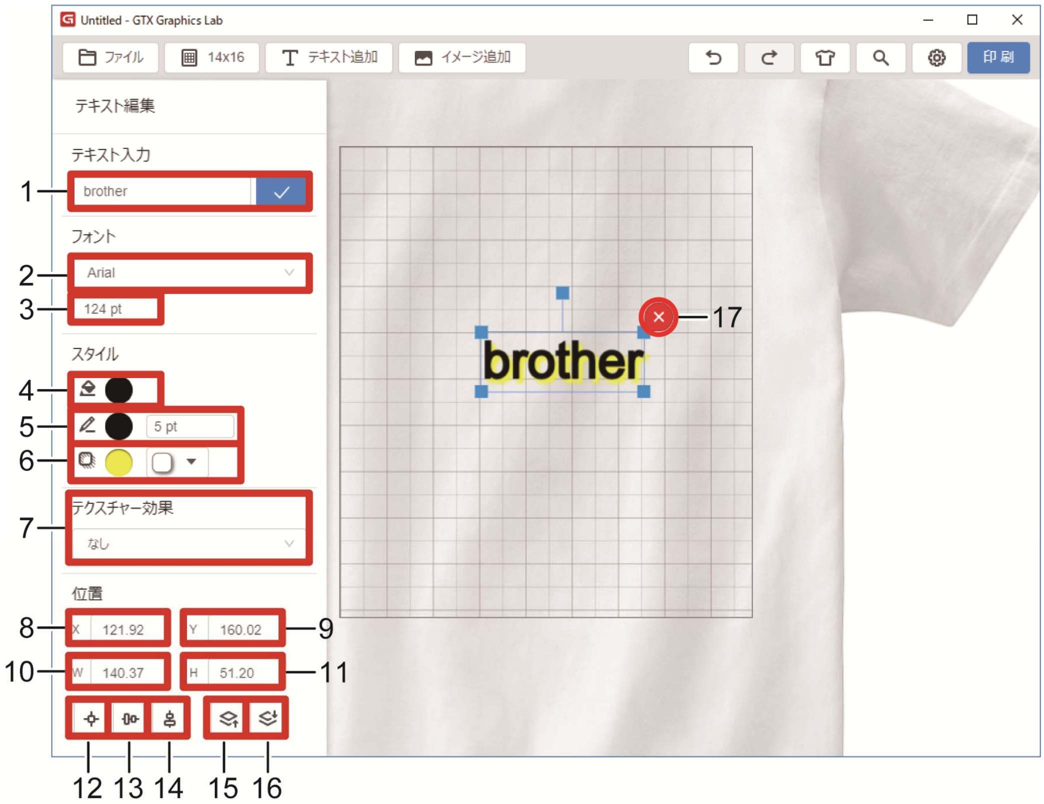
T シャツに印刷するテキストを入力、配置します。
プロパティ内の項目を変更することで、フォントやスタイルなどの設定ができます。

(1) 「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。

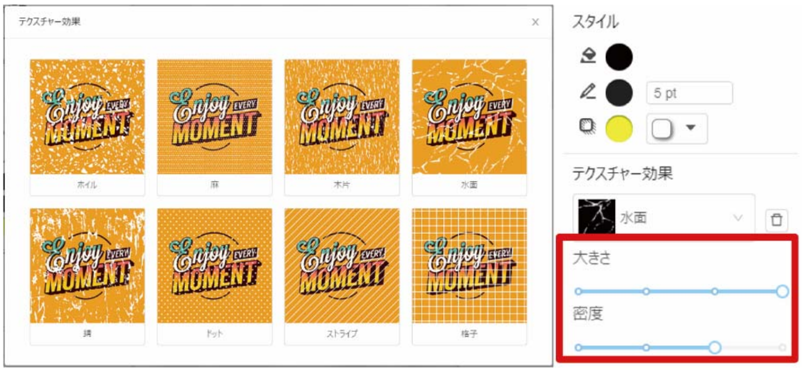
【参考】
- 入力できる文字は最大 105 文字までです。

(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。 【参考】 • [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。

No.	名称	機能
3	フォントサイズ	フォントのサイズを変更します。 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。 最大値は 1300pt、最小値は 10pt です。
4	塗り	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。 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。 また、＋ボタンから任意の色を追加できます。
5	線	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。 【参考】 • 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、かたちが崩れることがあります。
6	影	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。 色：影の色を変更します。 透明度：影の透明度を変更します。 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。 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。 ぼかし：数字が大きくなるほどぼかしが強くなります。 【参考】 • 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。 • 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。

No.	名称	機能
7	テクスチャー効果	オブジェクトにテクスチャー効果を適用します。 【参考】 • テクスチャー効果とは、配置したオブジェクトへ白く見える部分を印刷しないように効果をつけることをいいます。 テクスチャーを選択して、テクスチャー効果を反映します。 また、テクスチャ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：テクスチャ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。 
8	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。
9	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。
10	フォント横幅サイズ	横幅を指定してフォントのサイズを変更します。 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。 最大値は 1300pt 相当の値、最小値は 10pt 相当の値です。 値の単位は、詳細設定ボタンで指定した単位です。
11	フォント縦幅サイズ	縦幅を指定してフォントのサイズを変更します。 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。 最大値は 1300pt 相当の値、最小値は 10pt 相当の値です。 値の単位は、詳細設定ボタンで指定した単位です。
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。

No.	名称	機能
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。

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

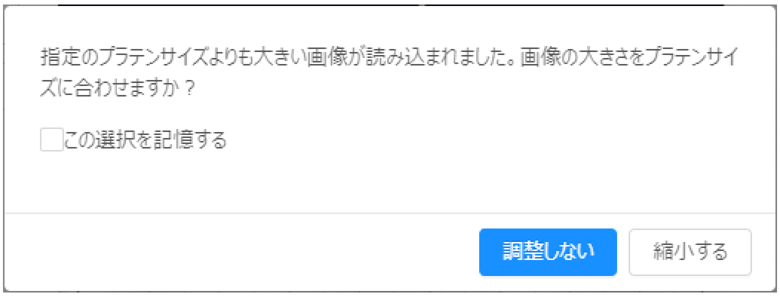
【参考】

- BMP、GIF ファイルを読み込む場合、サイズの最大値は幅 4800px、高さ 5400px です。これより大きなサイズの画像は、エラーが表示され読み込めません。
- 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.6"

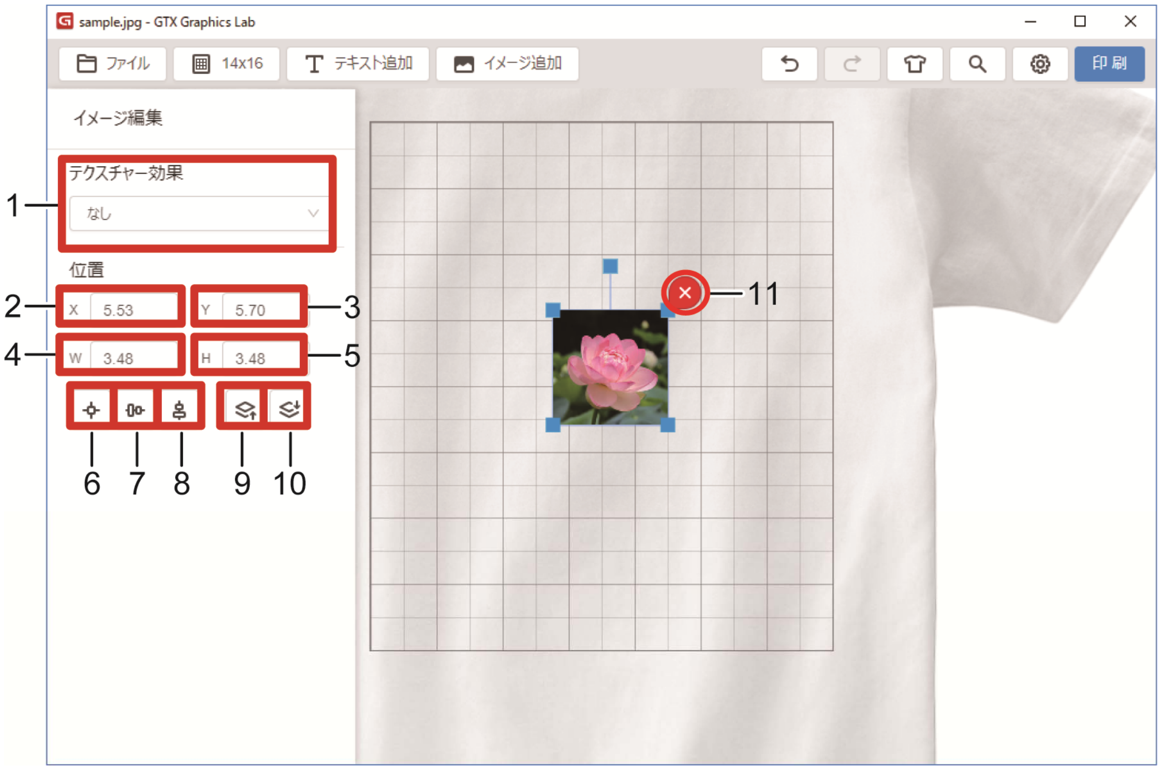
(1) 「イメージ追加」をクリックしてください。

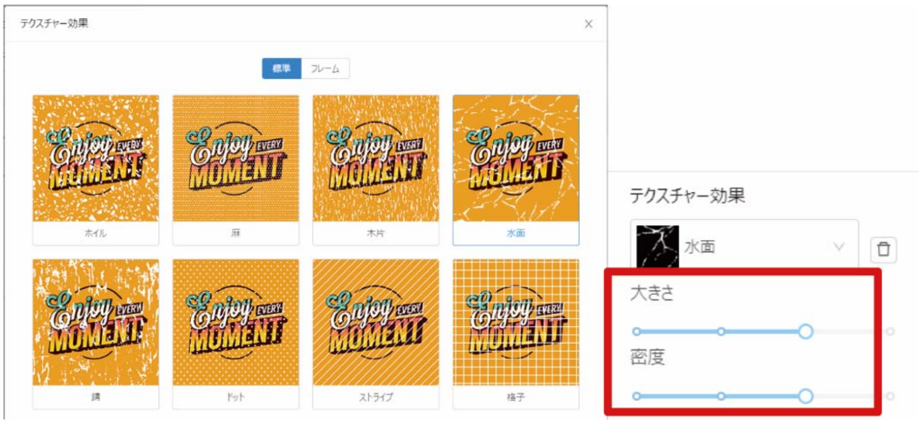
(2) 追加したいイメージを選択し、「開く」をクリックしてください。

(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。



(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	テクスチャー 効果	配置したオブジェクトへ白く見える部分を印刷しないように効果をつけます。 テクスチャーを選択して、テクスチャー効果を反映します。 「標準」内のテクスチャーを選択した場合は、テクスチャ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：テクスチャ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。 
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 0.5inch 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 0.5inch 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。
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。

3-4.　設定する

GTX Graphics Lab に関する設定を行います。

(1)　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	グリッドを表示する	グリッド線を表示するかを設定します。
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	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。 ☞"3-4-1.　取り込める画像の数を 1 つにする >>P. 16"
5	プリセットのインポート	保存したプリンタードライバーの設定をインポートします。 ☞"3-4-2.　プリンタードライバーの設定をインポートする >>P. 17"
6	プリセットのエクスポート	プリンタードライバーの設定をエクスポートします。 ☞"3-4-3.　プリンタードライバーの設定をエクスポートする >>P. 18"
7	プラテンのインポート	あらかじめ作成したプラテンをインポートします。 ☞"3-4-4.　プラテンをインポートする >>P. 19" 【参考】 • 別のアプリケーションで作成したプラテンをインポートして使用してください。
8	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を削除します。☞"3-4-5.　プラテンを削除する >>P. 20"
9	言語設定	表示する言語を設定します。
10	プライバシーポリシー	GTX Graphics Lab を操作した情報をブラザーが収集することを許可するかを設定します。☞"3-4-6.　アプリケーションの情報を送信する >>P. 21" 【参考】 • 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。 • 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 ・使用されたテクスチャー効果の種類 ・印刷時によく利用されるパラメーター
11	バージョン情報	GTX Graphics Lab のバージョン情報を表示します。

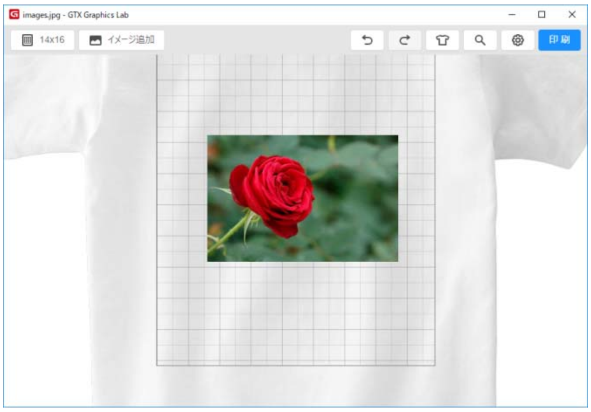
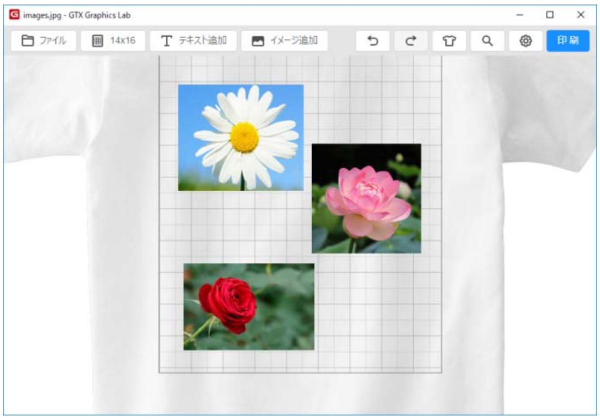
3-4-1. 取り込める画像の数を 1 つにする

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) 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、左上のボタン数が減ります。

ON の場合：	OFF の場合：
1 つの画像のみ取り込みます。	複数の画像を取り込みます。
	

3-4-2.　プリンタードライバーの設定をインポートする

プリンタードライバーの設定を[プリセット]として保存しておいたファイルをインポートします。
プリセットの保存、削除方法については、以下を参照してください。

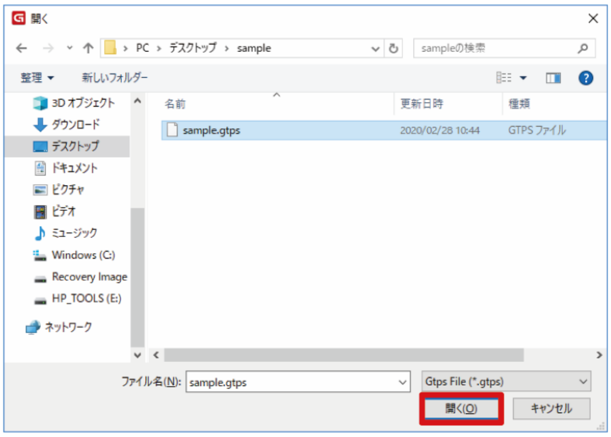
・プリセットの保存☞"3-5-1.　プリセットを保存する >>P. 23"
・プリセットの削除☞"3-5-2.　プリセットを削除する >>P. 24"

(1)　 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GTPSファイルを選び、[開く]をクリックしてください。
プリセットデータ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。

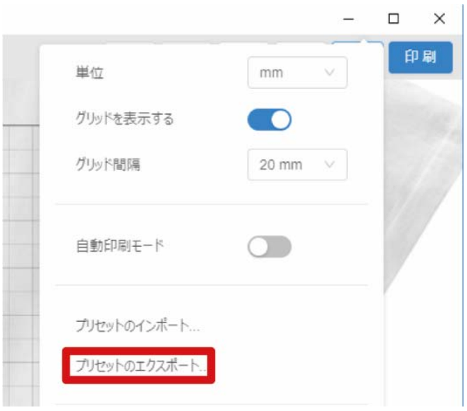


3-4-3. プリンタードライバーの設定をエクスポートする

プリンタードライバーの設定を[プリセット]としてエクスポートします。
プリンタードライバーの設定方法☞"3-5. プリンタードライバーを設定する >>P. 22"

(1) ⚙ をクリックしてください。

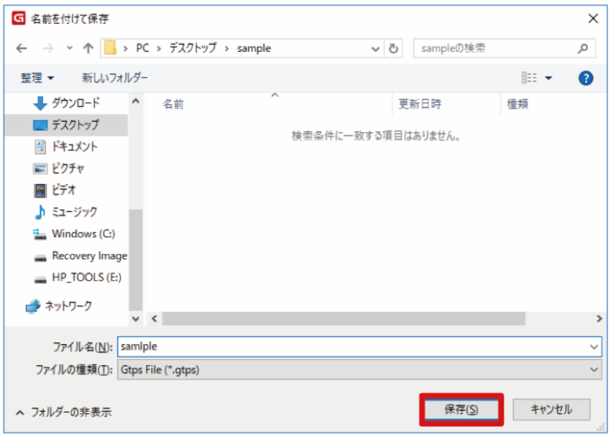
(2) [プリセットのエクスポート...]をクリックしてください。



(3) 保存先のフォルダを選び、[保存]をクリックしてください。
プリセットデータ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データが、1 つのファイルとしてエクスポートされます。



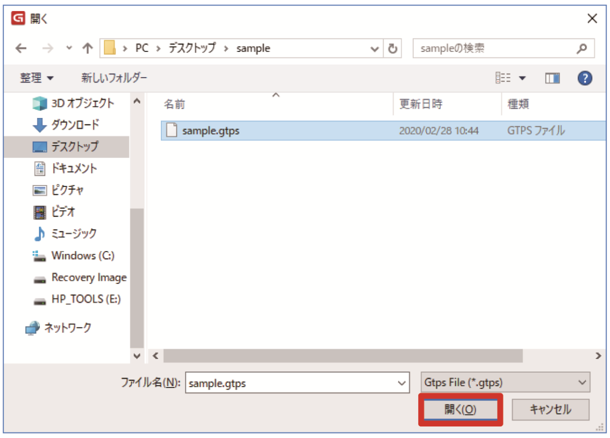
3-4-4.　プラテンをインポートする

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て使用してください。

(1)　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GTPSファイルを選び、[開く]をクリックしてください。



(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。

3-4-5. プラテンを削除する

インポートしたプラテンを削除します。

(1) 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。

3-4-6. 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ザー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
・使用されたテクスチャー効果の種類
・印刷時によく利用されるパラメーター

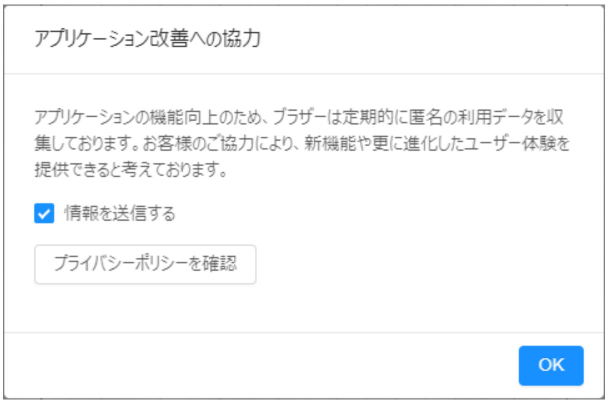
(1) をクリックしてください。

(2) [プライバシーポリシー]をクリックしてください。

(3) 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】

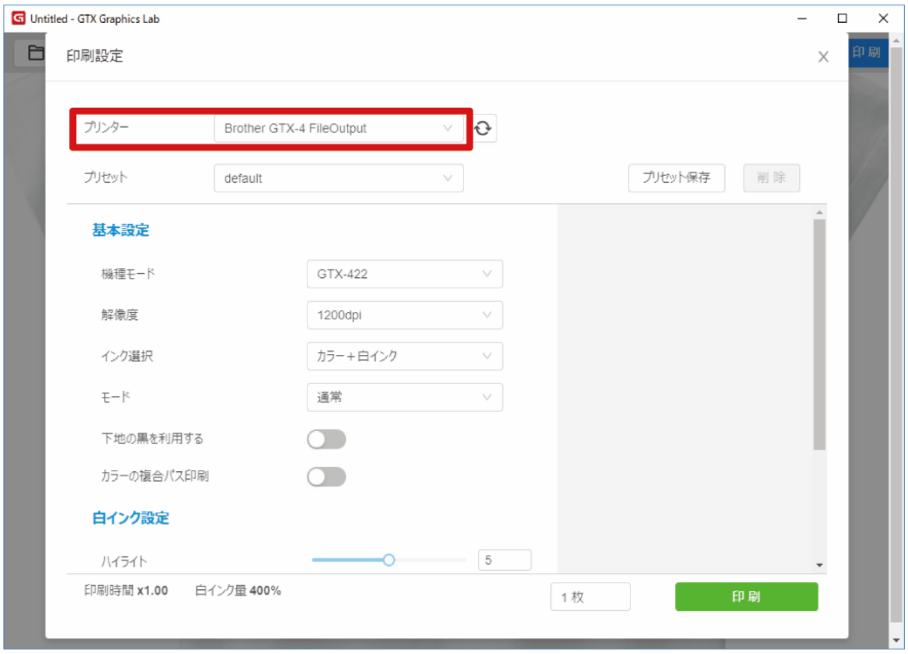
- プライバシーポリシーの内容は、[プライバシーポリシーを確認]をクリックしてご確認ください。



3-5. プリンタードライバーを設定する

(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	プリンターを検索します。
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	使用したいプリセットを選択します。 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。 ☞"3-4-2. プリンタードライバーの設定をインポートする >>P. 17"
4	プリセット保存	プリンタードライバーの設定を[プリセット]として保存します。 ☞"3-5-1. プリセットを保存する >>P. 23"
5	削除	プリセットとして保存したプリンタードライバーの設定を削除します。☞"3-5-2. プリセットを削除する >>P. 24"
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	詳細は各プリンターの取扱説明書を参照してください。

3-5-1. プリセットを保存する

プリンタードライバーの設定を[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。

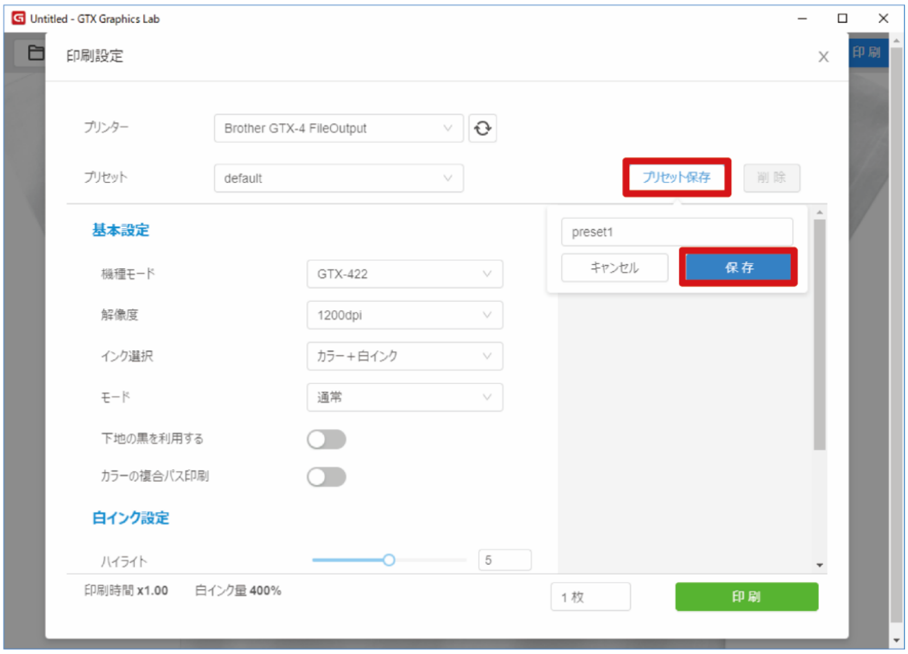
(1) GTX Graphics Lab の画面で、[印刷]をクリックしてください。

(2) プリンタードライバーの設定を行い、[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。

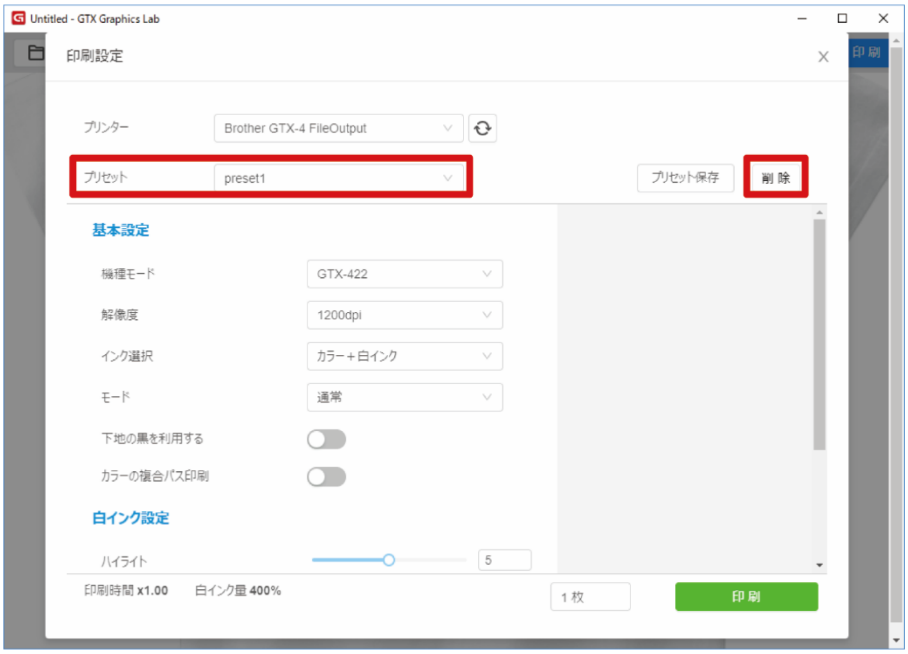


3-5-2. プリセットを削除する

[プリセット]として保存したプリンタードライバーの設定を削除します。

(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]で削除したいプリセットを選択し、[削除]をクリックしてください。



3-6.　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。詳細は AccuLine 取扱説明書を参照してください。

3-7.　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。詳細は Envision 取扱説明書を参照してください。

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「ガーメントプリンター専用ダイヤル」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（ガーメントプリンター専用ダイヤル）

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　http://www.brother.co.jp/

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

© 2020 Brother Industries, Ltd. All Rights Reserved.

GTX-423/424
I0031431F J
2020.05.F(2)