

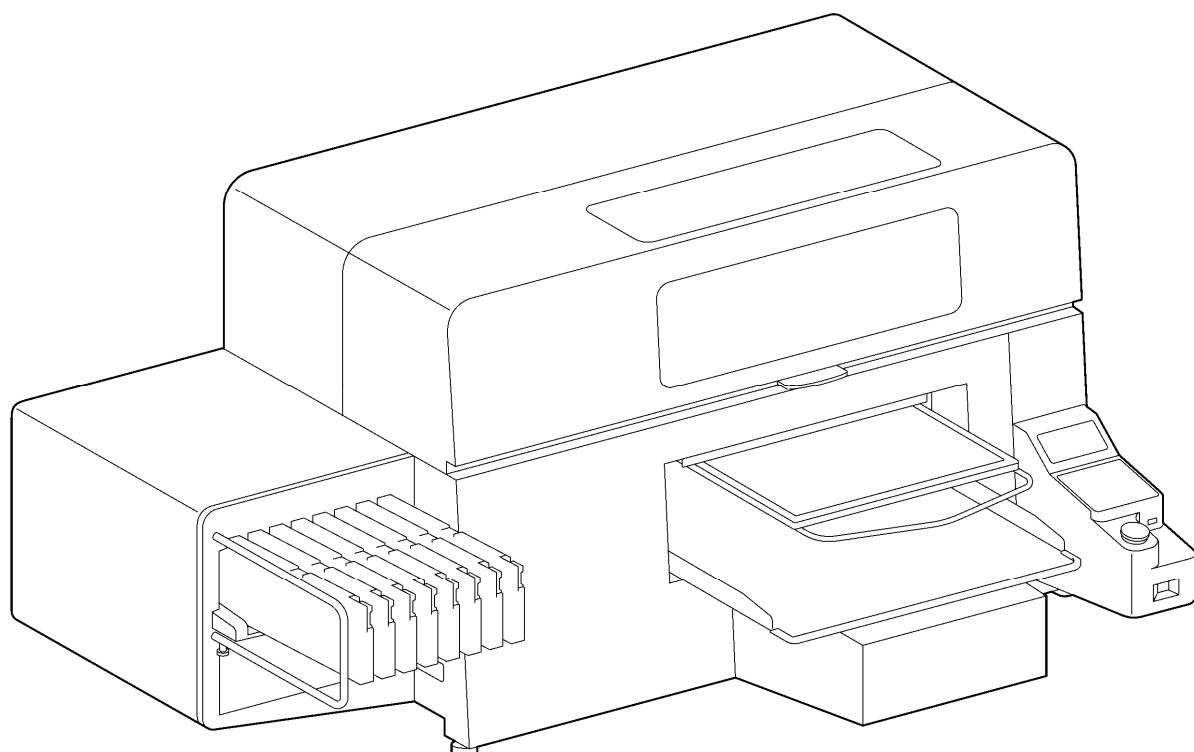
brother

GT-3 Series

IMPRESORA PARA PRENDAS

PDIP

Manual de instrucciones
(Windows / Macintosh)



Asegúrese de leer este manual antes de utilizar este producto.
Guarde este manual en un lugar seguro para futuras consultas.



Tabla de contenido



1. Antes de usar esta impresora por primera vez	1-1
1-1. Asegúrese de leer las siguientes notas antes de usar la impresora	1-1
1-2. ¿Qué es PDIP?	1-2
1-3. Especificaciones	1-2
2. Preparación	2-1
2-1. Configuración del software de la aplicación.....	2-1
2-2. Inicio del software de la aplicación.....	2-2
3. Pantallas y funciones	3-1
3-1. Instrucciones en pantalla.....	3-1
3-2. Edición de texto	3-3
3-3. Edición de imagen	3-7
3-4. Transmisión de datos de impresión	3-9



1-1. Asegúrese de leer las siguientes notas antes de usar la impresora

Recuerde los siguientes puntos antes de usar la aplicación.

Acerca de las capturas de pantalla incluidas en este documento

- A menos que se indique lo contrario, las capturas de pantalla incluidas en este documento son las imágenes correspondientes al sistema operativo Windows 7. Sin embargo, tenga en cuenta que las imágenes pueden variar en función del sistema operativo y del entorno de uso.

Acerca de las marcas comerciales

Los nombres de los sistemas operativos descritos en el contexto principal de este manual aparecen abreviados. Los nombres de productos utilizados en este manual son, por lo general, marcas comerciales o marcas comerciales registradas propiedad de sus respectivos desarrolladores o fabricantes. Sin embargo, en este manual no se usan las marcas ® o TM.

El logotipo de Brother es una marca comercial registrada de Brother Industries, Ltd.

El nombre oficial de Windows® 7 es sistema operativo Microsoft® Windows® 7 (representado como Windows 7 en este manual). Además, el nombre oficial de Windows® 8.1 es sistema operativo Microsoft® Windows® 8.1 (representado como Windows 8.1 en este manual). Además, el nombre oficial de Windows® 10 es sistema operativo Microsoft® Windows® 10 (representado como Windows 10 en este manual).

Microsoft®, Windows®, 7, Windows®, 8.1 y Windows®, 10 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países.

Apple, Macintosh, Mac OS, iOS, OS X, Safari, iPad, iPhone, iPod y iPod touch son marcas comerciales registradas de Apple Inc. en Estados Unidos y en otros países.

Otros nombres de productos y de empresas mencionados en este documento pueden ser marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.

La información de este documento y las especificaciones de este producto están sujetas a cambios sin previo aviso.



1-2. ¿Qué es PDIP?

PDIP es la aplicación de software para crear y guardar datos de diseño y datos de impresión de la impresora GT-3. Su funcionamiento intuitivo permite diseñar imágenes y texto, y crear datos. También permite crear datos de diseño que contengan información transparente (canal α).

Los datos de diseño se pueden crear y guardar mediante PDIP, y los archivos de datos se almacenan con el formato ".gtp!".

Además, es necesario instalar de antemano el controlador de impresora GT-3 para poder crear y guardar datos de impresión.

1-3. Especificaciones

Acerca del entorno operativo

Sistema operativo compatible	Windows 7 (64 bits), Windows 8.1 (64 bits), Windows 10 (64 bits) y Mac OS X 10.11 El Capitan
Entorno operativo mínimo	CPU: 2 GHz o superior RAM: 4 GB o más
Resolución de pantalla	XGA (1024 x 768) o superior

Acerca del formato de archivo de imagen en soporte informático

Si los datos de imagen no contienen información transparente	PNG, JPEG, BMP y GIF
Si los datos de imagen contienen información transparente	Solo PNG

2-1. Configuración del software de la aplicación

Para empezar, instale el software de la aplicación PDIP [GT-3 PDIP] en su equipo.

En esta fase, no conecte todavía la impresora al equipo.

<CONSEJOS>

- Debe iniciar sesión en el equipo con privilegios de administrador.
- En los equipos en los que ya se haya instalado el controlador de impresora GT-3, su desinstalación comenzará cuando se realicen los procedimientos que se indican a continuación.

A continuación, vuelva a instalar el controlador de impresora siguiendo los procedimientos que se indican más adelante.

- (1) Inicie el equipo.
- (2) Complete todas las sesiones actuales.
- (3) Haga doble clic en [setup.exe] para ejecutar el instalador.

<CONSEJOS>

- En Macintosh, haga doble clic en [BrotherGT-3_ver***.pkg] para ejecutar el instalador.

- (4) A continuación, se iniciarán los procedimientos de instalación. Siga las instrucciones en pantalla para completar la instalación.
- (5) Cuando aparezca el siguiente cuadro de diálogo, haga clic en [Instalar].



- (6) Cuando finalice la instalación, reinicie el equipo.
- (7) En [Todos los programas] en el menú Iniciar, seleccione [Brother GT-3 Tools] > [GT-3 PDIP].

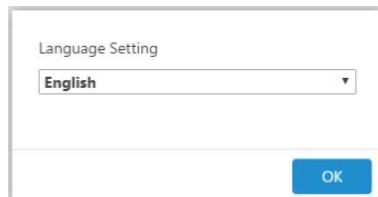
<CONSEJOS>

- En Macintosh, seleccione [Finder] > [Aplicaciones] > [GT-3 PDIP.app].

- (8) Seleccione su idioma.

<CONSEJOS>

- La ventana de selección de idioma solo aparece durante la configuración inicial. Si sale de la aplicación sin seleccionar el idioma deseado, la ventana de selección de idioma volverá a aparecer en la siguiente fase de configuración.
- El idioma de pantalla durante la configuración inicial es el inglés.



2-2. Inicio del software de la aplicación

Para iniciar PDIP, desde [Todos los programas] en el menú Iniciar, seleccione [Brother GT-3 Tools] > [GT-3 PDIP].

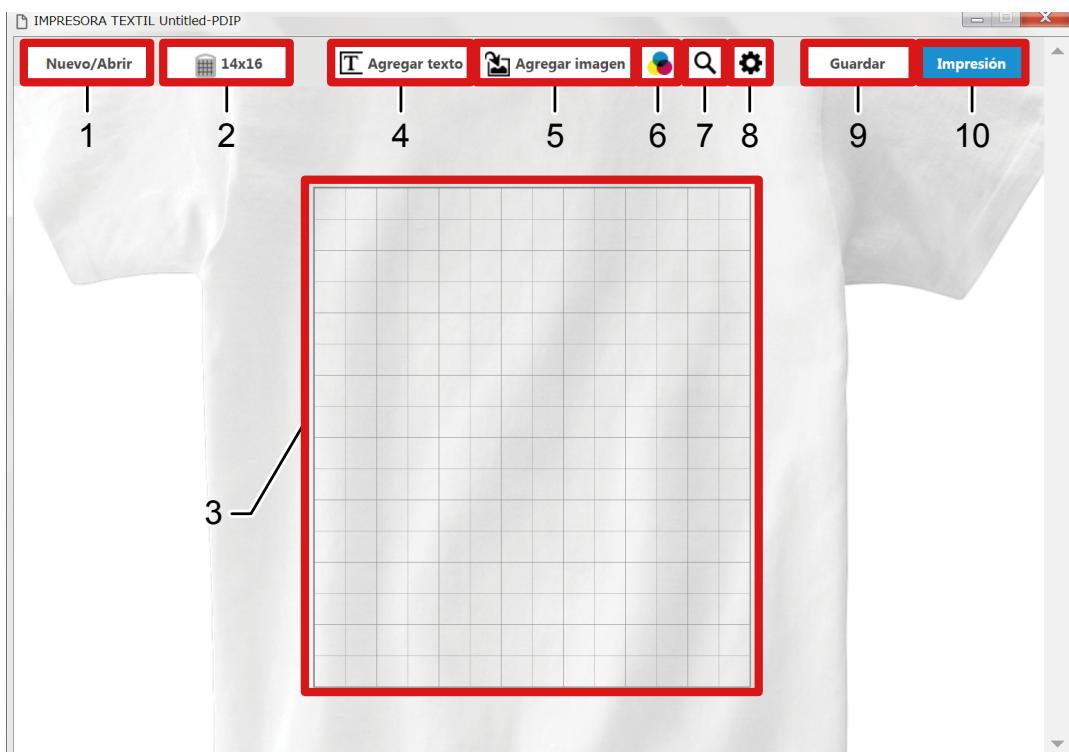
<CONSEJOS>

- En Macintosh, seleccione [Finder] > [Aplicaciones] > [GT-3 PDIP.app].

Para leer un archivo de diseño, inicie PDIP y, a continuación, seleccione el archivo que desee leer haciendo clic en [Nuevo/Abrir] > [Abrir...].

Aunque es posible iniciar PDIP haciendo doble clic en un archivo GTPL, dicho archivo no se podrá leer aunque esté en correlación con el sistema operativo.

3-1. Instrucciones en pantalla



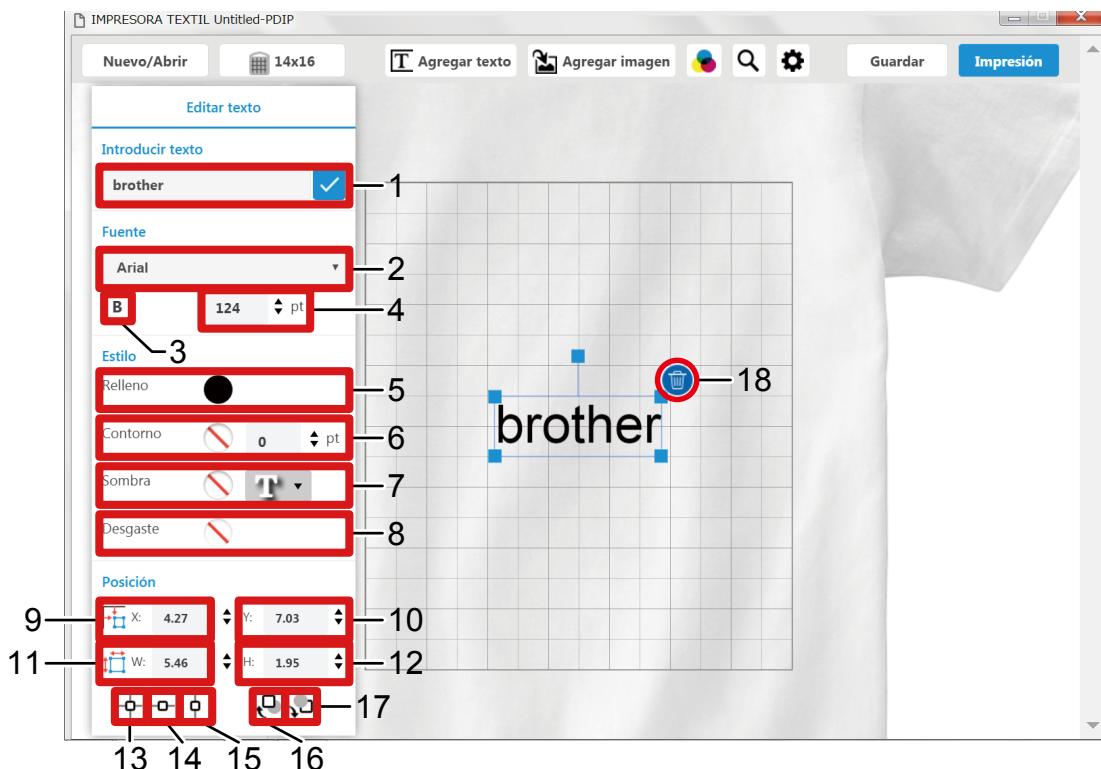
N.º	Nombre	Función
1	[Nuevo/Abrir]	<p>Nuevo: Esta función permite crear un nuevo diseño.</p> <p>Abrir: Al hacer clic en esta función, se puede abrir un archivo de diseño que se haya guardado en el sistema.</p> <p><CONSEJOS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Incluso si ha abierto un archivo GTPL como de solo lectura, es posible sobrescribir.
2	Botón de cambio de tamaño de la placa	Al pulsar este botón, se puede cambiar el tamaño de la placa actual.
3	Marco de la placa	<p>Este marco cambiará conforme a la selección del botón de cambio de tamaño de la placa.</p> <p>Solo se imprimirá el intervalo incluido en el marco de la placa.</p>
4	[Agregar texto]	<p>Esta función permite introducir un texto cualquiera de 20 caracteres como máximo y colocar un objeto de texto.</p> <p>Para ver detalles sobre cómo editar objetos de texto, consulte "3-2. Edición de texto >>P.3-3".</p>
5	[Agregar imagen]	<p>Esta función permite seleccionar un archivo de imagen y colocar un objeto de imagen mediante el botón Abrir.</p> <p>PDIP puede leer los formatos de imagen siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si los datos de imagen no contienen información transparente: PNG, JPEG, BMP y GIF • Si los datos de imagen contienen información transparente: Solo PNG <p>Para ver detalles sobre cómo editar objetos de imagen, consulte "3-3. Edición de imagen >>P.3-7".</p> <p><CONSEJOS></p> <ul style="list-style-type: none"> • Al leer archivos BMP y GIF, el tamaño máximo es Anchura: 4800 px x Altura: 5400 px. Las imágenes más grandes no podrán leerse y se visualizará un mensaje de error.

N.º	Nombre	Función
6	Botón de cambio de color de fondo de la camiseta	Al pulsar este botón, se puede cambiar el color de fondo de la camiseta. Pulse el botón + para agregar cualquier color opcional y especifique hasta ocho colores. Cuando se agrega el color número 9, se elimina el color situado más a la izquierda.
7	Previsualizar impresión	El diseño se muestra si la cuadrícula de la placa no existe y si la vista completa de la camiseta permanece visible. La pantalla de vista previa se cierra al hacer clic en cualquier lugar de la pantalla.
8	Botón de detalles	Al pulsar este botón, se puede confirmar una unidad de medida, la pantalla de la cuadrícula, Espaciado de cuadrícula, los cambios de configuración de idioma y la información de versión.
9	[Guardar]	Seleccione [Guardar] o [Guardar como...], y guarde los datos de diseño en el formato de archivo GTPL.
10	[Impresión]	Esta función permite realizar la configuración para crear datos de impresión. Para ver detalles, consulte "3-4. Transmisión de datos de impresión >>P.3-9".

3-2. Edición de texto

Al seleccionar un objeto de texto ya colocado, aparecen las propiedades de texto.

Cambie cualquier elemento de las propiedades para editar el objeto de texto.



N.º	Nombre	Función
1	Texto de entrada	<p>Esta función permite cambiar el contenido del texto. Introduzca un texto cualquiera de 20 caracteres como máximo y pulse la tecla Intro o el botón Aceptar para que el texto introducido quede reflejado en el objeto de texto.</p>
2	Fuente	<p>Esta función permite cambiar el tipo de fuente. En el cuadro de lista emergente aparecerán las fuentes instaladas en el equipo.</p> <p><CONSEJOS></p> <ul style="list-style-type: none"> Sólo se muestran las fuentes cuyo uso normal ha sido confirmado. Por lo tanto, algunas fuentes podrían no aparecer en el cuadro de lista emergente, incluso si están instaladas en el ordenador.
3	Negrita	Esta función pone la fuente especificada en negrita.
4	Tamaño de fuente	<p>Esta función permite cambiar el tamaño de fuente. Al arrastrar una de las cuatro esquinas de un objeto de texto para ampliar o reducir su tamaño o al cambiar la anchura o la altura de la fuente, el valor correspondiente cambiará acordemente. El valor máximo es 1300 pt, y el valor mínimo es 10 pt.</p>

N.º	Nombre	Función
5	Relleno	<p>Esta función permite cambiar el color de relleno del texto y la transparencia de relleno sólido.</p> <p>Para cambiar la transparencia, mueva la barra [Transparencia]. La transparencia aumentará o disminuirá a medida que aumente o disminuya el valor.</p>
6	Línea	<p>Esta función permite cambiar el color, la transparencia y el grosor del contorno de texto.</p> <p><CONSEJOS></p> <ul style="list-style-type: none"> Si el valor del grosor del contorno es demasiado grande, el contorno podría no estar dispuesto a lo largo de la forma de la fuente, lo que resulta en el colapso de la forma.
7	Sombra	<p>Esta función aplica una sombra al texto. Utilice esta función para especificar el color, la transparencia, la posición, la distancia y el desenfoque del sombreado.</p> <p>Color: Esta función permite cambiar el color de sombreado.</p> <p>Transparencia: Esta función permite cambiar la transparencia del sombreado.</p> <p>Posición: Esta función permite cambiar la posición donde se aplica un sombreado. De forma predeterminada, se ubica en la esquina inferior derecha.</p> <p>Distancia: Esta función permite cambiar la distancia en la que se aplica un sombreado. A medida que el valor aumenta o disminuye, la distancia aumenta o el objeto se acerca al centro.</p> <p>Desenfoque: A medida que el valor aumenta, el nivel de desenfoque es mayor.</p> <p><CONSEJOS></p> <ul style="list-style-type: none"> Al mover texto con una sombra, parte de la sombra podría parecer que desaparece de la pantalla. Sin embargo, este tipo de sombras aparecerán al imprimir el texto. Al aplicar sombras a un texto colocado sobre un objeto con RGB=(255,255,255), la zona alrededor de la sección desenfocada de la sombra podría aparecer blanca.

N.º	Nombre	Función
8	Efecto de desgaste	<p>Esta función aplica un efecto de desgaste a un objeto.</p> <p><CONSEJOS></p> <ul style="list-style-type: none"> El efecto de desgaste hace referencia a una función que aplica un patrón de textura a un objeto y proporciona un efecto especial a la parte blanca de la muestra, que provoca que dicha parte no se imprima. El efecto de desgaste solamente es aplicado a la zona seleccionada del objeto. Incluso si se aplica una sombra o cualquier otro efecto a un texto, el efecto de desgaste no es aplicado a ninguna zona fuera de la zona seleccionada. <p>Seleccione una muestra para aplicar el efecto especial correspondiente.</p> 
9	Posición horizontal	Con la parte más a la izquierda del marco de la placa ajustada en 0, esta función permite visualizar y cambiar la posición horizontal de un objeto. Arrastre el objeto a cualquier parte y el valor correspondiente cambiará.
10	Posición vertical	Con la parte superior del marco de la placa ajustada en 0, esta función permite visualizar y cambiar la posición vertical de un objeto. Arrastre el objeto a cualquier parte y el valor correspondiente cambiará.
11	Anchura de la fuente	<p>Al especificar la anchura, podrá cambiar el tamaño de la fuente.</p> <p>Al arrastrar una de las cuatro esquinas de un objeto de texto para ampliar o reducir su tamaño o al cambiar el tamaño o la altura de la fuente, el valor correspondiente cambiará acordemente.</p> <p>El valor máximo es 1300 pt o un valor equivalente, y el valor mínimo es 10 pt o un valor equivalente.</p> <p>La unidad de los valores es la especificada por el botón Detalles.</p>
12	Altura de la fuente	<p>Al especificar la altura, podrá cambiar el tamaño de la fuente.</p> <p>Al arrastrar una de las cuatro esquinas de un objeto de texto para ampliar o reducir su tamaño o al cambiar el tamaño o la anchura de la fuente, el valor correspondiente cambiará acordemente.</p> <p>El valor máximo es 1300 pt o un valor equivalente, y el valor mínimo es 10 pt o un valor equivalente.</p> <p>La unidad de los valores es la especificada por el botón Detalles.</p>
13	Centrar	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa, tanto en vertical como en horizontal.
14	Centrar en vertical	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa, en vertical.
15	Centrar en horizontal	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa, en horizontal.
16	Traer al frente	<p>Trae un objeto al frente.</p> <p>Si hay objetos que se superponen al objeto seleccionado, esta función permite traer un objeto al frente y colocarlo delante del objeto que actualmente está en primer plano. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si no hay ningún objeto superpuesto.</p>

N.º	Nombre	Función
17	Enviar al fondo	Envía un objeto al fondo. Si hay objetos que se superponen al objeto seleccionado, esta función permite enviar un objeto al fondo y colocarlo detrás del objeto que actualmente está en el fondo. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si no hay ningún objeto superpuesto.
18	Eliminar	Haga clic en el icono de la papelera para eliminar cualquier objeto.

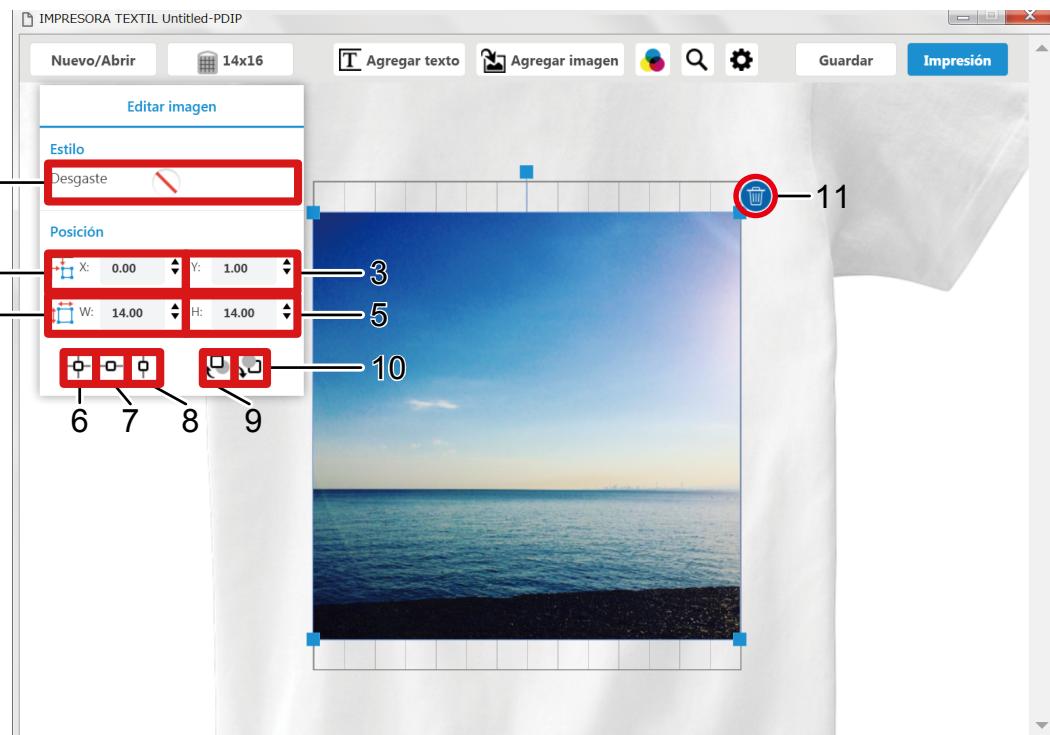
3-3. Edición de imagen

Al seleccionar una imagen ya colocada, aparecen las propiedades de la imagen.

Cambie cualquier elemento de las propiedades para editar el objeto de imagen.

<CONSEJOS>

- Cuando lea datos de imagen, el perfil de color es eliminado. Sin embargo, no se borrará de los datos de origen.



N.º	Nombre	Función
1	Efecto de desgaste	<p>Esta función aplica un efecto de desgaste a un objeto.</p> <p><CONSEJOS></p> <ul style="list-style-type: none"> • El efecto de desgaste hace referencia a una función que aplica un patrón de textura a un objeto y proporciona un efecto especial a la parte blanca de la muestra, que provoca que dicha parte no se imprima. • El efecto de desgaste solamente es aplicado a la zona seleccionada del objeto. Incluso si se aplica una sombra o cualquier otro efecto a un texto, el efecto de desgaste no es aplicado a ninguna zona fuera de la zona seleccionada. <p>Seleccione una muestra para aplicar el efecto especial correspondiente.</p>
2	Posición horizontal	Con la parte más a la izquierda del marco de la placa ajustada en 0, esta función permite visualizar y cambiar la posición horizontal de un objeto. Arrastre el objeto a cualquier parte y el valor correspondiente cambiará.

N.º	Nombre	Función
3	Posición vertical	Con la parte superior del marco de la placa ajustada en 0, esta función permite visualizar y cambiar la posición vertical de un objeto. Arrastre el objeto a cualquier parte y el valor correspondiente cambiará.
4	Anchura de la imagen	Al especificar la anchura, podrá cambiar el tamaño de la imagen. Al cambiar la altura de la imagen, el valor correspondiente cambiará acordemente. El valor máximo es 32 pulgadas, y el valor mínimo es 0,5 pulgadas. La unidad de los valores es la especificada por el botón Detalles.
5	Altura de la imagen	Al especificar la altura, podrá cambiar el tamaño de la imagen. Al cambiar la anchura de la imagen, el valor correspondiente cambiará acordemente. El valor máximo es 36 pulgadas, y el valor mínimo es 0,5 pulgadas. La unidad de los valores es la especificada por el botón Detalles.
6	Centrar	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa, tanto en vertical como en horizontal.
7	Centrar en vertical	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa, en vertical.
8	Centrar en horizontal	Esta función coloca un objeto en el centro de la placa, en horizontal.
9	Traer al frente	Trae un objeto al frente. Si hay objetos que se superponen al objeto seleccionado, esta función permite traer un objeto al frente y colocarlo delante del objeto que actualmente está en primer plano. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si no hay ningún objeto superpuesto.
10	Enviar al fondo	Envía un objeto al fondo. Si hay objetos que se superponen al objeto seleccionado, esta función permite enviar un objeto al fondo y colocarlo detrás del objeto que actualmente está en el fondo. Sin embargo, no se producirá ningún cambio si no hay ningún objeto superpuesto.
11	Eliminar	Haga clic en el icono de la papelera para eliminar cualquier objeto.

3-4. Transmisión de datos de impresión

- (1) Haga clic en [Impresión].



- (2) Siga las instrucciones en pantalla para cambiar la configuración.

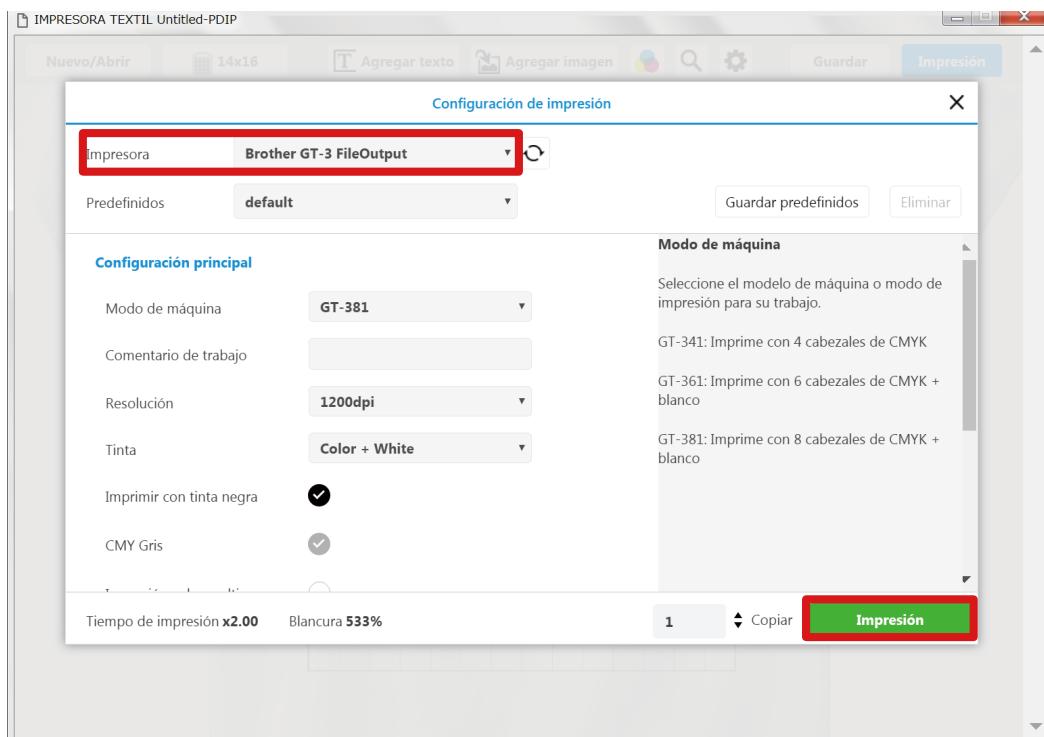
<CONSEJOS>

- [Predefinidos] es la función para el guardado del ajuste de impresión actual. El ajuste guardado puede seleccionarse desde la lista de predefinidos.
Al selecciona [Eliminar], el ajuste del predefinido guardado será eliminado.
- Cuando haya una zona en la imagen que desee imprimir en blanco puro con tinta blanca, coloque una marca de verificación en [RGB=255 => 254] y cambie RGB=(255,255,255) a RGB=(254,254,254).
El controlador de la impresora GT-3 considera RGB=(255,255,255) como un "color transparente" y no expulsa la tinta. Para la zona que desee imprimir en blanco puro con tinta blanca, es necesario el ajuste RGB=(254,254,254).
- El procedimiento de configuración de un controlador de impresora distinto al mencionado en los elementos de ajuste anteriores, es el mismo que el usado para un ordenador Windows. Para ver los detalles, consulte el Manual de instrucciones.
El número máximo de caracteres en el comentario del trabajo es 15 caracteres de doble byte o 30 caracteres de byte único en equipos Windows, y 10 caracteres de doble byte o 30 caracteres de byte único en equipos Mac.
- Si la [Impresora] especificada es [Brother GT-3], los datos de impresión se enviarán a la impresora.
Si la [Impresora] especificada es [Brother GT-3 FileOutputStream], los datos de impresión se guardarán en el formato de archivo AR3.
- En la versión anterior del controlador de impresora puede aparecer un error "printer error: (-1401)". En tal caso, actualice el controlador a la versión más reciente.

(3) Haga clic en [Impresión].

<CONSEJOS>

- Si utiliza un equipo Macintosh para imprimir un archivo mediante [Brother GT-3 FileOutput], active primero GT-3 FileViewer y, a continuación, haga clic en [Impresión]. Si intenta imprimir y enviar un archivo sin que esté activado, se producirá un error y no será posible guardar el archivo en el sistema.





* Tenga en cuenta que el contenido de este manual puede no coincidir exactamente con el producto real adquirido, debido a las mejoras realizadas en el producto.

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

© 2017 Brother Industries, Ltd. Todos los derechos reservados.
Estas son las instrucciones originales.

GT-3 Series
I6031091F S
2016.03.F(1)