

brother

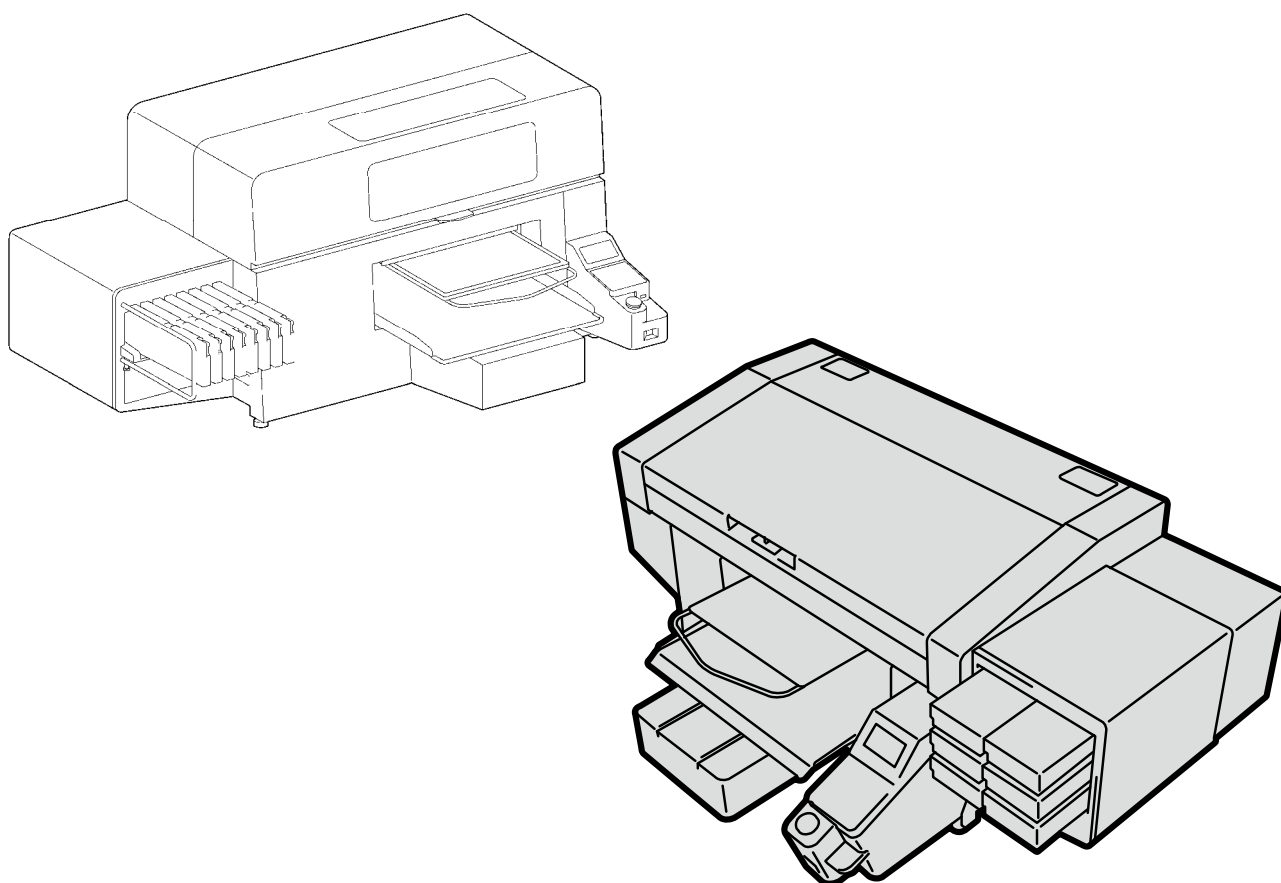
GT-3 Series/GTX-4

ガーメントプリンター

GTX Graphics Lab

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。

1. ご使用の前に	3
1-1. 必ずお読みください.....	3
1-2. GTX Graphics Lab とは.....	4
1-3. 仕様.....	4
2. 準備	5
2-1. アプリケーションをセットアップする.....	5
2-2. GTX Graphics Lab を起動する.....	6
3. 画面の表示と機能	7
3-1. GT 透明化アプリで RGB=255 を「透明色」に設定する.....	7
3-2. GTX Graphics Lab の画面の説明.....	8
3-3. GTX Graphics Lab でテキストを編集する.....	10
3-4. GTX Graphics Lab でイメージを編集する.....	13
3-5. GTX Graphics Lab で印刷データ（AR3/ARX4 ファイル）を作成する.....	15

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。

掲載画面について

- 本書に掲載している画面は、特に指定がない限り Windows 7 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、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® 7 の正式名称は、Microsoft® Windows® 7 operating system です。（本文中では Windows 7 と表記しています。）

また、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® 7、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。

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。

1-2. GTX Graphics Lab とは

GTX Graphics Lab とは、GT-3/GTX-4 プリンターのレイアウトデータや印刷データを作成、保存するためのアプリケーションです。直感的な操作で画像や文字をレイアウトし、データを作成することができます。また、透明情報（ α チャンネル）を含むレイアウトデータの作成が可能です。

GTX Graphics Lab を使用してレイアウトデータの作成、保存ができ、保存形式は「.gtpl」となります。また、印刷データの作成、保存には、GT-3 または GTX-4 プリンタードライバーのインストールが必要です。

【参考】

- GTX Graphics Lab では、GT-3 用の印刷データ（AR3 ファイル）と GTX-4 用の印刷データ（ARX4 ファイル）両方の出力が可能です。GT-3 用のデータを出力する際は、プリンタードライバーの設定でジョブコメントの入力が可能です。GTX-4 用のデータを出力する際は、ジョブコメントは指定できません。
- 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。

1-3. 仕様

動作環境について

対応 OS	Windows 7(64 bit)、Windows 8.1 (64 bit) 、Windows 10(64 bit) 、Mac OS X 10.12 Sierra
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

2 準備

2-1. アプリケーションをセットアップする

まず、PCにGTX Graphics Labのアプリケーション「GTX Graphics Lab」をインストールします。
この段階では、まだプリンターをPCにつながないでください。

【参考】

- PCにはAdministrators権限でログインしてください。
- GT-3/GTX-4プリンタードライバー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) すべての作業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「BrotherGT-3_ver***.pkg」または「BrotherGTX-4_ver***.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。



- (6) インストールが終了したら、PCを再起動してください。
- (7) スタートメニューから[すべてのプログラム]>「Brother GT-3 Tools」または「Brother GTX-4 Tools」>「GTX Graphics Lab」を選択してください。

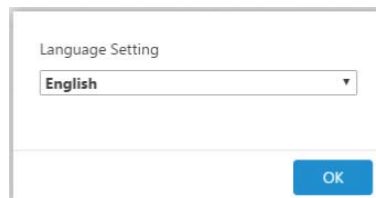
【参考】

- 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。

- (8) 言語を選択してください。

【参考】

- 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英語です。



2-2. GTX Graphics Lab を起動する

GTX Graphics Lab を起動する際は、スタートメニューの[すべてのプログラム]から、「Brother GT-3 Tools」または「Brother GTX-4 Tools」の「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。

レイアウトファイルを読み込む場合は、GTX Graphics Lab を起動した後[新規作成/開く]の[開く...]から読み込みたいレイアウトファイルを選択してください。

GTPL ファイルをダブルクリックした場合、GTX Graphics Lab の起動は可能ですが、OS で関連付けをしてもファイルは読み込まれません。

3 画面の表示と機能

3-1. GT 透明化アプリで RGB=255 を「透明色」に設定する

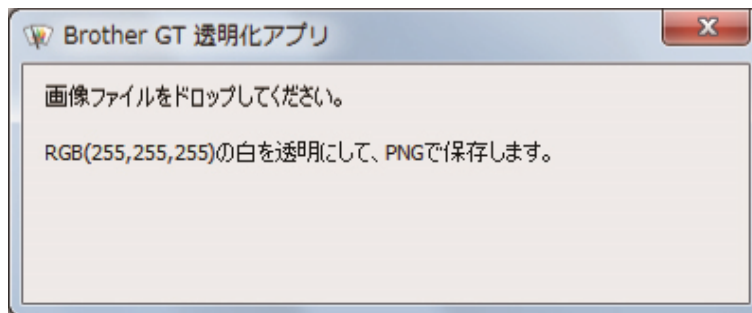
「GT 透明化アプリ」は、GTX Graphics Lab で印刷データを作成する際に RGB=255 を「透明色」として扱いたい場合に使用するツールです。

GTX Graphics Lab では通常、RGB=255 は「白」として扱い、白インクで真っ白に印刷します。

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、PNG ファイルで保存することができます。

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います。

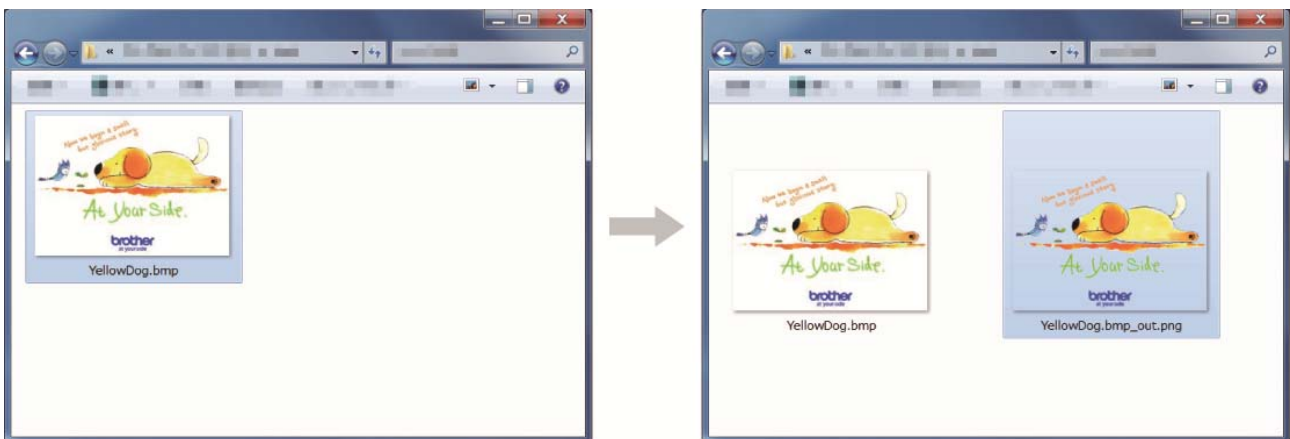
- (1) スタートメニューから[すべてのプログラム]>「Brother GT-3 Tools」または「Brother GTX-4 Tools」>「GT 透明化アプリ」を選択してください。
- (2) 表示されたダイアログ内に、画像ファイルをドロップします。



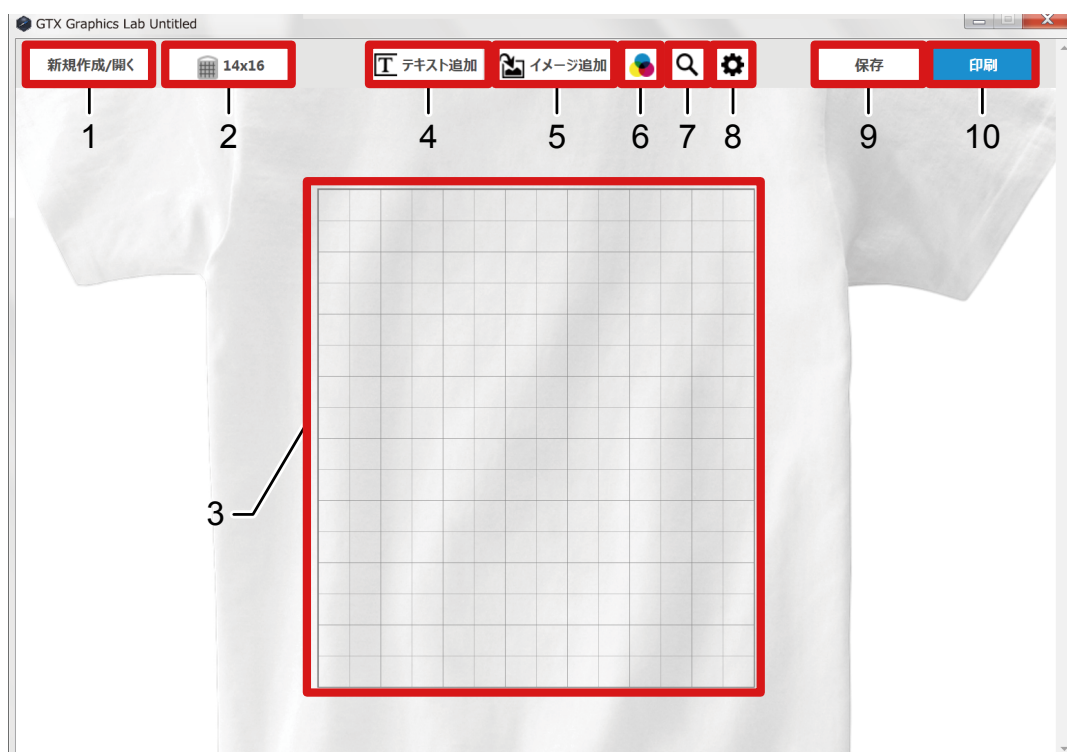
- (3) 画像ファイルが格納されていたフォルダと同じ階層に、RGB=255 を透明に置き換えた PNG ファイルが保存されます。

【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。



3-2. GTX Graphics Lab の画面の説明

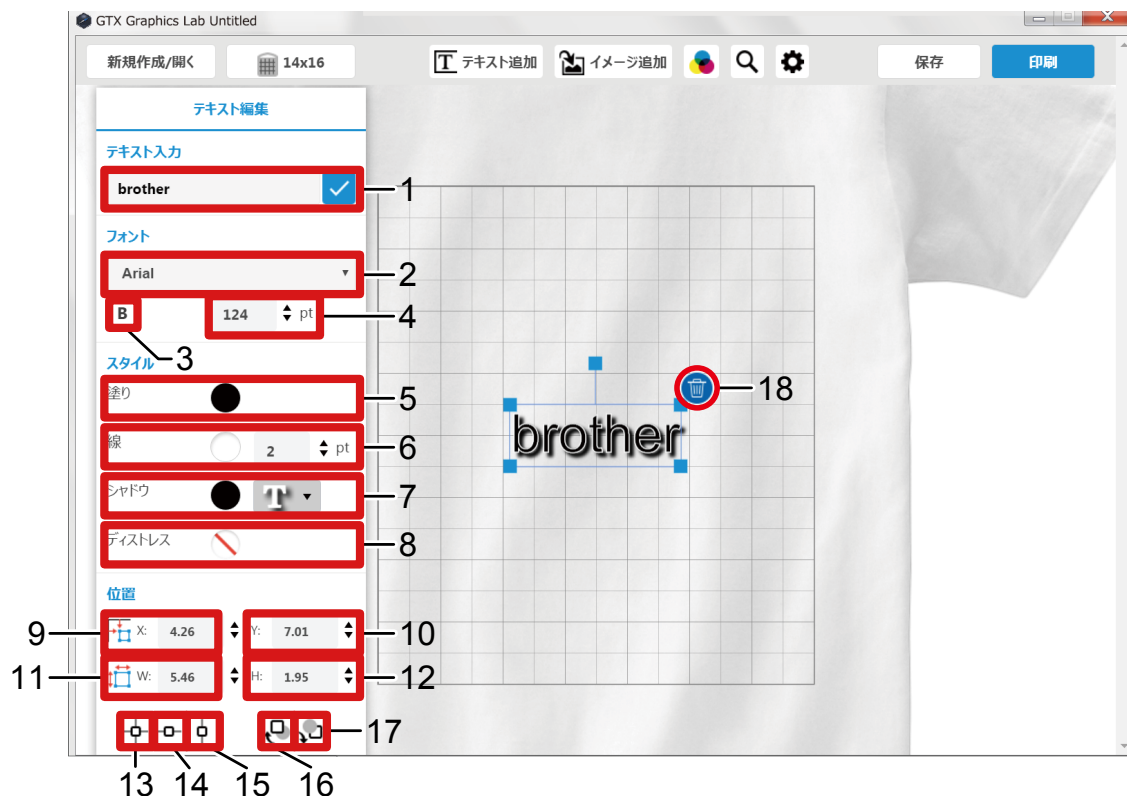


No.	名称	機能
1	[新規作成/開く]	<p>新規作成：新規にレイアウトを作成します。 開く：既に保存されているレイアウトファイルを開きます。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> GPL ファイルを開く際に、読み取り専用ファイルとして開いた場合でも上書き保存できます。
2	プラテンサイズ変更ボタン	<p>プラテンサイズを変更します。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> GT-3 用のデータを出力する場合は、16×18 プラテン、16×21 プラテンは選択できません。
3	プラテン枠	<p>プラテンサイズ変更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。</p>
4	[テキスト追加]	<p>20 文字までの任意のテキストを入力し、テキストオブジェクトを配置します。テキストオブジェクトの編集については「3-3. GTX Graphics Lab でテキストを編集する」>>P. 10」を参照してください。</p>
5	[イメージ追加]	<p>画像ファイルを選択し、開くボタンで画像オブジェクトを配置します。 GTX Graphics Lab で読み込みが可能な画像フォーマットは次の通りです。</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>画像オブジェクトの編集については「3-4. GTX Graphics Lab でイメージを編集する」>>P. 13」を参照してください。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。詳細は、「3-1. GT 透明化アプリで RGB=255 を「透明色」に設定する」>>P. 7」を参照してください。



No.	名称	機能
6	T シャツ色変更ボタン	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、8色まで設定できます。9色目の追加時に、一番左の色が削除されます。
7	印刷プレビュー	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表示します。スクリーン上の任意の場所をクリックすると、プレビューを閉じます。
8	詳細設定ボタン	単位、グリッド表示、グリッド間隔、言語設定の変更およびバージョン情報を確認できます。
9	[保存]	[上書き保存]または[別名で保存...]を選択し、レイアウトデータをGTPLファイルで保存します。
10	[印刷]	印刷データを作成する際の設定を行います。 詳細は「3-5. GTX Graphics Lab で印刷データ (AR3/ARX4 ファイル) を作成する >>P. 15」を参照してください。

3-3. GTX Graphics Lab でテキストを編集する

配置されたテキストオブジェクトを選択すると、テキストプロパティが表示されます。
プロパティ内の項目を変更することで、テキストオブジェクトを編集することができます。



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。 20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。 【参考】 <ul style="list-style-type: none"> 正常に使用できることが確認されたフォントのみ表示されるため、PCにインストールされていてもプルダウンボックス内に表示されない場合があります。
3	太字	フォントを太字にします。
4	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。

No.	名称	機能
5	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。 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。 +ボタンから任意の色を追加できます。</p> 
6	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>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。
7	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。 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。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> 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。
8	ディストレス効果	<p>オブジェクトにディストレス効果を適用します。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> ディストレス効果とは、オブジェクトにテクスチャパターンを適用しサンプルのなかで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。サンプルを選択して、効果を反映します。 
9	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。 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>

No.	名称	機能
10	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。
11	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。
12	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。
13	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。
14	上下中央揃え	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。
15	左右中央揃え	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。
16	前面に移動	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。
17	背面に移動	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。
18	削除	ごみ箱のアイコンをクリックして、オブジェクトを削除します。

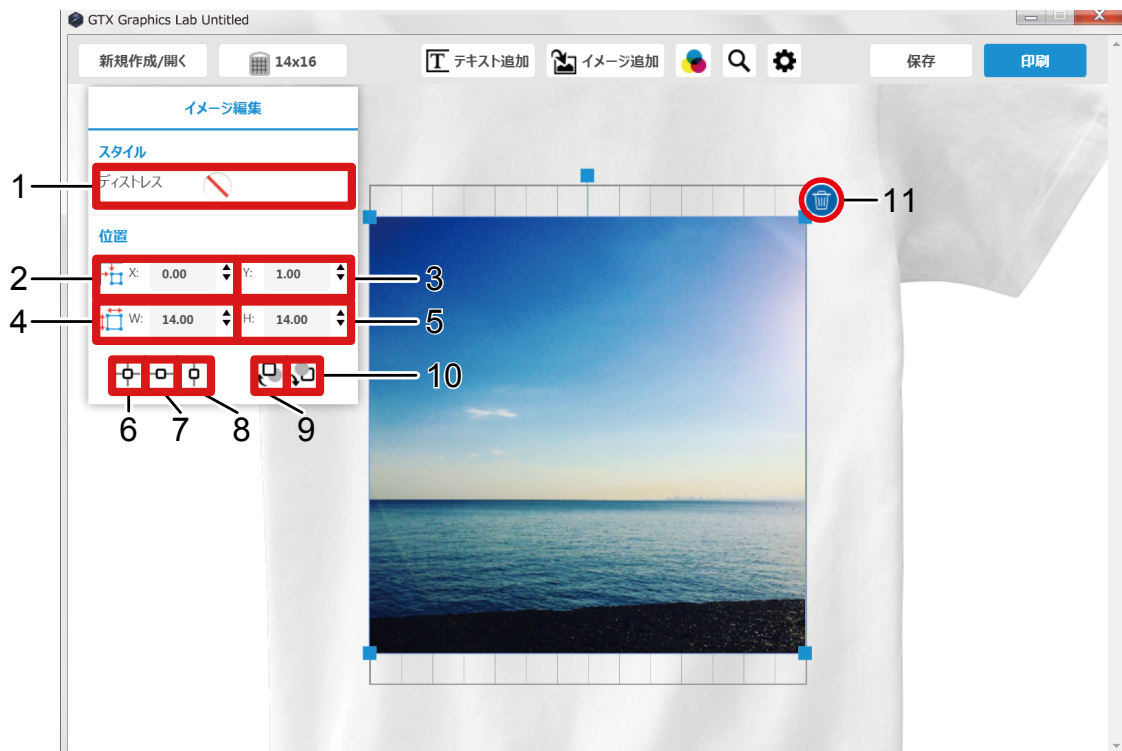
3-4. GTX Graphics Lab でイメージを編集する

配置された画像を選択すると、イメージプロパティが表示されます。

プロパティ内の項目を変更することで、画像オブジェクトを編集することができます。

【参考】

- 画像データを読み込む際、カラープロファイルは削除されます。元データからは削除されません。
- 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。詳細は、「3-1. GT 透明化アプリでRGB=255 を「透明色」に設定する >>P.7」を参照してください。



No.	名称	機能
1	ディストレス効果	<p>オブジェクトにディストレス効果を適用します。</p> <p>【参考】</p> <ul style="list-style-type: none"> • ディストレス効果とは、オブジェクトにテクスチャパターンを適用しサンプルのなかで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。サンプルを選択して、効果を反映します。 
2	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。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>

No.	名称	機能
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	上下中央揃え	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	左右中央揃え	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	前面に移動	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	背面に移動	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	ごみ箱のアイコンをクリックして、オブジェクトを削除します。

3-5. GTX Graphics Lab で印刷データ（AR3/ARX4 ファイル）を作成する

画像データと印刷設定内容を AR3/ARX4 形式で印刷データとして保存します。

AR3/ARX4 ファイルにすると以下のことができます。

- 画像データと印刷設定を一つにまとめて保存できます。
- PC を接続せずに、USB メモリーから直接印刷ができます。

【参考】

- AR3/ARX4 ファイルでは画像編集ができません。あらかじめ画像データを編集用に保存しておいてください。

(1) GTX Graphics Lab で画像データを開きます。

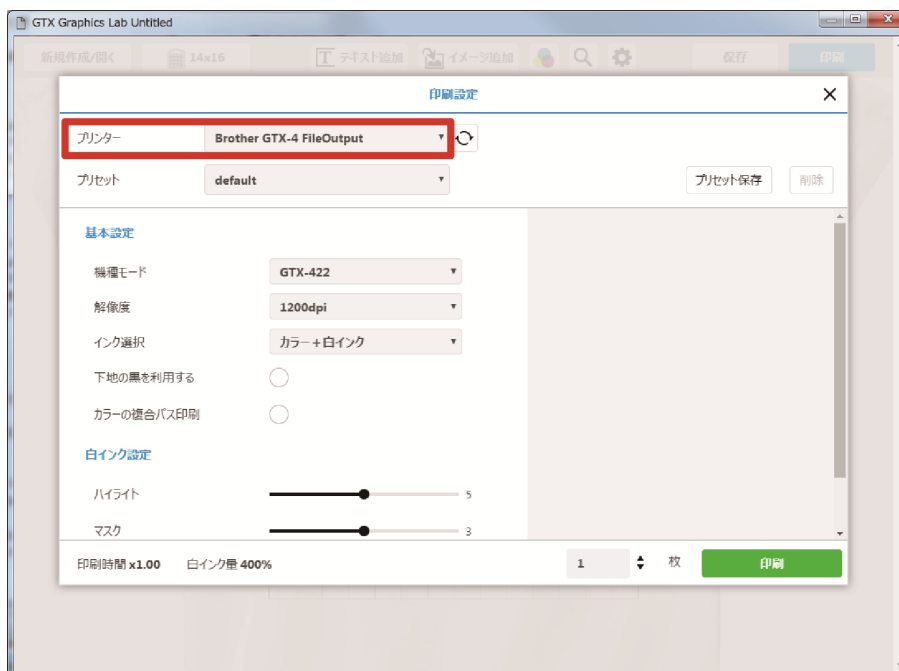
(2) [印刷] をクリックします。



(3) [プリンター] でファイル出力用の「Brother GT-3 FileOutput」または「Brother GTX-4 FileOutput」を選択します。

【参考】

- 指定先の[プリンター]を「Brother GT-3」または「Brother GTX-4」に設定している場合は、印刷データがプリンターに送信されます。
指定先の[プリンター]を「Brother GT-3 FileOutput」または「Brother GTX-4 FileOutput」に設定している場合は、印刷データが AR3 ファイルまたは ARX4 ファイルで保存されます。



(4) プリンタードライバーの設定を行います。

【参考】

- プリンタードライバーの設定方法は、取扱説明書を参照してください。
- プリンタードライバーのバージョンが古い場合、[対応するバージョンのドライバーが見つかりません。(-1401)]とエラーが表示されます。最新のドライバーに更新してください。

(5) [印刷]をクリックすると、次のダイアログボックスが表示されます。[保存]をクリックします。

【参考】

- Macintosh で「Brother GT-3 FileOutput」または「Brother GTX-4 FileOutput」を使用してファイルを出力する場合、「GT-3 FileViewer」または「GTX-4 FileViewer」を起動してから[印刷]をクリックしてください。起動せずに送信すると、エラーが出て保存できません。
- 数分かかる場合があります。



(6) [保存する場所]と[ファイル名]を指定して、AR3/ARX4 ファイルを[保存]してください。

brother

* 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 刈谷市野田町北地藏山1番地5 TEL: 0566-25-5031

© 2017 Brother Industries, Ltd. All Rights Reserved.

GTX-422
I7081162F J
2017.08.F(1)