

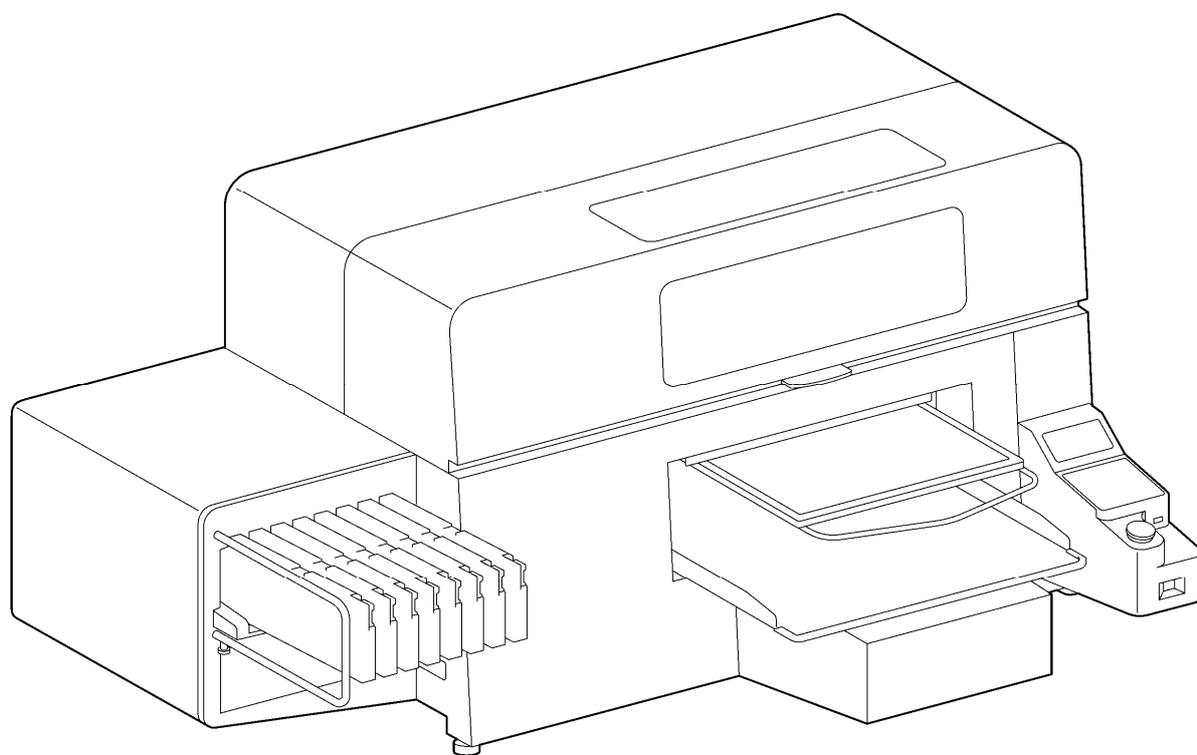
GT-3 Series

IMPRIMANTE SUR TEXTILE

PDIP

Manuel d'instruction

(Windows / Macintosh)



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

1. Avant d'utiliser votre imprimante pour la première fois	1-1
1-1. Prenez le temps de lire les notes suivantes avant toute utilisation de l'imprimante	1-1
1-2. Qu'est-ce que PDIP ?	1-2
1-3. Caractéristiques techniques	1-2
2. Préparation	2-1
2-1. Installation de l'application logicielle	2-1
2-2. Démarrage de l'application logicielle	2-2
3. Affichage à l'écran et fonctions	3-1
3-1. Instructions à l'écran	3-1
3-2. Édition de texte	3-3
3-3. Modification d'une image	3-6
3-4. Transmission des données d'impression	3-8

1-1. Prenez le temps de lire les notes suivantes avant toute utilisation de l'imprimante

Prenez connaissance des points suivants avant d'utiliser l'application :

À propos des captures d'écran présentées dans ce document

- Sauf indication contraire, les captures d'écran présentées dans ce document ont été réalisées dans le système d'exploitation Windows 7. Notez que ces écrans peuvent varier d'un environnement et d'un système d'exploitation à l'autre.

À propos des marques commerciales

Les noms des systèmes d'exploitation décrits dans ce manuel sont abrégés. Les noms de produits utilisés dans ce manuel sont, en général, des marques commerciales ou des marques déposées de leurs développeurs ou fabricants respectifs. Les symboles ® et TM ne sont toutefois pas utilisés dans ce manuel.

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

Le nom officiel de Windows® 7 est Microsoft® Windows® 7 operating system. (Windows 7 dans ce manuel) Le nom officiel de Windows® 8.1 est Microsoft® Windows® 8.1 operating system. (Windows 8.1 dans ce manuel) Le nom officiel de Windows® 10 est Microsoft® Windows® 10 operating system. (Windows 10 dans ce manuel)

Microsoft®, Windows® 7, Windows® 8.1 et Windows® 10 sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

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

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

Les informations de ce document et les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.

1-2. Qu'est-ce que PDIP ?

PDIP est une application logicielle permettant de créer et d'enregistrer les données de disposition et les données d'impression de l'imprimante GT-3. Son utilisation intuitive vous permet de disposer des images et du texte et de créer des données. Elle permet également de créer des données de disposition qui contiennent des données transparentes (canal α).

Des données de disposition peuvent être créées et enregistrées à l'aide de l'application PDIP qui génère un fichier de données enregistré au format ".gtpf".

En outre, pour pouvoir créer et enregistrer des données d'impression, il faut d'abord installer le pilote de l'imprimante GT-3.

1-3. Caractéristiques techniques

À propos de l'environnement d'exploitation

Système d'exploitation compatible	Windows 7 (32 bits/64 bits), Windows 8.1 (32 bits/64 bits), Windows 10 (32 bits/64 bits) et Mac OS X 10.11 El Capitan
Environnement d'exploitation minimal	CPU : 2 GHz ou plus RAM : 1 Go ou plus
Résolution de l'affichage	XGA (1024 x 768) ou supérieure

À propos des formats de fichier d'image lisibles par ordinateur

Si l'image ne comprend aucune donnée transparente	PNG, JPEG, BMP et GIF
Si l'image comprend des données transparentes	PNG uniquement

2 Préparation

2-1. Installation de l'application logicielle

Pour commencer, installez l'application logicielle [GT-3 PDIP] sur votre ordinateur.

À ce stade, ne connectez pas encore l'imprimante à votre ordinateur.

<CONSEILS>

- Vous devez vous connecter à l'ordinateur en tant qu'administrateur.
- Si le pilote de l'imprimante GT-3 est déjà installé sur l'ordinateur, il sera désinstallé lorsque vous effectuerez les procédures décrites ci-dessous.
Vous devrez le réinstaller en suivant les instructions ci-dessous.

- (1) Activer l'ordinateur.
- (2) Fermez toutes les sessions en cours.
- (3) Double-cliquez sur [setup.exe] pour exécuter le programme d'installation.

<CONSEILS>

- Pour Macintosh, double-cliquez sur [BrotherGT-3_ver***.pkg] pour exécuter le programme d'installation.

- (4) La procédure d'installation démarre. Suivez les instructions à l'écran pour procéder à l'installation.
- (5) Lorsque la boîte de dialogue illustrée ci-dessous apparaît, cliquez sur [Installer].



- (6) Une fois l'installation terminée, réactivez l'ordinateur.
- (7) Dans [Tous les programmes] dans le menu Démarrer, sélectionnez [Brother GT-3 Tools] > [GT-3 PDIP].

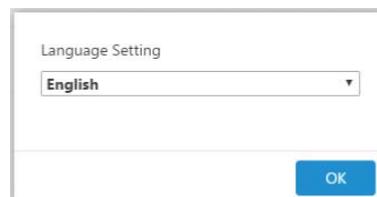
<CONSEILS>

- Pour Macintosh, sélectionnez [Finder] > [Applications] > [GT-3 PDIP.app].

- (8) Sélectionnez votre langue.

<CONSEILS>

- La fenêtre de sélection de la langue n'apparaît qu'au démarrage initial. Si vous quittez l'application sans sélectionner la langue de votre choix, la fenêtre de sélection de la langue s'affichera à nouveau au prochain démarrage.
- La langue d'affichage au premier démarrage est l'anglais.



2-2. Démarrage de l'application logicielle

Pour activer l'application PDIP, dans [Tous les programmes] dans le menu Démarrer, sélectionnez [Brother GT-3 Tools] > [GT-3 PDIP].

<CONSEILS>

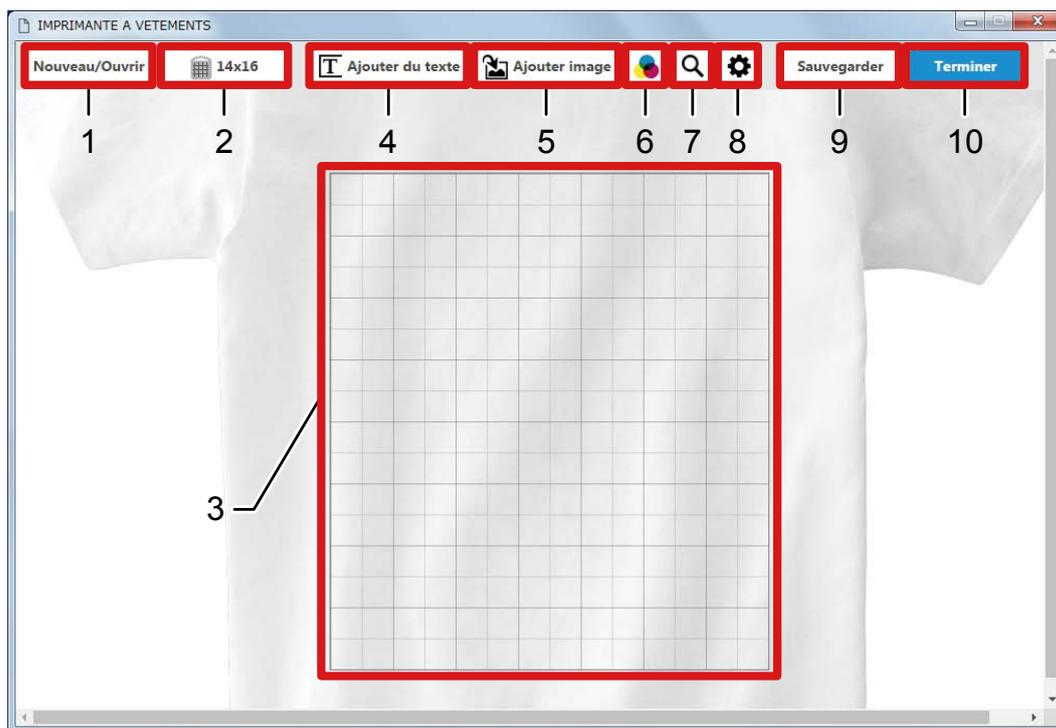
- Pour Macintosh, sélectionnez [Finder] > [Applications] > [GT-3 PDIP.app].

Pour lire un fichier de disposition, commencez par activer l'application PDIP, puis sélectionnez le fichier à lire en cliquant sur [Nouveau/Ouvrir] > [Ouvrir...].

Bien qu'il soit possible d'activer l'application PDIP en double-cliquant sur un fichier GTPL, ce fichier ne peut être lu même s'il est compatible avec le système d'exploitation.

3 Affichage à l'écran et fonctions

3-1. Instructions à l'écran

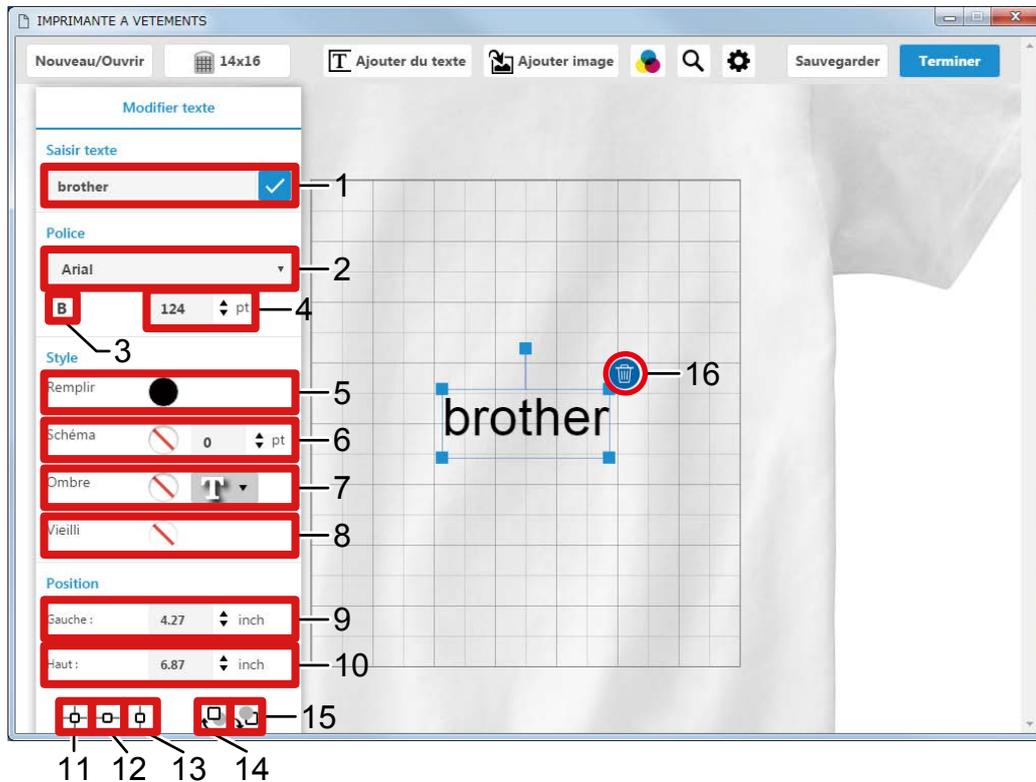


No	Nom	Fonction
1	[Nouveau/Ouvrir]	Nouveau : cliquez pour créer une nouvelle disposition. Ouvrir : cliquez pour ouvrir un fichier de disposition déjà enregistré dans le système.
2	Bouton Changer la taille du plateau	Appuyez sur ce bouton pour changer la taille du plateau.
3	Cadre du plateau	La taille du cadre du plateau change lorsque vous utilisez le bouton Changer la taille du plateau. Seul l'espace à l'intérieur du cadre est imprimé.
4	[Ajouter du texte]	Cette fonction permet de saisir un texte de 20 caractères au maximum et de le disposer à l'endroit voulu. Pour en savoir davantage sur l'édition du texte, consultez la section "3-2. Édition de texte >>P.3-3".
5	[Ajouter image]	Cette fonction permet de sélectionner un fichier d'image et de disposer l'image à l'aide du bouton Ouvrir. L'application PDIP peut lire les formats d'image suivants : <ul style="list-style-type: none"> • Si les données d'image ne comprennent aucune donnée transparente : PNG, JPEG, BMP et GIF • Si les données d'image comprennent des données transparentes : PNG uniquement Pour en savoir davantage sur la modification des images, consultez la section "3-3. Modification d'une image >>P.3-6".
6	Bouton Changer la couleur de fond du T-shirt	Appuyez sur ce bouton pour changer la couleur de fond d'un T-shirt. En appuyant sur le bouton +, vous pouvez ajouter n'importe quelle couleur en option et spécifier jusqu'à huit couleurs. L'ajout d'une neuvième couleur entraîne la suppression de la couleur placée la plus à gauche.

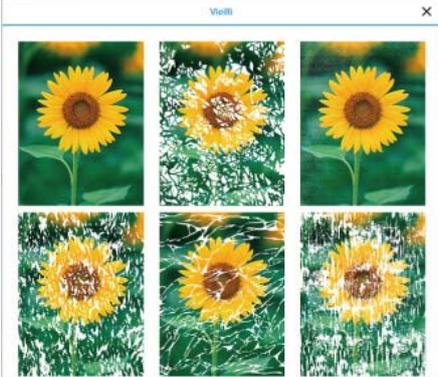
No	Nom	Fonction
7	Aperçu avant impression	Si la grille du plateau est absente, la disposition des éléments à imprimer est affichée et le T-shirt est entièrement visible. Pour fermer l'écran d'aperçu, cliquez n'importe où dans l'écran.
8	Bouton Détails	Appuyez sur ce bouton pour vérifier l'unité d'une mesure, Grid Display, Espacement de grille, un changement du réglage de la langue ou des informations sur la version d'un logiciel.
9	[Sauvegarder]	Sélectionner [Sauvegarder] ou [Sauvegarder sous...] pour enregistrer des données de disposition dans un fichier GTPL.
10	[Terminer]	Cliquez sur Terminer lorsque vous avez terminé la création de données d'impression. Pour en savoir davantage, consultez la section "3-4. Transmission des données d'impression >>P.3-8".

3-2. Édition de texte

Lorsque vous sélectionnez un objet texte déjà positionné, la fenêtre Propriétés de texte s'affiche. Pour modifier le texte, modifiez l'une des options des propriétés.



No	Nom	Fonction
1	Saisie de texte	Cette fonction permet de modifier le contenu du texte. Saisissez du texte dans la limite de 20 caractères et appuyez sur la touche Entrer ou le bouton Accepter pour afficher la modification dans l'objet texte.
2	Police	Cette fonction permet de modifier le type de police. Les polices installées sur l'ordinateur apparaissent dans la liste déroulante.
3	Caractères gras	Cette fonction permet de mettre la police sélectionnée en gras.
4	Taille de police	Cette fonction permet de modifier la taille de police. Faites glisser l'un des quatre coins d'un objet texte pour agrandir ou réduire la taille de la police.
5	Remplissage	Cette fonction permet de changer la couleur de remplissage des textes et des zones de transparences en plein. Vous pouvez modifier la transparence en déplaçant la barre [Transparence]. Plus la valeur est grande, plus la transparence augmente, plus la valeur est faible, plus la transparence est réduite.

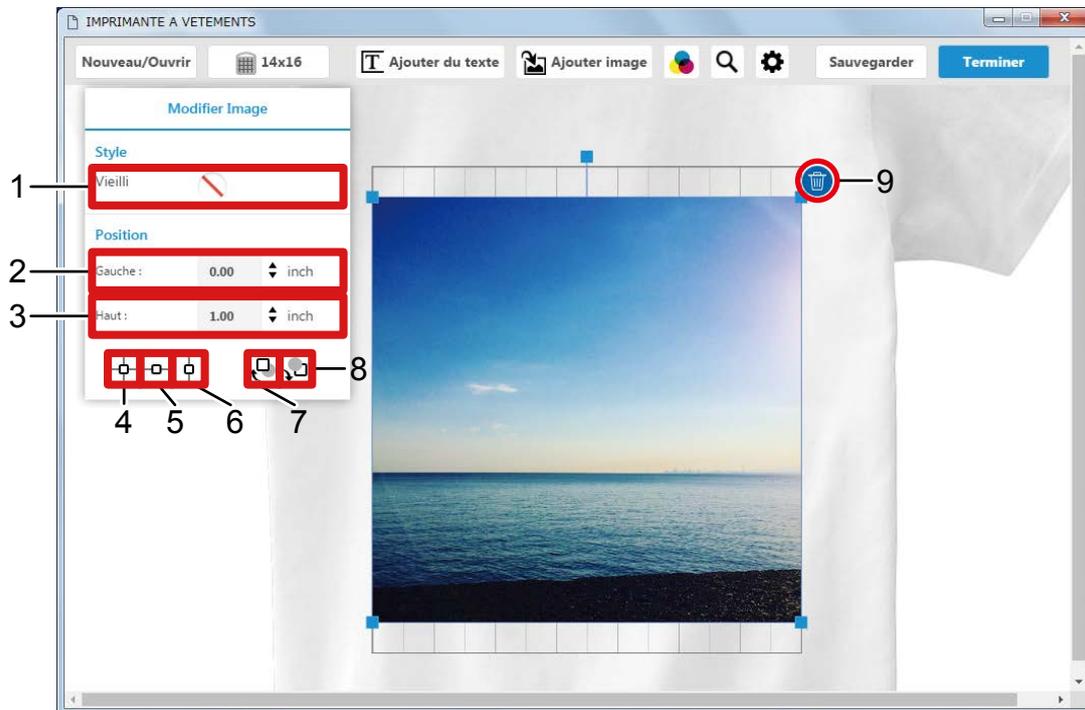
No	Nom	Fonction
6	Trait	Cette fonction permet de modifier la couleur, la transparence et l'épaisseur des contours du texte.
7	Ombre	Cette fonction permet d'ombrer le texte. Vous pouvez spécifier la couleur, la transparence, la position, la distance et le flou de l'ombrage. Couleur : pour modifier la couleur de l'ombrage. Transparence : pour modifier la transparence de l'ombrage. Position : pour modifier la position à laquelle l'ombrage est appliqué. Par défaut, l'ombrage est placé dans le coin inférieur droit. Distance : pour modifier la distance sur laquelle l'ombrage est appliqué. Plus la valeur est grande, plus la distance est grande, plus la valeur est faible, plus l'objet est proche du centre. Flou : plus la valeur est grande, plus le flou augmente.
8	Aspect vieilli	Cette fonction permet d'appliquer un aspect vieilli à un objet. <CONSEILS> <ul style="list-style-type: none"> Cette fonction applique un motif texturé à un objet consistant en des portions non imprimées qui donc restent blanches. Sélectionnez une image et appliquer l'effet. 
9	Position horizontale	Avec la partie la plus à gauche du cadre du plateau réglée sur 0, cette fonction permet d'afficher et de modifier la position horizontale d'un objet. Lorsque vous faites glisser un objet pour le déplacer, la valeur correspondante change en conséquence.
10	Position verticale	Avec la partie la plus haute du cadre du plateau réglée sur 0, cette fonction permet d'afficher et de modifier la position verticale d'un objet. Lorsque vous faites glisser un objet pour le déplacer, la valeur correspondante change en conséquence.
11	Centrage	Cette fonction permet de placer un objet au centre du plateau selon les directions verticale et horizontale.
12	Centrage vertical	Cette fonction permet de placer un objet au centre du plateau selon la direction verticale.
13	Centrage horizontal	Cette fonction permet de placer un objet au centre du plateau selon la direction horizontale.
14	Placer au premier plan	Permet de placer un objet au premier plan. Si des objets se chevauchent, utilisez cette fonction pour placer l'un des objets au premier plan, par-dessus les autres objets. Si les objets ne se chevauchent pas, cette fonction n'a aucun effet.
15	Placer à l'arrière-plan	Permet de placer un objet à l'arrière-plan. Si des objets se chevauchent, utilisez cette fonction pour placer l'un des objets à l'arrière-plan, en dessous des autres objets. Si les objets ne se chevauchent pas, cette fonction n'a aucun effet.



No	Nom	Fonction
16	Supprimer	Cliquez sur l'icône de la corbeille pour supprimer un objet.

3-3. Modification d'une image

Lorsque vous sélectionnez un objet image déjà positionné, la fenêtre Propriétés d'image s'affiche. Pour modifier l'image, modifiez l'une des options des propriétés.

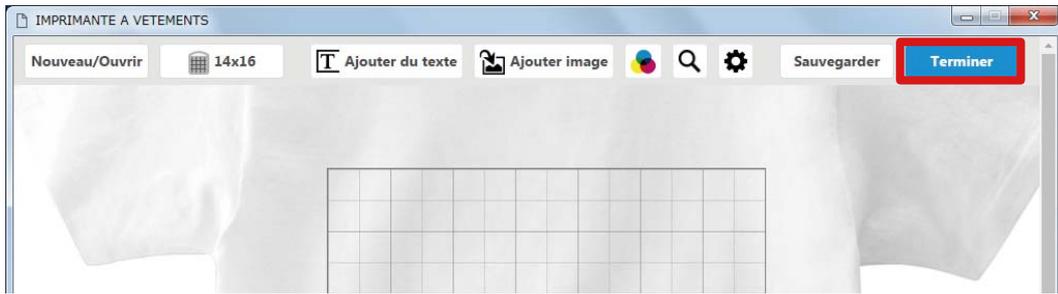


No	Nom	Fonction
1	Aspect vieilli	<p>Cette fonction permet d'appliquer un aspect vieilli à un objet.</p> <p><CONSEILS></p> <ul style="list-style-type: none"> Cette fonction applique un motif texturé à un objet consistant en des portions non imprimées qui donc restent blanches. <p>Sélectionnez une image et appliquer l'effet.</p> 
2	Position horizontale	<p>Avec la partie la plus à gauche du cadre du plateau réglée sur 0, cette fonction permet d'afficher et de modifier la position horizontale d'un objet.</p> <p>Lorsque vous faites glisser un objet pour le déplacer, la valeur correspondante change en conséquence.</p>
3	Position verticale	<p>Avec la partie la plus haute du cadre du plateau réglée sur 0, cette fonction permet d'afficher et de modifier la position verticale d'un objet.</p> <p>Lorsque vous faites glisser un objet pour le déplacer, la valeur correspondante change en conséquence.</p>
4	Centrage	<p>Cette fonction permet de placer un objet au centre du plateau selon les directions verticale et horizontale.</p>

No	Nom	Fonction
5	Centrage vertical	Cette fonction permet de placer un objet au centre du plateau selon la direction verticale.
6	Centrage horizontal	Cette fonction permet de placer un objet au centre du plateau selon la direction horizontale.
7	Placer au premier plan	Permet de placer un objet au premier plan. Si des objets se chevauchent, utilisez cette fonction pour placer l'un des objets au premier plan, par-dessus les autres objets. Si les objets ne se chevauchent pas, cette fonction n'a aucun effet.
8	Placer à l'arrière-plan	Permet de placer un objet à l'arrière-plan. Si des objets se chevauchent, utilisez cette fonction pour placer l'un des objets à l'arrière-plan, en dessous des autres objets. Si les objets ne se chevauchent pas, cette fonction n'a aucun effet.
9	Supprimer	Cliquez sur l'icône de la corbeille pour supprimer un objet.

3-4. Transmission des données d'impression

- (1) Cliquez sur [Terminer].



- (2) Suivez les instructions à l'écran pour modifier vos réglages.

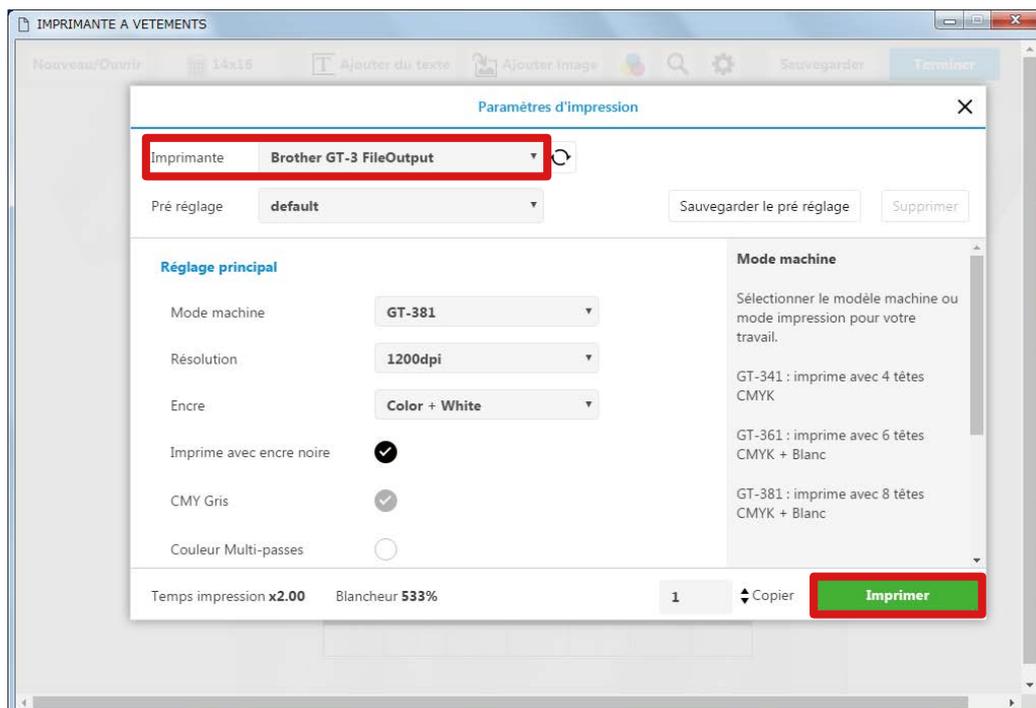
<CONSEILS>

- Les procédures d'installation du pilote d'imprimante sont les même que celles utilisées avec un ordinateur sous Windows. Pour en savoir davantage, consultez le manuel d'instruction.
Le nombre maximal de caractères pour les commentaires de tâche est de 15 caractères mono-octet ou 30 caractères bi-octet pour les ordinateurs sous Windows et de 10 caractères mono-octet ou 30 caractères bi-octet pour les ordinateurs Mac.
- Si l'[Imprimante] spécifiée est réglée sur [Brother GT-3], les données d'impression sont envoyées à l'imprimante.
Si l'[Imprimante] spécifiée est réglée sur [Brother GT-3 FileOutput], les données d'impression sont enregistrées dans un fichier AR3.
- Si l'ancienne version du pilote d'imprimante affiche le message d'erreur "printer error: (-1401)", procédez à la mise à jour du pilote avec la version la plus récente.

- (3) Cliquez sur [Imprimer].

<CONSEILS>

- Si vous utilisez un Macintosh pour sortir un fichier à l'aide de [Brother GT-3 FileOutput], activez d'abord GT-3 FileViewer, puis cliquez sur [Imprimer]. Si vous essayez de sortir et d'enregistrer des données dans un fichier sans activer GT-3 FileViewer, une erreur se produit et le fichier ne peut être enregistré dans le système.





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

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

© 2016 Brother Industries, Ltd. Tous droits réservés.
Ce document comprend les instructions originales.

GT-3 Series
I6031088F F
2016.03.F(1)