

Garment Creator

Руководство по

эксплуатации

Авторские права и товарные знаки

Никакая часть этого документа не может воспроизводиться, сохраняться в поисковой системе или передаваться в любом виде или любыми способами (электронными, механическими, с помощью фотокопирования, записи или иными средствами) без предварительного письменного разрешения Seiko Epson Corporation. Содержащаяся в этом документе информация предназначена только для использования при работе с указанным принтером Epson. Epson не несет ответственности за использование этой информации при работе с другими принтерами.

Ни Seiko Epson Corporation, ни ее филиалы или дочерние компании не несут ответственности перед покупателем этого продукта или третьими лицами за повреждения, убытки, расходы или затраты, понесенные покупателем или третьими лицами в результате несчастных случаев, неправильного использования или чрезмерных нагрузок на этот продукт, а также несанкционированных модификаций, ремонта или переделки этого продукта либо (за исключением США) неточного исполнения требований инструкций по эксплуатации и обслуживанию Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation не несет ответственности за любые повреждения или проблемы, возникшие из-за использования дополнительного оборудования или расходных материалов, не квалифицированных Seiko Epson Corporation как Original Epson Products (Оригинальные продукты Epson) или Epson Approved Products (Продукты, одобренные Epson).

Seiko Epson Corporation не несет ответственности за любые повреждения, вызванные электромагнитными помехами, возникшими из-за использования кабелей, не квалифицированных Seiko Epson Corporation как Epson Approved Products (Продукты, одобренные Epson).

EPSON и EPSON EXCEED YOUR VISION или EXCEED YOUR VISION и их логотипы являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Seiko Epson Corporation.

Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation.

Mac, macOS are registered trademarks of Apple Inc.

Adobe, Acrobat, Illustrator, Photoshop and Reader are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Общее уведомление. Прочие названия продуктов упоминаются в документе только для идентификации и могут являться товарными знаками соответствующих владельцев. Epson отказывается от каких-либо прав на эти знаки.

© 2017 Seiko Epson Corporation. All rights reserved.

Содержание

Авторские права и товарные знаки

Примечания к руководствам

Обозначения.	5
Снимки экрана, используемые в этом руководстве.	5
Просмотр руководств в формате PDF.	5

Рабочий процесс

Компоновка главного окна

Основные операции

Выбор принтера.	11
Плотность чернил.	11
Подготовка перед регулировкой.	11
Процедура регулировки Плотность чернил	12
Регистрация результатов регулировки в виде предустановки.	13
Выбор основного цвета (тип футболки).	14
Обзор типов футболок.	14
Процедура выбора типа футболки.	15
Расположение изображения.	16
Типы расположения и операции.	16
Зарегистрируйте результаты Настройки макета в качестве Предустановки.	19
Отправка и печать заданий.	20
Процедура отправки и печати заданий.	20
Если задание отправлено в принтер, на котором установлена USB-память (повторная печать).	21
Экспорт заданий в компьютер или USB-память.	21
Сохранение и импорт изображений рабочих данных и результатов работы.	21

Как располагать несколько изображений

Добавление и копирование изображений.	23
Настройки макета для изображений.	24
Добавление и копирование текста.	24
Удаление ненужных изображений и текста.	25

Как выйти из режима редактирования нескольких изображений.	26
--	----

Настройки печати

Выполнение изменений с помощью цветозамены

Описания меню

Файл.	33
Правка.	34
Вид.	35
Задание.	36
Принтер.	36
Параметр.	36
Справка.	37

Подсказки

Настройка фоновых изображений.	38
Изменение цвета футболки.	38
Изменение размера футболки.	38
Переключение на любое фоновое изображение.	39
Регистрация результатов изменения фонового изображения.	39
Простое выполнение рутинной печати (горячие папки).	40
Что такое горячая папка?.	40
Установка.	40
Проверка и импорт заданий (История).	42
Простой расчет расходов.	45
Подготовка (регистрация расходов).	45
Процедура выполнения расчета.	46
Использование программы для открывания из графической программы.	47
Объединение дополнительного модуля программы.	47
Запуск.	47
Удаление программного обеспечения.	48

Приложение

Совместимые форматы данных для изображения.	49
---	----



Содержание

Примечания для случая создания Настройка	
.....	49

Примечания к руководствам

Примечания к руководствам

Обозначения

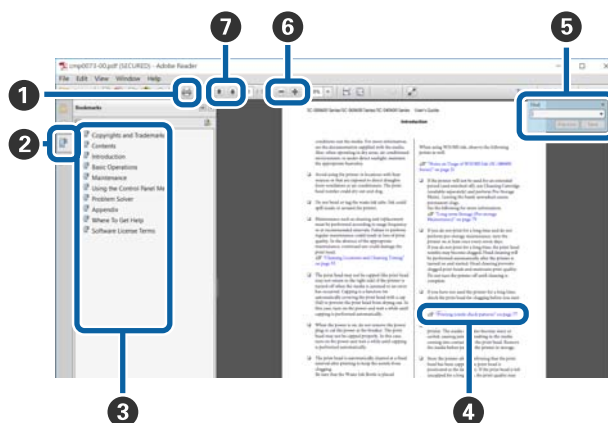
 Важно!	Этим указаниям необходимо следовать во избежание повреждения продукта.
Примечание	Примечания содержат полезную или дополнительную информацию по работе с принтером.
	Указывают на соответствующую справочную информацию.

Снимки экрана, используемые в этом руководстве

Снимки экрана могут немного отличаться от изображений на вашем экране. Кроме того, они могут быть изменены без предварительного уведомления. Не забывайте об этом при использовании этого руководства.

Просмотр руководств в формате PDF

Этот раздел использует Adobe Reader X как пример для объяснения основных действий при просмотре PDF в Adobe Reader.



- 1 Нажмите, чтобы распечатать руководство в формате PDF.
- 2 Щелчок мышью скрывает или показывает закладки.
- 3 Щелкните мышью нужный заголовок для перехода на соответствующую страницу.

Нажмите [+], чтобы открыть заголовки нижнего уровня.

- 4 Если ссылка представляет собой текст голубого цвета, щелкните ее мышью. На экране откроется соответствующая страница.

Чтобы вернуться к исходной странице, выполните следующие операции.

Для Windows

Удерживая нажатой клавишу **Alt**, нажмите клавишу **←**.

Для Mac

Удерживая нажатой клавишу **command**, нажмите клавишу **←**.

Примечания к руководствам



- 5 Можно ввести ключевые слова, например имена элементов, и выполнить по ним поиск.

Для Windows

Правой кнопкой мыши щелкните на странице руководства PDF и выберите в появившемся меню пункт **Найти**, чтобы открыть панель поиска.

Для Mac

Чтобы открыть панель поиска, выберите пункт **Найти** в меню **Изменить**.

- 6 Чтобы увеличить текст на экране, если он слишком мелкий, нажмите . Чтобы уменьшить размер текста, нажмите . Чтобы увеличить нужную часть иллюстрации или снимка экрана, выполните следующие действия.

Для Windows

Правой кнопкой мыши щелкните на странице руководства PDF и выберите в появившемся меню пункт **Увеличить выделенное**. Указатель мыши примет вид лупы, с его помощью укажите размеры области, которую следует увеличить.

Для Mac

Чтобы изменить указатель мыши на изображение лупы, выберите в меню **Вид** пункты **Увеличить** — **Увеличить выделенное**. Используя указатель мыши в виде лупы, укажите размеры области, которую следует увеличить.


- 7 Открывает предыдущую или следующую страницу.

Рабочий процесс


Рабочий процесс

Далее приведено описание основного рабочего процесса, от создания заданий с помощью данной программы до печати.


1 Подготовка

Выбор принтера	<p>Обычно данная процедура выполняется только один раз.</p> <p>Данные действия также необходимо выполнить при печати с помощью другого принтера, если имеется несколько принтеров.</p> <p> «Выбор принтера» на стр. 11</p>
----------------	---





Плотность чернил	<p>Для получения наилучших результатов при печати рекомендуется отрегулировать Плотность чернил для первой напечатанной футболки перед выполнением текущего задания печати.</p> <p>Характеристики, например проницаемость чернил, отличаются в зависимости от материала и текстиля футболки. Рекомендуется регулировать Плотность чернил каждый раз перед изменением материала или производителя футболки, на которой выполняется печать.</p> <p>Для регулировки Плотность чернил используйте один из тех типов футболок, на которых выполняется текущая печать.</p> <p> «Плотность чернил» на стр. 11</p>
------------------	---

2 Создание заданий


Выбор основного цвета (тип футболки)	<p>Выберите подходящий тип футболки для наилучшего использования основного цвета футболки, на которой выполняется печать, и для эффективного использования чернил при печати.</p> <p> «Выбор основного цвета (тип футболки)» на стр. 14</p>
--------------------------------------	--




Расположение изображения	<p>Выполните настройки, контролируя в области просмотра положение, размер и направление изображения, которое необходимо напечатать.  «Расположение изображения» на стр. 16</p> <p>При подготовке заранее создайте файл используемого изображения с помощью графической программы. Ниже приведены форматы данных для изображения, которые можно использовать с данной программой.</p> <p> «Совместимые форматы данных для изображения» на стр. 49</p>
--------------------------	--



Рабочий процесс

Отправка заданий в принтер	Выберите число печатных копий, а затем отправьте задание в выбранный принтер.  «Отправка и печать заданий» на стр. 20
----------------------------	---

3 Печать (работа с принтером)

Запуск печати	Поместите футболку на валик, а затем выполните печать.  Руководство, прилагаемое к принтеру
---------------	---

**Важно!**

При подключении принтера к компьютеру через USB не запускайте и не используйте одновременно данную программу и другие программы RIP.

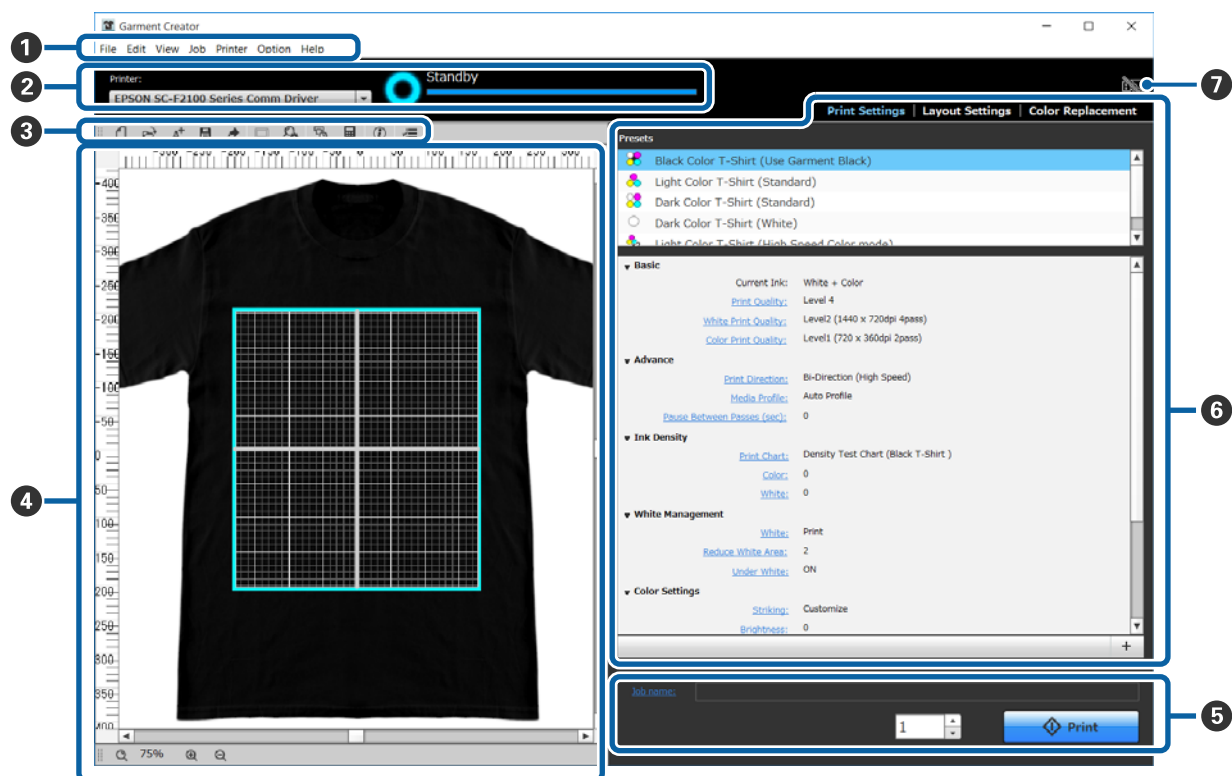
Может произойти ошибка принтера, или вы не сможете правильно распечатать.

Компоновка главного окна

Компоновка главного окна





При запуске программы на экране отображается приведенное ниже главное окно.

В таблице ниже приведено описание конфигурации и функций главного окна.



Названия частей	Функции
1 Строка меню	<p>Меню позволяет задавать различные параметры и выполнять действия с принтером. «Описания меню» на стр. 33</p>
2 Область состояния	<p>Если выбран принтер назначения, отображается состояние принтера.</p> <p>Щелкните по , а затем выберите принтер назначения из раскрывающегося списка.</p> <p> «Выбор принтера» на стр. 11</p> <p>Состояние выбранного принтера отображается в виде сообщений и значков. Подробную информацию о сообщениях можно просмотреть на экране панели управления принтера.</p> <p>Значки изменяются в соответствии с сообщениями, как показано ниже.</p> <p> : печать возможна (готов). Когда данный значок вращается, это значит, что принтер выполняет операцию, например печать или очистку.</p> <p> : питание выключено или не подключено.</p> <p> : появилось предупреждение.</p> <p> : произошла ошибка.</p> <p> При таком отображении вы можете отправлять задания в принтер.</p>

Компоновка главного окна

Названия частей		Функции
3	Панель инструментов	Щелкнув по данному значку, вы можете напрямую открыть любой элемент в строке меню. При наведении курсора мыши на значок появляется название элемента в меню.
4	Область просмотра	<p>Проверяя изображение в области просмотра, вы можете определить расположение, размер, направление изображения и т.п. Область печати находится внутри голубой рамки. При импорте изображения оно будет отображено в рамке.</p> <p>При каждом щелчке по  или  в нижней части области просмотра вы можете увеличивать или уменьшать изображение в области просмотра. При щелчке по  или по элементам ***% изображение будет уменьшено или увеличено на указанный коэффициент увеличения.</p>
5	Параметры задания	<p>Изображения, отредактированные в области просмотра (4), вы можете отправить в виде заданий в принтер, выбранный в 2, щелкнув по кнопке Печать.</p> <p>Название импортированного изображения будет отображено в Имя задания. Для изменения названия щелкните по Имя задания.</p> <p>При печати нескольких футболок установите число печатных копий или с помощью кнопки счетчика, или путем непосредственного ввода числового значения.</p>
6	Вкладка настроек и область настроек	Для изображения, импортированного в область просмотра, вы можете выбирать Настройки печати, Настройки макета и Цветозамена. При щелчке по вкладкам в верхней части будет изменена область настроек в соответствии с выбранной вкладкой.
7	Состояние USB-памяти	<p>Установлена или нет USB-память на выбранном принтере, отображается в виде приведенных ниже значков.</p> <p>: установлена.</p> <p>: не установлена.</p>

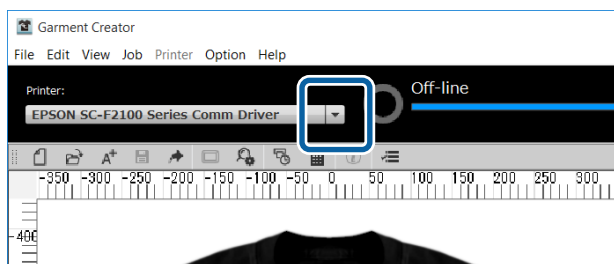
Основные операции

Выбор принтера

Выберите принтер (принтер для печати заданий), в который необходимо отправлять созданные задания.

При подключении нескольких принтеров с помощью приведенной ниже процедуры вы можете переключать принтеры и выбирать, куда отправлять задания.

- 1 Щелкните по  в области состояния.




- 2 Выберите принтер назначения из раскрывающегося списка.

Принтеры, не поддерживающие данную программу, не отображаются.

Важно!

Если принтер не отображается в раскрывающемся списке в среде Windows, необходимо установить на компьютер коммуникационный драйвер для принтера, поскольку он в данный момент не установлен. Подробности установки см. ниже.

 Руководство по установке (прилагается к принтеру)


Плотность чернил

Характеристики, например изменения в проницаемости чернил, отличаются в зависимости от материала и текстиля футболки. Рекомендуется регулировать Плотность чернил каждый раз перед изменением материала или производителя футболки, на которой выполняется печать.

Подготовка перед регулировкой


Отрегулируйте Плотность чернил для условий текущей печати, как показано ниже.

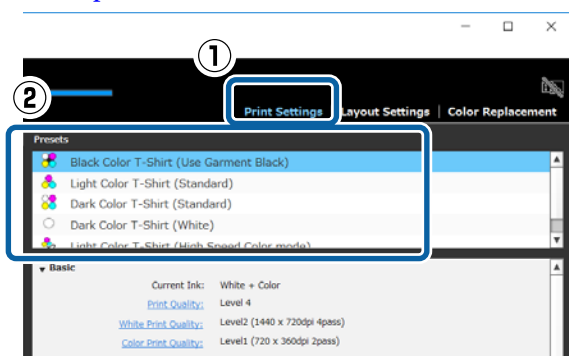
- ☐ Используйте тип футболки, на которой будет выполняться текущая печать.
- ☐ Выполните предварительную обработку футболки. (при использовании белых чернил)
- ☐ Прикрепите валик, который используется для текущей печати.
- ☐ Отрегулируйте высоту валика.

Подробная информация для предварительной обработки футболки и подготовки валика
 Руководство, прилагаемое к принтеру


Процедура регулировки Плотность чернил


- 1 Убедитесь в том, что на вкладке настроек выбраны **Настройки печати**, а затем в **Предустановки** выберите тип футболки, соответствующий футболке, на которой будет выполняться печать.


Подробная информация о типах футболок
 «Выбор основного цвета (тип футболки)»
 на стр. 14



- 2 Щелкните по **Схема печати** в **Плотность чернил** в области настроек, а затем щелкните по **Да**.


Схема регулировки плотности отправляется в принтер, а на экране принтера отображается **Разместите футболку и нажмите  для нач. печ..**

- 3 Расположите футболку на валике принтера и нажмите  для печати схемы.

Загрузка футболки  Руководство, прилагаемое к принтеру

Дождитесь окончания печати.

- 4 Закрепите чернила с помощью термопресса или духовки.

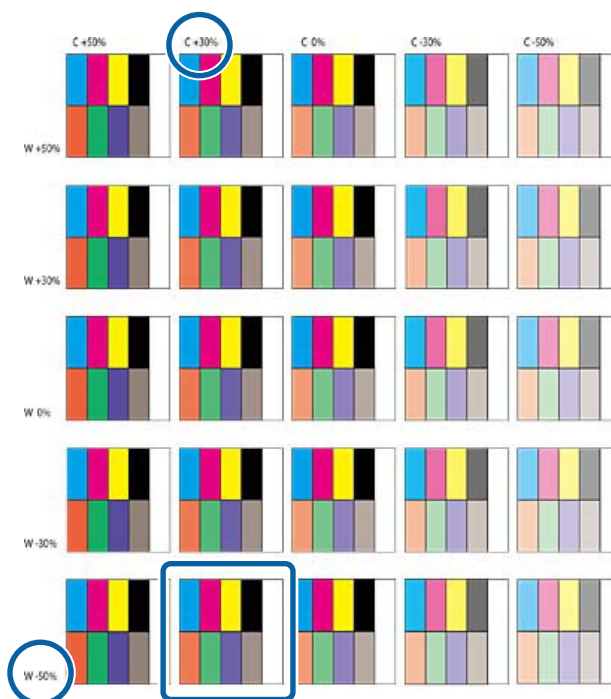
 Руководство, прилагаемое к принтеру

- 5 Проверьте схему.

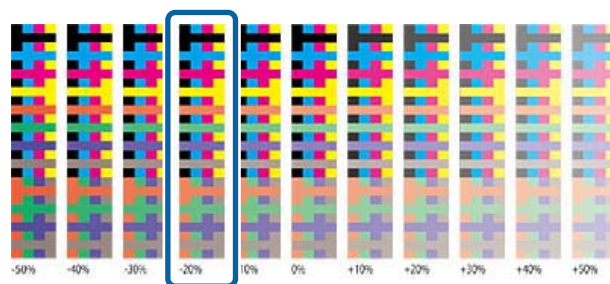
Выберите участок, где не протекли чернила и присутствует необходимая плотность цвета.

Схема может отличаться в приведенных ниже случаях в зависимости от типа футболки, выбранного в пункте 1.

При выборе черной или темной футболки



При выборе светлой футболки



- 6 Введите значения для участка, выбранного в области настроек.

Вы не можете проверить результаты регулировки в области просмотра.

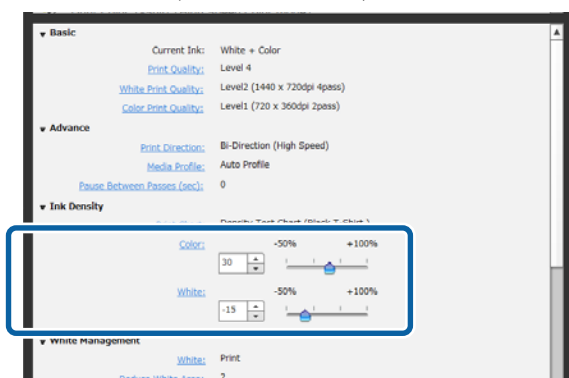
При выборе черной или темной футболки

Щелкните по **Цветной** и **Белый** в области настроек, а затем введите верхнее и левое значения для участка, выбранного в пункте 5. При выборе в пункте 5 участка, выделенного квадратом, введите приведенные ниже значения.

Цветной: 30 (верхнее значение)

Основные операции

Белый: -50 (левое значение)

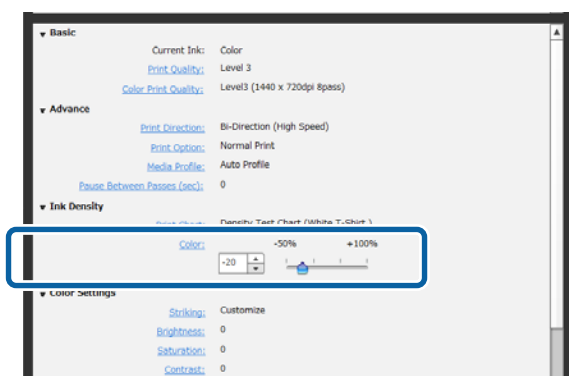


При выборе светлой футболки

Щелкните по **Цветной** в области настроек, а затем введите нижнее значение для участка, выбранного в пункте 5.

При выборе в пункте 5 участка, выделенного квадратом, введите приведенные ниже значения.

Цветной: -20 (нижнее значение)



Регистрация результатов регулировки в виде предустановки

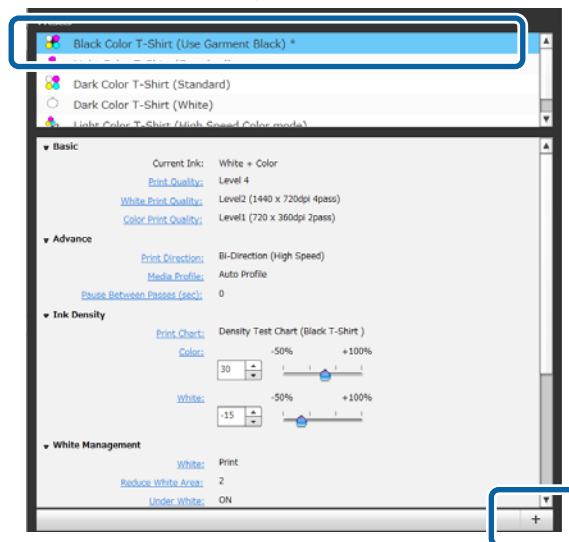
Результаты выполненной здесь регулировки активны до выхода из программы.

Если при следующем запуске также необходимо продолжить печать с такой же плотностью, как и при этих результатах регулировки, зарегистрируйте текущие условия настройки в **Предустановки**. Путем простого выбора из **Предустановки** в дальнейшем вы можете выполнять печать с использованием условий данных результатов регулировки.

1

Убедитесь в том, что для выбранного типа футболки была выполнена регулировка Плотность чернил, а затем щелкните по **+**.

Справа от названий типов футболок, для которых была выполнена регулировка Плотность чернил, появится звездочка (*). Звездочка (*) указывает на то, что настройки были изменены относительно первоначальных условий.



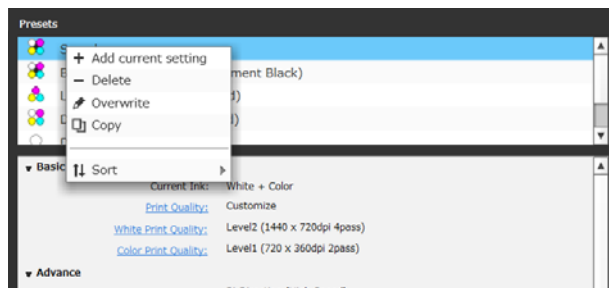
2

Когда появится окно для ввода названий, введите простое для понимания название, а затем щелкните по **ОК**.

Добавленный тип футболки появится в области **Предустановки**.

Для изменения, удаления или копирования добавленного типа футболок

Выберите и дважды щелкните по дополнительному зарегистрированному типу футболки, или щелкните правой кнопкой мыши и выберите необходимую функцию в появившемся меню.



Вы не можете удалить пять уже приготовленных типов футболок.

Выбор основного цвета (тип футболки)

Обзор типов футболок

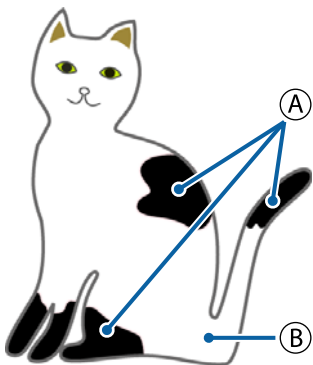
Для наилучшего использования основного цвета футболки, на которой выполняется печать, и для эффективного использования чернил при печати, ранее были введены пять готовых типов.

Кроме того, типы футболок, которые вы можете напечатать, имеют ограничения, как указано ниже, в соответствии с настройками режима чернил принтера, в который отправляются задания. (Вы можете расположить изображения и выполнить Цветозамена, а затем создать задания.)

- ☐ При установке режима Цветные чернила
Можно печатать только с помощью Светлая футболка (стандартная)
- ☐ При установке режима Цвет, высокая скорость
Можно печатать только с помощью Светлая футболка (режим высокоскор. цвет. печ.)
- ☐ При установке режима Белые чернила
Печать возможна на футболках всех типов, кроме Светлая футболка (режим высокоскор. цвет. печ.).

Выберите оптимальный тип футболки.

В данном разделе приведены пояснения к типам футболок на примере печати приведенного ниже изображения.



Ⓐ: Черный (R,G,B = 0,0,0)

Ⓑ: Белый (R,G,B = 255,255,255)

Футболка черного цвета (Используйте Garment Black)

Расход черных чернил может быть уменьшен, поскольку черные чернила не наносятся на черные (R,G,B = 0,0,0) области данных для изображения.

Данная программа распознает черный цвет (R,G,B = 0,0,0) только если данные были созданы с помощью графической программы, для которой настроено RGB в качестве цветового режима и sRGB в качестве цветового пространства.

Пример печати на черной футболке Пример печати на розовой футболке



В примере на рисунке Ⓐ черные чернила не применяются, поскольку черный цвет является базовым для футболки.

На цветных участках, кроме черного цвета (R,G,B = 0,0,0), автоматически создается белый основной фон с плотностью, которая соответствует используемому цвету.

Во время печати цветные чернила используются для печати слоями поверх автоматически сформированного основного фона, который напечатан с помощью белых чернил. В результате цвета при печати могут быть нанесены правильно.

Светлая футболка (стандартная)

Для печати используются только цветные чернила, и не используются белые чернила.

Расход белых чернил может быть уменьшен, поскольку белые чернила не используются. Результаты печати могут различаться в зависимости от цвета футболки.

Пример печати на белой футболке Пример печати на розовой футболке

Основные операции



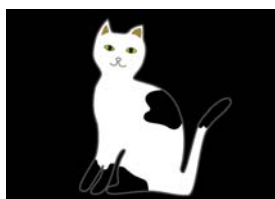
В примере на рисунке (В) белые чернила не применяются, поскольку белый цвет является базовым для футболки.

При необходимости выполнить цветную печать на цветной футболке в соответствии с данными для изображения выберите **Темная футболка (стандартная)** в качестве типа футболки.

Темная футболка (стандартная)

Для цветной печати используются белые чернила и цветные чернила в соответствии с данными для изображения.

Пример печати на черной футболке Пример печати на розовой футболке



На цветных участках (включая черный цвет (R,G,B = 0,0,0)) автоматически создается белый основной фон с плотностью, которая соответствует используемому цвету.

Во время печати цветные чернила используются для печати слоями поверх автоматически сформированного основного фона, который напечатан с помощью белых чернил. В результате цвета при печати могут быть нанесены правильно.

Темная футболка (белый цвет)

Печать выполняется только с помощью белых чернил.

Данный способ применим при печати фотографий с оттенками белого цвета.

Темная футболка (стандартная) Темная футболка (белый цвет)



Светлая футболка (режим высокоскор. цвет. печ.)

Если для настроек чернил принтера установлен режим Цвет, высокая скорость, можно отправлять только те задания, которые созданы с данным типом футболки.

Процедура выбора типа футболки

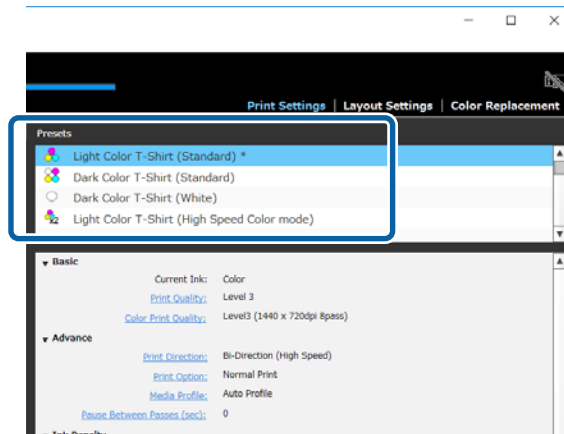
1

Выберите **Настройки печати** на вкладке настроек.

Область настроек переключится на настройки печати.

2

В **Предустановки** выберите тип футболки, который соответствует футболке для печати.




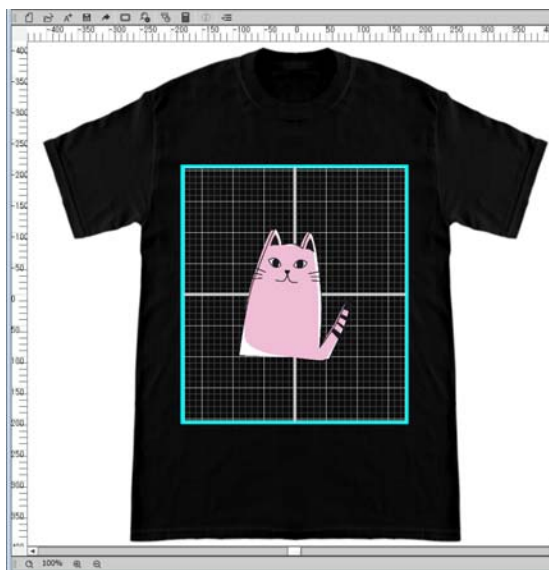
Основные операции

Расположение изображения

Типы расположения и операции

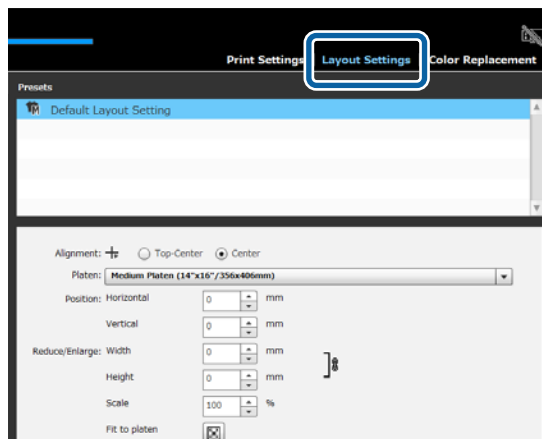
Задайте на валике расположение и порядок изображений для печати на футболке, проверяя ее в области просмотра.

- 1 На панели инструментов щелкните по  (Открыть) и импортируйте изображение, которое необходимо напечатать, в область просмотра. Данную операцию также можно выполнить путем перетаскивания файла изображения в область просмотра. Изображение появится в области просмотра. Голубая рамка обозначает валик. Область печати находится внутри голубой рамки. Расположите изображение внутри рамки.



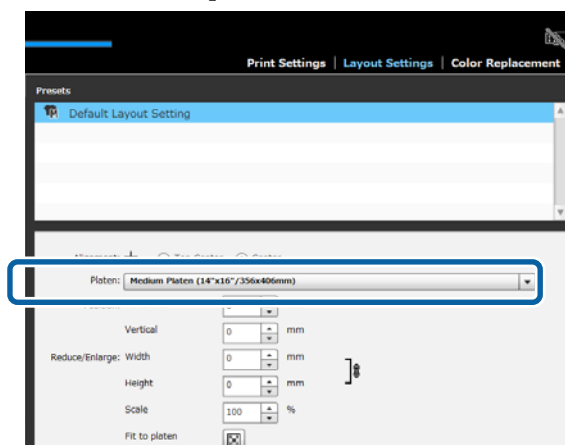
- 2 Выберите **Настройки макета** на вкладке настроек.

Область настроек будет переключена на Настройки макета.



- 3 Определите размер валика.

Обычно для него установлен размер М. При печати с использованием другого размера валика измените тип валика в **Валик** в области настроек.

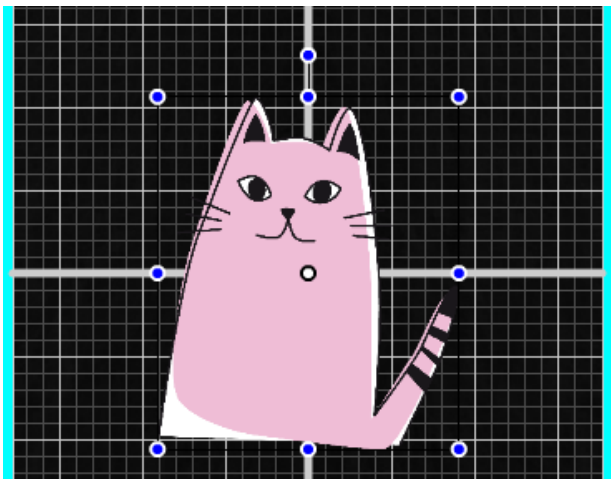


Основные операции

4


Щелкните по изображению в области просмотра.

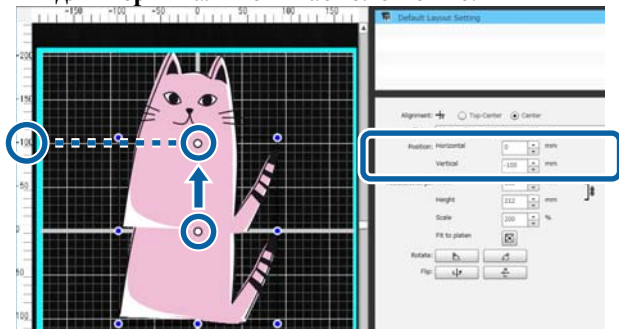
Вокруг изображения появится рамка редактирования, и вы теперь можете редактировать положение и размер.



Если необходимо изменить положение

Вы можете выбрать один из трех приведенных ниже способов.

- ❑ Указание путем перетаскивания изображения
Вы можете перетянуть изображение для указания его положения путем перемещения курсора мыши на изображение и отображения  внизу справа от курсора.
- ❑ Указание положения центральной точки изображения
Данный способ удобен, если положение задано с указанием точных числовых значений. Перемещайте центральную точку изображения путем указания координат для **Горизонтально** и **Вертикально Расположение**. Если центральную точку нужно переместить на -100, как указано на примере ниже, введите -100 для **Вертикально** в **Расположение**.




- ❑ Перемещение к верхнему краю валика
Щелкните по радиокнопке **Сверху по центру** в **Выравнивание**.

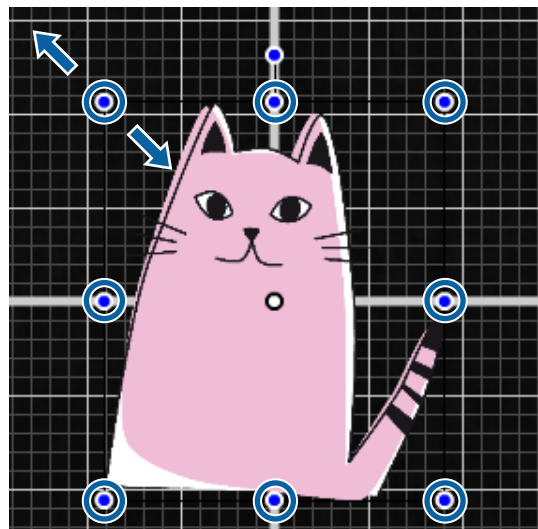
Однако, при переключении в **Выравнивание** будут сброшены результаты вращения и переворачивания.


Если необходимо увеличить или уменьшить изображение

Вы можете выбрать один из четырех приведенных ниже способов.

При использовании любого из способов соотношение сторон зафиксировано.

- ❑ Перетаскивание метки-манипулятора
Наведите курсор мыши на метку-манипулятор () на рамке редактирования изображения.

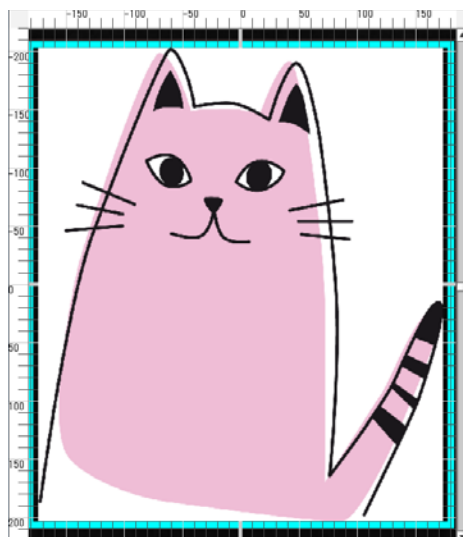
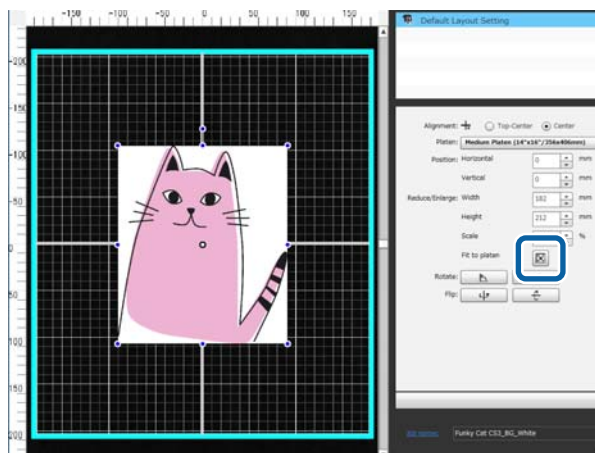


- ❑ Указание размера
Введите увеличенный или уменьшенный размер изображения в **Ширина** или **Высота** в **Уменьшить/Увеличить**.
- ❑ Указание соотношения
Введите соотношение увеличения/уменьшения в **Масштаб** в **Уменьшить/Увеличить**.
- ❑ По размеру области печати (По размеру валика)
Щелкнув по , вы можете автоматически выполнить увеличение или уменьшение, чтобы подогнать по размеру области печати.

Основные операции

Чтобы вернуться к исходному размеру, установите 100% для **Масштаб**.

Пример расширения до По размеру валика

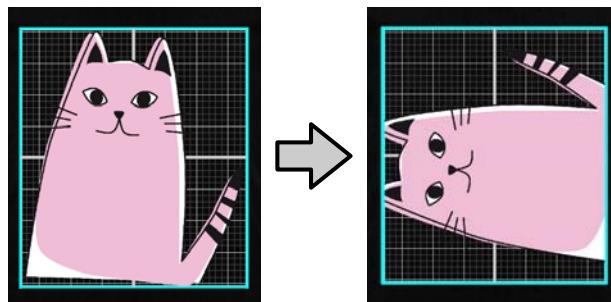


Если необходимо повернуть изображение

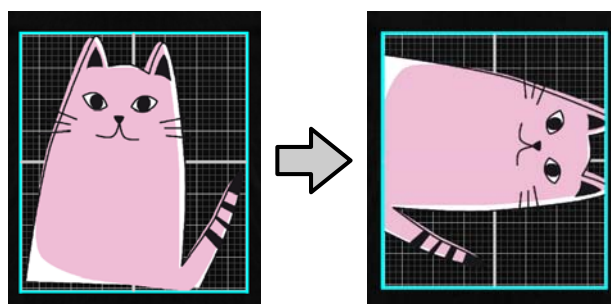
Вы можете поворачивать изображение на 90 градусов по часовой стрелке или против часовой стрелки при каждом нажатии кнопки **Повернуть**.

Также вы можете потянуть метку-манипулятор вращения на рамке редактирования изображения для вращения изображения.

Пример результата при щелчке по



Пример результата при щелчке по

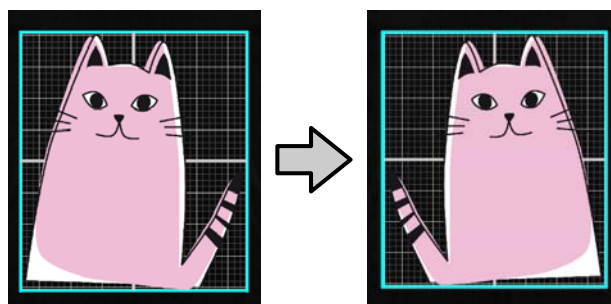


Если необходимо перевернуть изображение

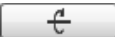
Вы можете перевернуть изображение вертикально или горизонтально каждый раз при нажатии кнопки **Перевернуть**.

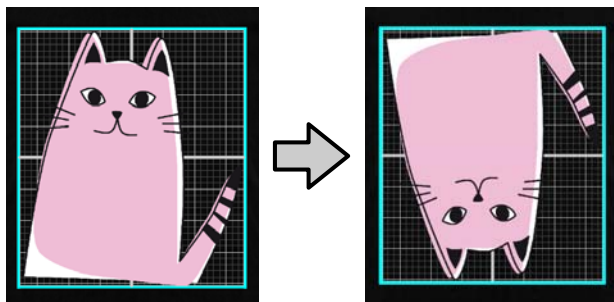
Также вы можете перетянуть метку-манипулятор на рамке редактирования изображения в положение на противоположной стороне рамки для переворачивания изображения.

Пример результата при щелчке по



Основные операции

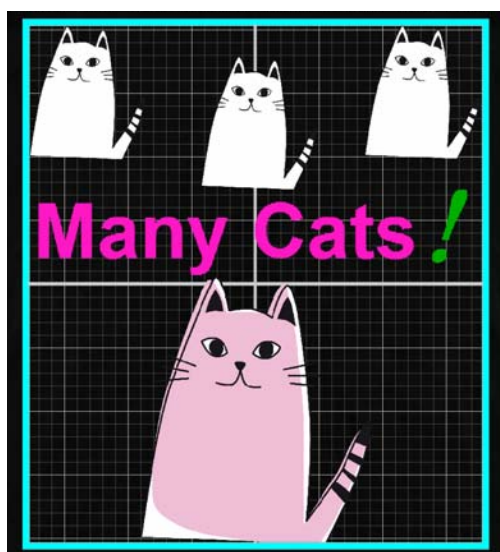
Пример результата при щелчке по 



Если необходимо совместить несколько изображений или ввести текст

В режиме редактирования нескольких изображений вы можете импортировать несколько изображений, вводить текст и компоновать расположение.

 «Как располагать несколько изображений» на стр. 23




Зарегистрируйте результаты Настройки макета в качестве Предустановки


Результаты изменений в Настройки макета активны до выполнения указанных ниже операций.

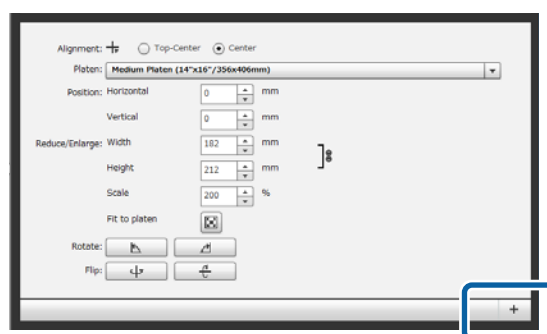
- ☐ Импорт другого изображения в область просмотра
- ☐ Выход из программы

Зарегистрируйте текущие условия настройки в **Предустановки**, если необходимо выполнить такие же Настройки макета при импорте другого изображения или при следующем запуске. В дальнейшем вы можете просто выбрать нужный пункт из **Предустановки**, чтобы применить те же Настройки макета к изображению в области просмотра.

Примечание

Настройки для По размеру валика не регистрируются. Будет сохранено соотношение, примененное к изображению при выполнении По размеру валика. Таким образом, при импорте изображения другого размера По размеру валика не выполняется. Выберите изображение, которое необходимо использовать, щелкните по  и снова укажите По размеру валика.

- 1 Убедитесь в том, что для всех элементов в области настроек **Настройки макета** установлена требуемая конфигурация, а затем щелкните по .



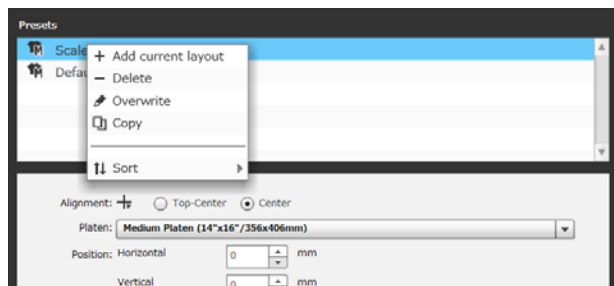
- 2 Когда появится окно для ввода названий, введите простое для понимания название, а затем щелкните по **ОК**.

Добавленные Настройки макета появятся в области **Предустановки**.

Основные операции

Если необходимо изменить, удалить или скопировать добавленные Настройки макета

Выберите Настройки макета, зарегистрированные в дополнение к **Предустановки**, и дважды щелкните, или щелкните правой кнопкой мыши, а затем выберите необходимую функцию из появившегося меню.



Не может быть удалена готовая **Настройка макета** по умолчанию.

Отправка и печать заданий

Процедура отправки и печати заданий

Выполнив настройки, отправьте задание в принтер.

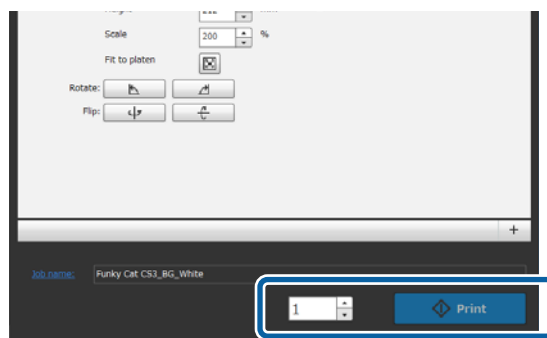
Важно!

При подключении принтера к компьютеру через USB не запускайте и не используйте одновременно данную программу и другие программы RIP.


В принтере может произойти **Ошибка команды**, или вы не сможете правильно распечатать.

1

В нижней части области настроек укажите количество печатных копий, а затем щелкните по кнопке **Печать**.



2

После получения задания принтером на экране принтера появится «Разместите футболку и нажмите  для нач. печ.».







Для получения дополнительных сведений о подаче в принтер футболки и печати на ней ознакомьтесь с руководством, которое прилагается к принтеру.

Если кнопка печати неактивна

Если кнопка **Печать** серого цвета и неактивна, отправлять задания невозможно.

Проверьте следующее.

☐ Состояние принтера

Кнопка **Печать** станет активной и вы сможете отправлять задания, когда в верхней части экрана в области состояния появится  или . Однако, если принтер выполняет какую-либо операцию, например очистку головки, будет возвращаться . Дождитесь остановки , а затем щелкните по **Печать**. При появлении  или  кнопка **Печать** станет неактивна. Включите питание принтера, выполните действия в соответствии с состоянием принтера, например исправление каких-нибудь ошибок и т.п., и убедитесь в том, что принтер находится в состоянии готовности.

☐ Совпадают ли Настройки печати задания и режим чернил принтера?

Кнопка **Печать** становится неактивной, если не совпадают выбранный на вкладке Настройки печати тип футболки в задании печати и режим чернил принтера, в который были отправлены задания.



Например, кнопка **Печать** становится неактивной, если выбран принтер для режима Цветные чернила, а затем выбран режим, в

Основные операции

котором используются белые чернила, например **Темная футболка (стандартная)** или **Футболка черного цвета (Используйте Garment Black)**, в **Предустановки** на вкладке **Настройки печати**.

Если задание отправлено в принтер, на котором установлена USB-память (повторная печать)

Вы можете автоматически сохранить задание в USB-памяти под именем **«Epson_repeat_print.prn»**, если задание отправлено в принтер, на котором установлена USB-память.

Если файл **Epson_repeat_print.prn** сохранен в USB-памяти, на экране остается отображение **«Разместите футболку и нажмите  для нач. печ.»** и возможна повторная печать одного и того же задания до тех пор, пока задание печати не будет отменено путем нажатия кнопки .

Экспорт заданий в компьютер или USB-память

Путем экспорта заданий в компьютер или USB-память, установленную на принтере, вы можете быстро и удобно выполнить печать, когда это будет необходимо, как показано ниже.

Если выполнен экспорт в компьютер

Вы можете открыть файл задания, сохраненный для дальнейшего использования, а затем сразу отправить его в принтер и начать печать.

Это удобно при частой печати одного изображения с одинаковыми настройками.

Если выполнен экспорт в USB-память, установленную на принтере

Путем экспорта задания в USB-память, установленную на принтере, вы можете выбрать задание из меню принтера и напрямую выполнить его печать. При печати одного изображения на партии футболок вы можете установить количество печатных копий, а затем выполнить печать.


Когда печать в нужном объеме окончена, находящиеся рядом с принтером люди могут продолжать работу, например выбирать другие задания, выполнять печать и т.п. Если выполнить экспорт всех заданий для печати в данный день в USB-память, вы можете сосредоточиться на выполнении печати.

Это может пригодиться, если принтер или компьютер с установленной программой находятся вдалеке друг от друга.

Примечание

Если выполнить экспорт задания из компьютера в USB-память и установить ее на принтере, вы можете выполнять операции, подобные случаю экспорта задания в USB-память, установленную на принтере.

Ниже приведена процедура экспорта заданий.

- 1 Щелкните по  (Эксп.файл зад.) на панели инструментов.
- 2 Выберите источник для экспорта **Компьютер** или **USB-память принтера**.
 При выборе **Компьютер** укажите имя файла и место, где его необходимо сохранить, а затем щелкните по **Сохранить как**.
 При выборе **USB-память принтера** имя файла будет автоматически присвоено и сохранено.

Сохранение и импорт изображений рабочих данных и результатов работы

Изображения из текущих рабочих данных и результаты работы будут активными до выполнения перечисленных ниже операций.

- ☐ Импорт другого изображения в область просмотра
- ☐ Выход из программы


Основные операции

Сохраните данные, как показано ниже, если необходимо продолжить работу в следующий раз после перезагрузки компьютера, или если необходимо прекратить работу над текущим проектом, но после обработки другого изображения потребуется возобновить работу над ним.

- ❑ **Сохранение рабочих данных**
Сохраните изображение и текущее состояние перечисленных ниже настроек в виде рабочего файла (.gcr).
 - Настройки печати
 - Настройки макета
 - Цветозамена

Данный способ удобен, если в следующий раз потребуется снова начать работу с тем же состоянием.

Рабочий файл (.gcr) также используется при настройке файлов в горячей папке для другого программного обеспечения (Garment Creator Easy Print System).

Горячие папки  «Простое выполнение рутинной печати (горячие папки)» на стр. 40


- ❑ **Сохранение изображений**
Сохраните результаты обработки изображения, для которого выполнялись Настройки макета и Цветозамена в виде файла PNG.
Данный способ удобен для импорта изображений результатов работы, их повторной обработки и их использования.

Процедура сохранения

- 1** Щелкните по **Сохранить как** в меню Файл.
- 2** В зависимости от того, что необходимо сделать, щелкните по **Рабочие данные** или **Только изображение**.
- 3** Укажите имя файла и место, где его необходимо сохранить, а затем щелкните по **Сохранить как**.

Процедура импорта

В данном разделе приведено описание процедуры импорта сохраненных изображений и рабочих данных.

- 1** Щелкните по  (Открыть) на панели инструментов.

- 2** В зависимости от того, что необходимо сделать, выберите файл изображения (.png) или рабочий файл (.gcr) в появившемся диалоговом окне.

В области предварительного просмотра появится изображение импортированного файла.


Как располагать несколько изображений

Как располагать несколько изображений

Перейдя в режим редактирования нескольких изображений, вы можете импортировать различные дополнительные изображения и копировать импортированные изображения для комбинирования нескольких изображений с помощью Настройки макета.

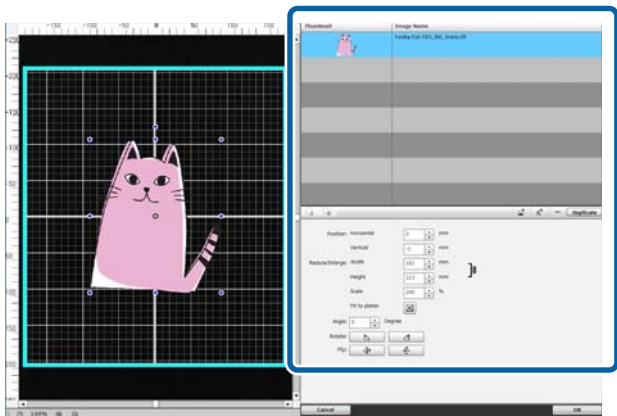
Таким же образом вы можете вводить текст и добавлять, копировать и располагать его.


Добавление и копирование изображений

1 Щелкните по  (Открыть) на панели инструментов, а затем выполните импорт изображения в область просмотра. Данную операцию также можно выполнить путем перетаскивания файла изображения в область просмотра.

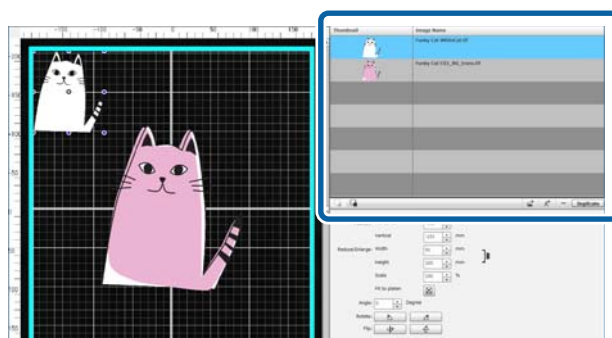
2 Дважды щелкните по изображению в области просмотра.

Область настроек будет переключена в режим редактирования нескольких изображений. В режиме редактирования нескольких изображений область состояния неактивна.



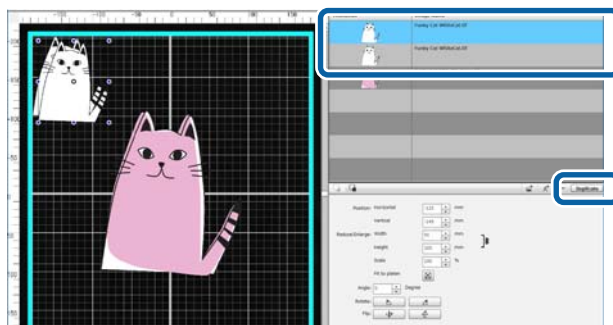
3 Щелкните по  (Несколько изб.) на панели инструментов режима редактирования нескольких изображений, а затем выполните импорт другого изображения в область просмотра. Данную операцию также можно выполнить путем перетаскивания файла изображения в область просмотра.

В режиме редактирования нескольких изображений импортированные изображения будут добавлены в область просмотра и в список изображений.



Если необходимо копировать изображение

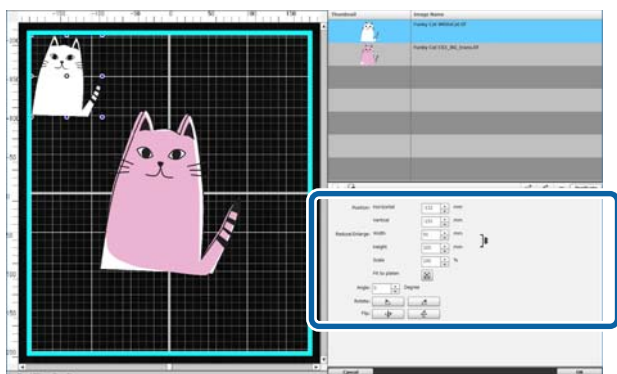
Щелкните по изображению, которое необходимо копировать, а затем щелкните по **Дублирование**. Изображение будет скопировано и добавлено в область просмотра и в список изображений.



Как располагать несколько изображений

Настройки макета для изображений

Для увеличения, уменьшения или изменения положения импортированного изображения щелкните по изображению и выполните необходимое действие, пока отображается рамка редактирования. Настройки макета можно выполнить таким же образом на вкладке Настройки макета.

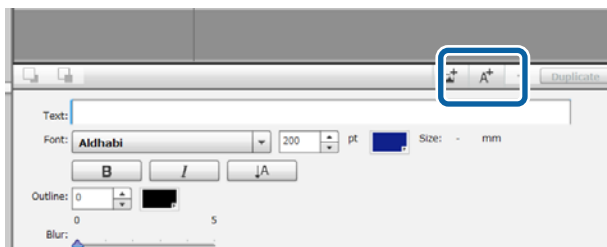


Добавление и копирование текста

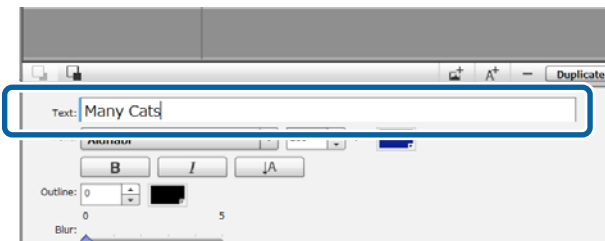
Вы можете ввести и расположить текст.

- Щелкните по **A⁺** (Ввести текст) на панели инструментов режима редактирования нескольких изображений.

Область настроек будет изменена для редактирования текста.




- Введите текст в текстовые поля.




Вы можете вводить текст блоками в одну строку. Вы можете добавлять новый текст каждый раз после щелчка по **A⁺**.

Выберите введенный текст и, пока отображается рамка редактирования, вы можете перевернуть и изменить положение текста с помощью таких же действий, как и для изображений.

Если текст в режиме редактирования (выбрана текстовая строка и отображается рамка редактирования), вы можете выполнить оформление текста по приведенной ниже таблице.

Шрифт	Выберите шрифт, который необходимо использовать, из раскрывающегося списка Шрифт . Если на компьютере установлены продаваемые отдельно шрифты, они также будут присутствовать в раскрывающемся списке, и вы можете их выбирать.
Размер текста	С помощью кнопки счетчика укажите число пунктов шрифта или введите числовое значение в <input type="text" value="171"/> pt.
Жирный	Щелкните по B . Для отмены щелкните еще раз. Для компьютеров Mac выберите в Шрифт .
Курсив	Щелкните по I . Для отмены щелкните еще раз. Для компьютеров Mac выберите в Шрифт .
Вертикальное направление текста	Щелкните по ↵ . Для отмены щелкните еще раз. Данная функция активна только для 2-байтных символов.
Цвет текста	Щелкните по  и выберите цвет из появившейся схемы, а затем щелкните по ОК .

Как располагать несколько изображений

Контур	Введите числовые значения в Контур или укажите ширину (число пунктов) в Контур для текста с помощью кнопки счетчика. Использовать контур невозможно, если выбрано значение 0.
Цвет Контур	Щелкните по  и выберите цвет из появившейся схемы, а затем щелкните по ОК .



Если необходимо копировать текст

Щелкните по текстовой строке, которую необходимо скопировать, в области просмотра или в списке изображений, а затем щелкните по **Дублирование**.

Текстовая строка будет скопирована и добавлена в область просмотра и в список изображений.

Если к тексту необходимо добавить тень

1 Щелкните по текстовой строке, к которой необходимо добавить тень, в области просмотра или в списке изображений, а затем добавьте такую же вторую текстовую строку, щелкнув по **Дублирование**.

2 В списке изображений выберите текстовую строку, расположенную ниже, а затем измените цвет тени.

Если необходимо размыть тень, измените числовое значение путем его увеличения на шкале **Размытие**.

3 Измените положение текстовой строки.



Удаление ненужных изображений и текста

1 Выберите изображение или текстовую строку, которую необходимо удалить.

Щелкните по изображению или текстовой строке, которую необходимо удалить, в области просмотра для отображения рамки редактирования.

Если необходимо удалить несколько изображений или текстовых строк сразу, выполните указанные ниже действия для их выбора в списке изображений.

Последовательный выбор изображений или текстовых строк

Щелкните по первой выбираемой строке и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните по последней строке.

Выбор нескольких изображений или текстовых строк по отдельности

Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните по каждому изображению или текстовой строке, которые необходимо удалить.

Пример последовательного выбора

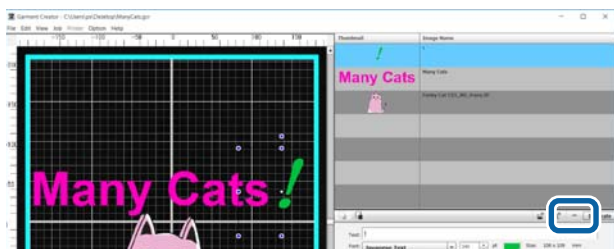


Как располагать несколько изображений

2

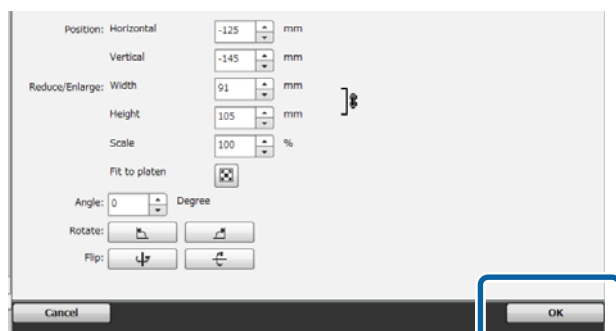
Щелкните по –.

Выбранное изображение удалено.



Как выйти из режима редактирования нескольких изображений

При завершении работы в режиме редактирования нескольких изображений щелкните по **ОК** в нижней правой части экрана.



Приложение будет переключено на главный экран, но выполненные результаты работы в режиме редактирования нескольких изображений останутся в области просмотра.

Когда режим редактирования нескольких изображений будет закрыт, изображения в области просмотра станут одним интегрированным изображением.

Как вернуться в режим редактирования нескольких изображений

При двойном щелчке по изображению в области просмотра произойдет возврат в режим редактирования нескольких изображений. Вы можете изменять Настройки макета отдельно для каждого изображения в режиме редактирования нескольких изображений.

Если необходимо сохранить результаты работы, полученные в режиме редактирования нескольких изображений

Результаты работы в режиме редактирования нескольких изображений активны, пока не будут выполнены приведенные ниже операции.

- ☐ Импорт другого изображения из основного окна в область просмотра
- ☐ Выход из программы

Чтобы сохранить результаты, полученные в режиме редактирования нескольких изображений, сохраните их в виде изображений или сохраните их в виде рабочих данных. При сохранении изображения нескольких изображений будут сохранены как одно интегрированное изображение. При выполнении Настройки макета отдельно для каждого изображения в дальнейшем сохраните Рабочие данные.

 «Сохранение и импорт изображений рабочих данных и результатов работы» на стр. 21

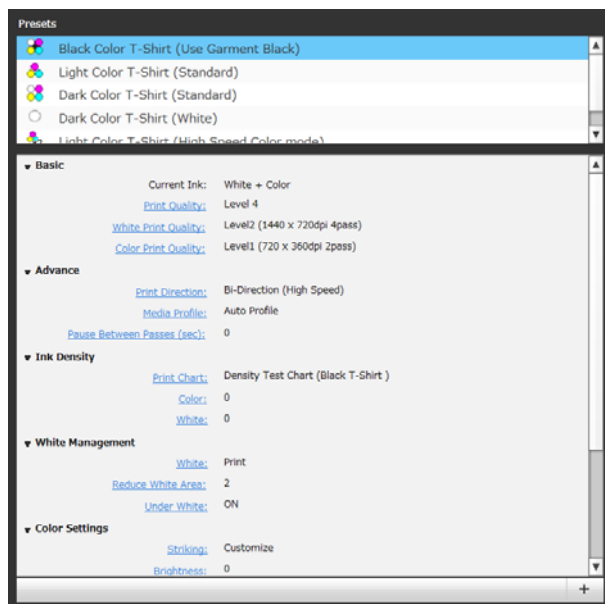
Настройки печати

Настройки печати

Выбор вкладки Настройки печати приведет к переключению области настроек на Настройки печати.

Детали на Настройки печати отличаются в зависимости от типа футболки, выбранного в **Предустановки**.

Подробная информация о каждом типе футболок  «Выбор основного цвета (тип футболки)» на стр. 14





Элемент	Функции
Основные	
Текущие чернила	Отображаются чернила, которые необходимо использовать для типа футболки, выбранного в Предустановки .
Качество печати	<p>Из комбинированного списка вы можете выбрать рекомендуемое качество печати для типа футболки, выбранного в Предустановки.</p> <p>Выберите качество печати, которое сбалансирует качество изображения и скорость печати. Качество изображения улучшается при перемещении ползунка ближе к стороне Качество, но скорость печати снижается. Уровни, которые можно выбрать, различаются в зависимости от используемого принтера.</p> <p>Комбинированный список будет изменен на Настройка при выборе Качество печати белым или Качество цветной печати.</p>

Настройки печати

Элемент	Функции		
Качество печати белым Качество цветной печати	<p>Выбрав необходимость выполнения Одновременная печать^{*1}, установите Качество печати белым^{*2} и Качество цветной печати^{*2} в таком порядке.</p> <p>При выборе Одновременная печать после выполнения печати белыми чернилами основного фона белые области и цветные области будут напечатаны одновременно. В результате таких действий белые области изображения будут напечатаны с большей плотностью, без снижения скорости, поскольку печать белой области изображения производится дважды: первый раз при печати основного фона, а затем при одновременной белой и цветной печати.</p> <p>В Качество печати белым выберите уровни белого (R,G,B = 255,255,255), которые необходимо использовать для основного фона и изображения. Качество изображения улучшается при перемещении ползунка ближе к стороне Качество, но скорость печати снижается.</p> <p>Уровни, которые можно установить в Качество цветной печати, различаются в зависимости от настроек в Качество печати белым.</p> <p>^{*1} Данная опция появляется только тогда, когда Белый + цвет появляется в Текущие чернила. Опция может не появляться в зависимости от используемого принтера.</p> <p>^{*2} Иногда показывается только одна из них, в зависимости от типа футболки, выбранного в Предустановки.</p>		
	Переход вперед		
	Направление печати	Вы можете выбрать направление печати из перечисленных ниже.	
		Двойное направление (высокая скорость)	Обычно выбирается это. При печати изображения печатающие головки двигаются слева направо.
		Одно направление (низкая скорость)	Печать производится только при движении печатающих головок вперед, тогда как они движутся в ту и в другую сторону. Скорость печати замедляется, но вы можете выполнять печать с более высоким качеством.
Параметр печати	Данная опция появляется только тогда, когда отображается Цветной или Цвет (двойной) в Текущие чернила . Вы можете выполнять специальную печать, как показано ниже, если будет сделан выбор, отличный от Обычная печать .		
	Обычная печать	Выполняется стандартная печать.	
	Двойной проход (x2)	Сделайте этот выбор, если замечено недостаточное проникновение чернил или если при печати необходимо получить более яркие цвета. Данные печатаются один раз, а затем те же данные будут напечатаны снова.	
	Сокращение чернильных пятен	Сделайте этот выбор, если чернила перемешиваются, что приводит к размыванию изображения. Сначала выполняется печать только желтым цветом, а затем выполняется остальная печать голубым, пурпурным и черным цветом.	

Настройки печати

Элемент	Функции
Профиль носителя	Выберите профиль ICC, который будет использоваться при печати.
	Автоматический профиль Обычно используется данный профиль. Он включен в стандартный набор программы.
	Настройка Если для печати необходимо использовать профиль, созданный с помощью доступного в продаже колориметра, или программного обеспечения для создания профиля, выберите Настройка и укажите необходимый профиль на экране выбора файла. При выборе Настройка появится флажок для Проф.проб.изоб.. Если напечатанные цвета должны совпадать с другой моделью принтера или с принтером другого производителя, установите флажок, а затем укажите профиль для проверки цветов. Указанный здесь профиль для проверки цветов является профилем для печати, который изначально был создан с помощью схемы измерения цвета, напечатанной на принтере, цвета которого должны совпадать. Ниже приведены примечания относительно создания профилей для проверки цветов и пользовательских профилей.  «Примечания для случая создания Настройка» на стр. 49
Интервал между прогонами	Как показано ниже, данный пункт активен только при многократной печати на одной футболке. Если между печатью слоев чернил необходимо вставить время для сушки, укажите интервал до начала печати второго или третьего слоя. <input type="checkbox"/> Если установлено Качество в Качество печати белым <input type="checkbox"/> Если установлен Двойной проход (x2) или Сокращение чернильных пятен в Параметр печати для Светлая футболка (стандартная)
Плотность чернил	
Схема печати Цветной Белый	Введите значение регулировки, которое было задано с помощью печати схемы результатов и схемы печати, чтобы отрегулировать плотность чернил для футболки, на которой выполняется печать. Для получения дополнительных сведений см. следующие разделы.  «Плотность чернил» на стр. 11
Управление белым	

Настройки печати

Элемент	Функции	
Белый	Данная опция появляется только тогда, когда Белый + цвет появляется в Текущие чернила . Вы можете выбрать необходимость печати белых (R,G,B = 255,255,255) областей изображения.	
	Печать	Будет выполнена печать белых (R,G,B = 255,255,255) областей изображения. (При печати используются цвета как в данных для изображения)
	Не печатать	<p>Печать белых (R,G,B = 255,255,255) областей изображения не производится. Сделайте этот выбор, если выполняется печать изображения без белого фона, несмотря на то, что при создании данных на изображении присутствовал белый фон в рабочей области. Однако, если белый цвет используется на отдельных областях изображения, данные области также не будут напечатаны.</p> <p>Если белый цвет используется на отдельных областях изображения и необходимо устранить белый цвет на фоне, убедитесь в том, что выбрана Только соседняя область в Цветозамена, выберите Прозрачный, а затем щелкните по областям фона.</p>
Уменьшить область белого	<p>Данная опция появляется только тогда, когда Белый + цвет появляется в Текущие чернила.</p> <p>Выберите, какие пиксели необходимо удалить, если автоматически созданный основной фон распространяется за пределы изображения.</p> <p>Вы не можете проверить результаты настройки в области просмотра.</p>	
Под белым	<p>Данная опция появляется только тогда, когда Белый + цвет появляется в Текущие чернила.</p> <p>Выберите, следует ли печатать автоматически созданный основной фон (ВКЛЮЧЕНО) или нет (ВЫКЛЮЧЕНО).</p>	
Настройки цвета		
Штриховка Яркость Насыщенность Контрастность	<p>Вы можете выбрать значения цветовой регулировки для предустановок в комбинированном списке для Штриховка, или указать необходимые Яркость, Насыщенность и Контрастность. Цвета, которые были заменены с помощью цветозамены, для регулировки недоступны.</p> <p>Значения предустановки из комбинированного списка для Штриховка, подходящие для четкого определения цветов изображения, подготовлены заранее. Выберите предпочтительные значения из пяти типов значений предустановок. По мере уменьшения чисел от УРОВЕНЬ 1 до УРОВЕНЬ 5 повышается резкость.</p> <p>Настройка комбинированного списка путем указания необходимых Насыщенность, Яркость и Контрастность. В Контрастность вы можете также отрегулировать R, G и B по отдельности.</p>	

Выполнение изменений с помощью цветозамены

Выполнение изменений с помощью цветозамены

Путем замены определенного цвета в изображении другим цветом или прозрачным участком вы можете легко напечатать множество разных вариантов, как показано ниже.

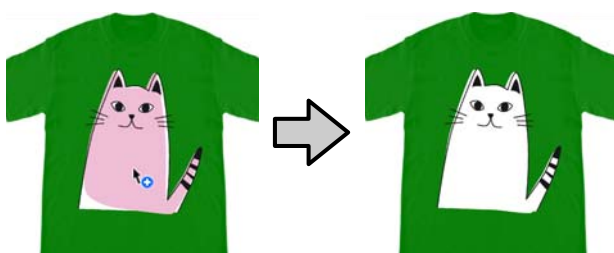
Изменение цвета изображения для сочетания с основным цветом футболки

Вы можете печатать изображения, которые подходят под основной цвет футболки, путем изменения цветовой схемы изображения.



Если необходимо заменить на белый цвет

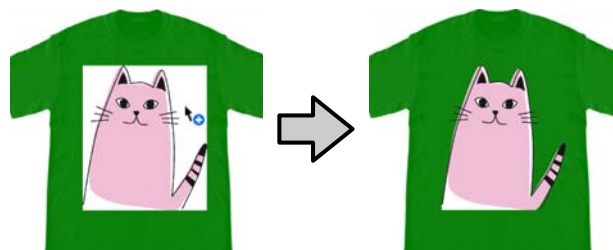
Вы можете заменить цветную область на белый цвет.



Если необходимо заменить на Прозрачный

Вы можете заменить цветную область на Прозрачный.

Это может пригодиться, если необходимо, например, удалить фон изображения или что-то подобное.



1

Выберите **Цветозамена** на вкладке настроек.

Область настроек будет переключена на Цветозамена.

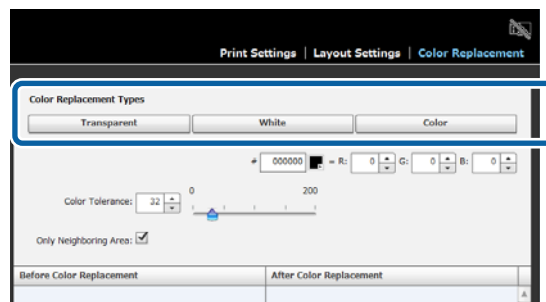
2

Щелкните по нужной кнопке в **Типы цветозамены**.

Курсор примет форму

Если вы щелкнули по **Прозрачный** или **Белый**, перейдите к пункту 4.


Если вы щелкнули по **Цветной**, перейдите к пункту 3.

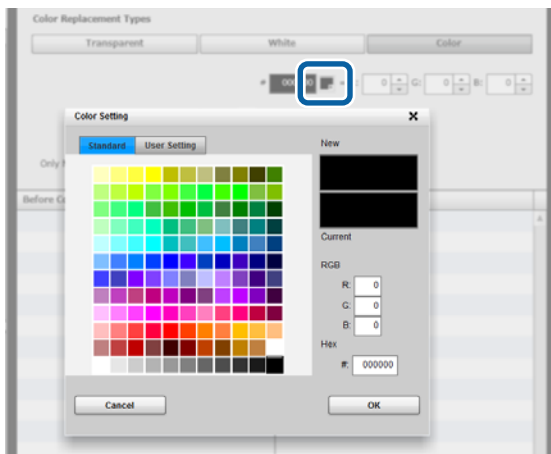


Выполнение изменений с помощью цветозамены

3

Выберите цвет для замены.

Щелкните по кнопке  (выбор цвета), выберите цвет для замены с помощью появившейся цветовой схемы или цветового поля в Настройка пользователя, а затем щелкните по **ОК**.



Вы можете ввести значения для **R**, **G** и **B**, чтобы указать необходимый цвет.

4

Щелкните по цвету, который необходимо заменить, в области просмотра.

При выборе **Только соседняя область** можно заменить цвет только в области, которая была отделена. При снятии флажка можно заменить все цвета, которые совпадают с цветом, по которому был выполнен щелчок, на изображении.

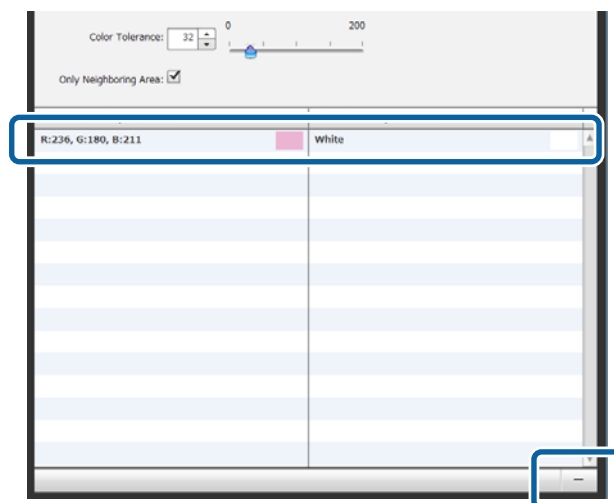
При установке числового значения для **Цветовой допуск** вместо замены одного цвета будут заменены цвета в диапазоне цветового допуска.

Например, если установлено 20 в **Цветовой допуск**, а щелчок выполнен по цвету 140, 140, 140 в R,G,B, диапазон для каждого цвета в R,G,B будет между 120 и 160, что является диапазоном цветов для замены. Это полезно тогда, когда необходимо одновременно заменить почти одинаковые цвета одним цветом.

Исходные цвета будут отображены при двойном щелчке по изображению, для которого была выполнена замена цветов, и при переходе в режим редактирования нескольких изображений. Хотя выход из режима редактирования нескольких изображений с помощью **Отменено** возвращает к цветозамене, вы можете отменить цветозамену путем щелчка по **ОК**.

Если необходимо вернуть результаты замены к исходному цвету

В списке истории замены выберите строку цвета, который необходимо вернуть к исходному цвету, а затем щелкните по **—**.






Описания меню

В этом разделе представлена строка меню, расположенная в верхней части основного экрана.



Файл

Элемент	Описание	
Создать	Выберите размер валика и Настройки печати, а затем создайте новую область просмотра.	
Открыть	Откройте файл, который был сохранен или экспортирован с помощью данного приложения.	
Сохранить как	Выберите из перечисленного ниже и сохраните в файл.	
	Рабочие данные	Сохраните изображение в текущей области просмотра и сохраните состояния настроек для вкладки Настройки печати, вкладки Настройки макета и вкладки Цветозамена. При открытии сохраненного рабочего файла можно вносить изменения в макет и настройки. Данные сохраняются в уникальном для этого приложения формате (.gcr).
	Только изображение	Сохраните изображение в области просмотра в формате PNG. Целесообразно сохранять изображение с результатами макета, если предполагается его частое использование в дальнейшем. При сохранении изображения с результатами нескольких отредактированных изображений, они будут сохранены как одно интегрированное изображение. При открытии сохраненного файла и редактировании макета изображений по отдельности выберите и сохраните его как Рабочие данные .

Описания меню



Элемент	Описание	
Импорт	Импорт указанного ниже файла и отображение его в области просмотра.	
	Фоновое изображение	<p>Импортированное изображение будет отображено в качестве фонового изображения в области просмотра.</p> <p> «Переключение на любое фоновое изображение» на стр. 39</p> <p>Создайте фоновое изображение заранее. Форматы изображений, которые можно использовать в качестве фоновых изображений, такие же, как и для обычных изображений.</p> <p> «Совместимые форматы данных для изображения» на стр. 49</p>
	Табл.цвет. (черн.футбол.)	Подготавливает цветовую схему, которая позволяет контролировать цвета при печати.
	Табл.цвет. (бел. Футбол.)	<p>Вы также можете ее использовать в качестве образца цвета при печати на футболке.</p> <p>При импорте цветовая схема отображается в области просмотра. Вы можете выполнять Настройки макета, например подгонку по размеру валика, как и при работе с обычными изображениями. Откройте схему для футболок светлых оттенков или футболок темных оттенков, в зависимости от оттенков, которые необходимо проверить.</p>
Эксп.файл зад.	<p>Выберите место для экспорта из указанного ниже и выполните экспорт задания в файл.</p> <p> «Экспорт заданий в компьютер или USB-память» на стр. 21</p>	
	компьютер.	Укажите устройство хранения в компьютере или USB-память, установленную на компьютере, а затем выполните экспорт задания.
	USB-память принтера	Выполните экспорт задания в USB-память, установленную на принтере.
Выход	Закрывает Garment Creator.	

Правка

Элемент	Описание
Несколько изоб.	<p>Переход в режим редактирования Несколько изоб.. При выборе состояния, в котором нет изображений в области просмотра, будет отображено диалоговое окно для открывания файла.</p> <p> «Как располагать несколько изображений» на стр. 23</p>
Ввести текст	<p>Переход в состояние ввода текста в режиме редактирования Несколько изоб..</p> <p> «Добавление и копирование текста» на стр. 24</p>



Описания меню

Вид

Элемент	Описание	
Режим просмотра	<p>При выборе Темная футболка (стандартная) или Футболка черного цвета (Используйте Garment Black) будет автоматически создан белый основной фон с плотностью, соответствующей цвету, используемому в цветных областях изображения. Вы можете задать основной фон путем выбора Белый.</p> <p>Для возврата в обычное состояние выберите Полноцветная печать.</p>	
Вид направляющих	<p>Выберите необходимость отображения перечисленных ниже пунктов. Снятие флажка приведет к скрытию пункта.</p>	
	Фоновое изображение	<p>Выберите необходимость отображения фоновое изображение в области просмотра.</p> <p> «Настройка фоновых изображений» на стр. 38</p>
	Линии сетки	<p>Выберите необходимость отображения Линии сетки внутри Печать диапазона. С помощью Конфигурация в меню Параметр вы можете выбирать расстояние между Линии сетки, а также необходимость отображения Линии сетки за пределами Печать диапазона.</p>
	Печать диапазона	<p>Выберите необходимость отображения линий для диапазона печати в области просмотра.</p>
	Связь фона с предустановкой носителя	<p>Выберите необходимость отображения изображения футболки с фоном по умолчанию при каждом изменении типа футболки.</p> <p>Если необходимо импортировать какое-либо созданное фоновое изображение и всегда его использовать в качестве фона, при снятии флажка отображаемый в данный момент фон будет отображаться и в дальнейшем без замены.</p>
Просмотр цвета	<p>Вы можете изменить перечисленные ниже цвета отображения. Выберите цветовую схему, которая появилась при выборе элемента, для которого необходимо изменить цвет, или выберите цвет для замены с помощью цветового поля на вкладке Настройка пользователя, а затем щелкните по ОК.</p>	
	Цвет фона	<p>Вы можете изменить установленный по умолчанию цвет изображения на футболке. Данная функция может быть полезной, если необходимо оценить вид напечатанного изображения на цветной футболке.</p>
	Цвет линий сетки	<p>Вы можете изменить цвет Линии сетки.</p>
	Печат. цвет границы обл.	<p>Вы можете изменить цвет линий в области печати.</p>
Изменить масштаб	<p>Вы можете указать соотношение и увеличить или уменьшить изображение в области просмотра.</p> <p>При щелчке по  под областью просмотра вы можете выполнить такие же настройки.</p>	


Описания меню

Задание

Элемент	Описание
История	<p>Вы можете проверить задания, отправленные из программы, список заданий, которые были экспортированы, и детали каждого задания. При установке по умолчанию история не сохраняется.</p> <p> «Проверка и импорт заданий (История)» на стр. 42</p>
Расчет	<p>Вы можете быстро оценить затраты, выполнив печать данных изображения из области просмотра.</p> <p> «Простой расчет расходов» на стр. 45</p>

Принтер

Элемент	Описание
Состояние принтера	<p>Если в качестве принтера назначения выбран SC-F2100 Series, вы можете отобразить экран управления принтером* на Epson Control Dashboard.</p> <p>См. интерактивную справку Epson Control Dashboard для получения подробных сведений о Epson Control Dashboard.</p> <p>Если выбран SC-F2000, или если не установлена Epson Control Dashboard, указания относительно оставшегося количества чернил в чернильных картриджах и относительно количества отходов, скопившихся в бутылке, отображаются в виде сообщений и значков. Отображаются те же значки, что и на панели управления принтера. Для получения дополнительных сведений ознакомьтесь с руководством, которое прилагается к принтеру.</p>
Печать шаблона проверки дюз	<p>Щелчок по данному пункту позволяет отправить шаблон проверки дюз в выбранный принтер. Прикрепите носитель для печати к валику принтера, а затем выполните печать. Тип используемого носителя отличается в зависимости от настроек режима цветной печати. Для получения дополнительных сведений о печати шаблона проверки дюз ознакомьтесь с руководством, которое прилагается к принтеру.</p> <p>Обязательно напечатайте шаблон проверки дюз из данной программы при установке валика со втулкой в принтер. Поскольку печать шаблона проверки дюз из меню принтера не поддерживает валик со втулкой, вы не сможете выполнить печать в правильном положении.</p>

* Во время печати отображение состояния принтера не обновляется, если принтер подключен к компьютеру через USB. Оно не будет обновлено даже при щелчке по  в верхней правой части экрана. Дождитесь окончания печати.

Параметр

Элемент	Описание
Конфигурация	Позволяет указать такие настройки, как язык отображения в приложении и элементах «Настройки просмотра».

Описания меню

Справка

Элемент	Описание
Информация о версии	Позволяет проверить версию программы.

Подсказки

Настройка фоновых изображений

Вы можете изменить размер и цвет фона, а также использовать любые созданные изображения.

Изменение цвета футболки

Перед выполнением печати измените цвет футболки и проверьте, соответствует ли он цвету изображения.



- 1 Щелкните по **Просмотр цвета** в меню Вид, а затем по **Цвет фона**.

Появится окно настроек цвета.

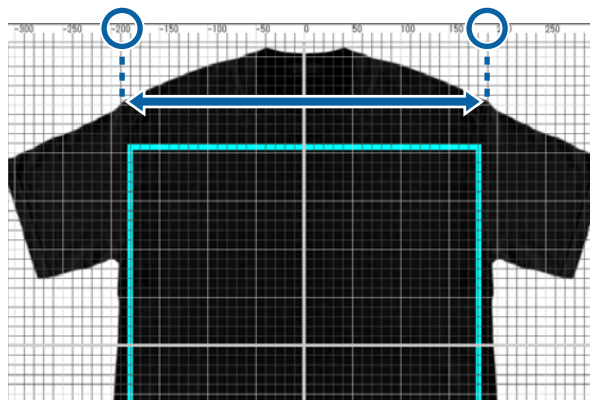
- 2 После изменения выберите цвет с помощью цветовой схемы или цветового поля на вкладке Настройка пользователя, а затем щелкните по **ОК**.

Изменение размера футболки

Измените размер футболки, а затем вы можете задать размер и положение изображения перед печатью для выравнивания по размеру при текущей печати.


По умолчанию фон футболок соответствуют валику М или L.

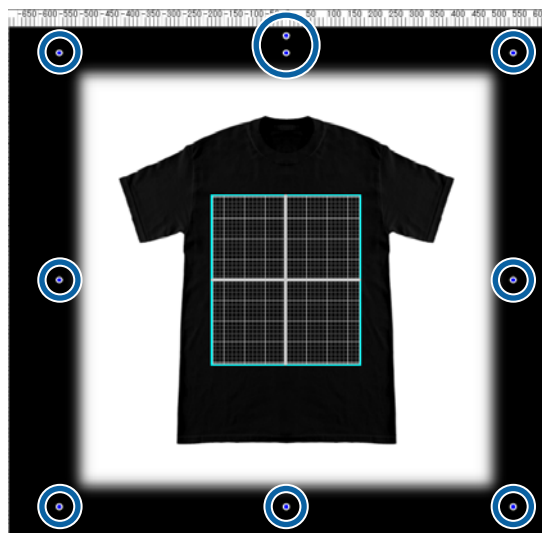
Пример, когда ширина в плечах составляет приблизительно 38 см



- 1 В области просмотра дважды щелкните по фоновому изображению за пределами линий диапазона печати.

На цветной области фоновое изображение появится рамка редактирования.

Если рамка редактирования не видна, щелкните по  под областью просмотра несколько раз для уменьшения изображения в области просмотра.



Подсказки

- 2** Потяните метку-манипулятор для уменьшения или увеличения фонового изображения.

Используйте масштабную линейку в верхней части для выравнивания по размеру ширины в плечах и т.п.

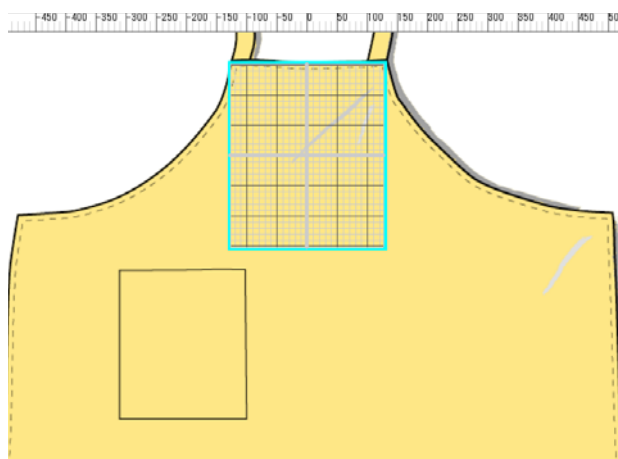
Поскольку линии сетки отображаются по всей области просмотра, если выбрано **Отобразить внешнюю сетку** в меню **Параметр**, вы можете легко и без усилий их выровнять с помощью масштабной линейки.

 «Параметр» на стр. 36


При изменении положения перетяните фоновое изображение.

Переключение на любое фоновое изображение

В тех случаях, когда печать необходимо выполнить не на футболках, например на фартуках, вы можете сделать фотографию с помощью цифровой камеры и т.п., создать необходимое изображение и использовать его в качестве фонового изображения.



Характеристики изображений, которые можно использовать, такие же, как и для обычных изображений.

 «Совместимые форматы данных для изображения» на стр. 49

Для создания изображения, которое необходимо использовать в качестве фона, заранее воспользуйтесь графической программой и т.п. Далее приведена процедура импорта созданного изображения в качестве фонового изображения.

- 1** Щелкните по **Импорт** в меню **Файл**, а затем по **Фоновое изображение**.

Появится экран выбора файла.

- 2** Выберите созданное изображение, а затем щелкните по **Открыть**.

Выбранное изображение в области просмотра отображается как фоновое изображение.

Для получения подробной информации об увеличении, уменьшении и изменении положения см. предыдущий раздел «Изменение размера футболки».

Регистрация результатов изменения фонового изображения


Для области просмотра фоновое изображение (для которого было открыто изображение с целью использовать как фоновое изображение, или был изменен размер или цвет) активно до выбора другого типа футболки в **Предустановки** на вкладке **Настройки печати**.

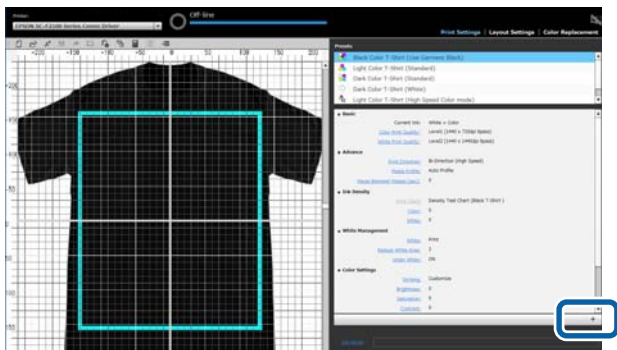
Примечание

При снятии флажка **Связь фона с предустановкой носителя** в **Вид направляющих** в меню **Вид** вы не сможете изменять фоновые изображения, даже если выберете другой тип футболки в **Предустановки** на вкладке **Настройки печати**. Снимите флажок, если вы постоянно работаете с одним фоновым изображением.

Если необходимо использовать результаты измененного фонового изображения, зарегистрируйте текущие настройки в **Предустановки** на вкладке **Настройки печати**. С помощью простого выбора в **Предустановки** настройки станут результатами измененного фонового изображения в дальнейшем.

Подсказки

- 1 Убедитесь в том, что фоновое изображение, которое необходимо зарегистрировать, отображается в области просмотра и что все изменения, например для размера, завершены, а затем щелкните по .



- 2 Когда появится окно для ввода названий, введите простое для понимания название, а затем щелкните по ОК.

Добавленный тип футболки появится в области **Предустановки**.

Простое выполнение рутинной печати (горячие папки)

Что такое горячая папка?

При частом выполнении печати с помощью собственных настроек печати и Настройки макета удобно использовать горячие папки.

Путем простого копирования файла изображения в горячую папку вы можете создавать задания для печати и автоматически отправлять задание в указанный принтер. Просто скопируйте файл изображения в горячую папку для завершения задания в один прием, при этом не нужно использовать данную программу для выполнения настроек печати и Настройки макета, чтобы каждый раз создавать и отправлять задания.

См. интерактивную справку Garment Creator Easy Print System для получения подробной информации о создании и использовании горячих папок.

Garment Creator Easy Print System должно быть установлено для использования горячих папок. Garment Creator Easy Print System является программой для Windows.

Установите Garment Creator Easy Print System на компьютер, на котором установлена данная программа.

Установка

Для установки Garment Creator Easy Print System запустите Epson Software Updater и выполните перечисленные ниже действия.

Epson Software Updater можно установить с установочного CD, который прилагается к принтеру, или из Epson Setup Navi. Для получения дополнительных сведений об установке Epson Software Updater см. руководство, поставляемое вместе с принтером.

- 1 Проверьте следующее.
 - ☐ Компьютер подключен к Интернету.
 - ☐ Принтер и компьютер могут обмениваться данными.

- 2 Запустите Epson Software Updater.
Windows 8.1/Windows 8

Введите название программы в поле поиска и выберите отображенный значок.

Кроме Windows 8.1/Windows 8

Щелкните по кнопке Пуск и выберите **Все программы** (или **Программы**) – [Epson Software] – [Epson Software Updater].

Примечание

Также вы можете запустить установку, щелкнув по значку принтера на панели задач рабочего стола и выбрав затем **Epson Software Updater**.

- 3 Убедитесь в том, что выбран нужный принтер.

Если он не выбран, выберите принтер, который необходимо использовать, из комбинированного списка.

Подсказки

4 Выберите Garment Creator Easy Print System в **Другое полезное программное обеспечение**.

5 Щелкните по **Установить 1 элемента**.

Подсказки


Проверка и импорт заданий (История)

При выборе заданий и экспорте файлов заданий вы можете сохранять их в История.

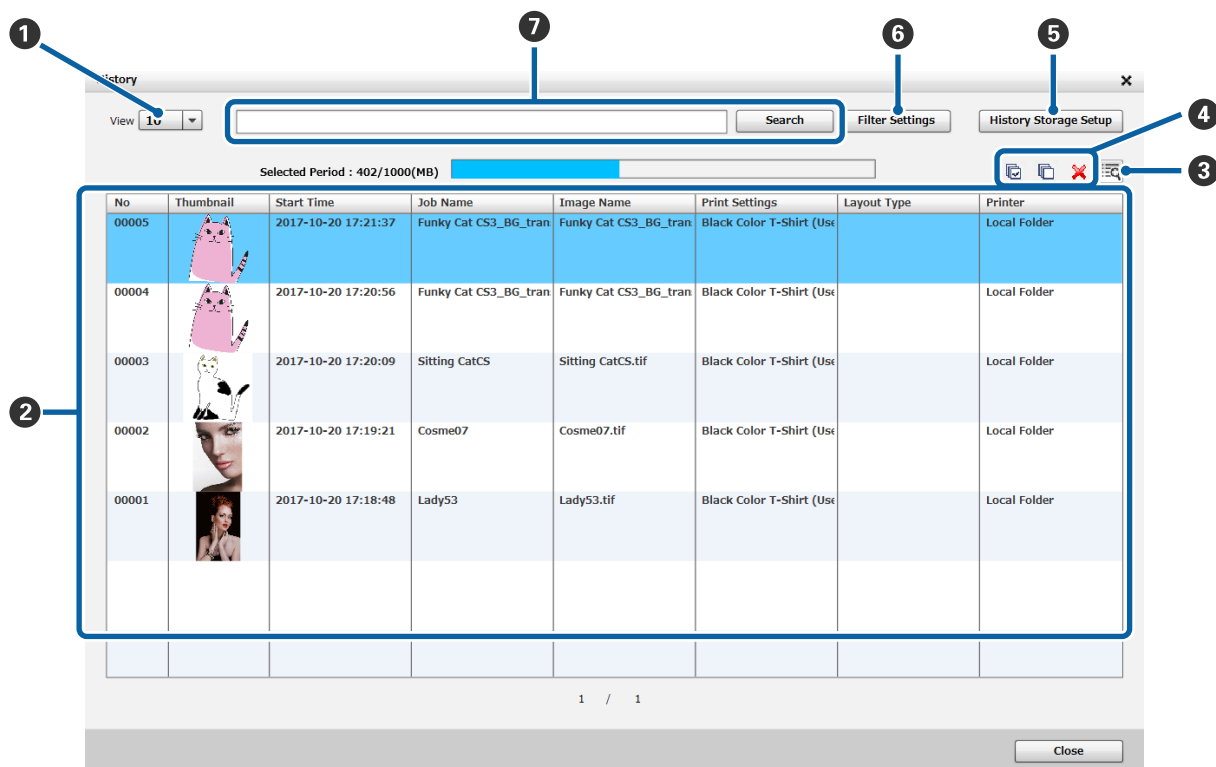
Вы можете использовать История следующим образом.

- ☐ Проверить детальную информацию о задании, которое было отправлено или экспортировано.
- ☐ Открыть файл задания и выполнить его печать еще раз.

Начальной настройкой является не сохранять История. Для сохранения История измените настройки для Настройка хранения заданий.





Экран История будет отображен при выборе **История** в меню Задание или при щелчке по  (История) на панели инструментов.

Ниже приведено описание конфигурации экрана История.



Названия частей		Функции
1	Вид	Укажите максимальное количество заданий для отображения на одной странице списка истории (2). При превышении количества заданий, указанного в данном пункте, под списком истории будут отображены кнопки След. и Пред. , которые позволяют выполнять операции по отображению следующей страницы или возврату на предыдущую страницу.

Подсказки

Названия частей		Функции	
②	Список истории	<p>Список отправленных или экспортированных заданий отображается в порядке убывания, начиная с самого последнего элемента. При щелчке по названию элемента, например Имя задания или Название изображения, происходит сортировка списка в соответствии с элементом, по которому был выполнен щелчок.</p> <p>Если задания имеют ограничения для отображения в Параметры фильтра (⑥) или если выполняется поиск с помощью поля поиска (⑦), будут отображены только примененные задания.</p>	
③	Кнопка отображения Информация о задании	<p>Отображается на экране Информация о задании для выбранного элемента в списке истории (②).</p> <p>При щелчке по Открыть на отображаемом экране детальной информации будет открыто выбранное задание. Открытое задание вы можете напечатать еще раз, щелкнув по кнопке Печать, или можете выполнить экспорт файла задания. Открыть неактивно, поскольку задания не сохраняются, если выбрано Сохранить только журнал задания в Настройка хранения заданий (⑤).</p>	
④	Выбор и удаление заданий	<p>Выбрав больше ненужное задание в списке истории (②) и щелкнув по , можно удалить его из истории. Для выбора нескольких заданий удерживайте нажатой клавишу Shift или клавишу Ctrl, щелкая при этом по выбираемым заданиям. При щелчке по  будут выбраны все отображаемые на странице задания. Вы не сможете выбирать задания с других страниц. Щелчок по  позволяет очистить все, что было выбрано.</p>	
⑤	Настройка хранения заданий	Относительно хранения истории вы можете выполнить перечисленные ниже настройки.	
		Сохранить задание	Если ВКЛЮЧЕНО не выбрано, История не будет сохраняться.
		Объем хранимой информации	Размер, который используется для сохранения данных История, можно установить в диапазоне от 1 до 9999. Значение по умолчанию равно 1000 МБ.
		Количество заданий	Максимальное количество заданий, которые можно сохранить, можно установить в диапазоне от 1 до 1000. По умолчанию установлено 100 заданий.
		Сохранить только журнал задания и Без ограничений	<p>При выборе Без ограничений можно сохранить в виде истории файлы заданий вместе со сведениями для печати. Поскольку задания также сохраняются, вы можете напечатать их еще раз, щелкнув по , а затем щелкнув по Открыть на появившемся экране отображения детальной информации (③).</p> <p>При выборе Сохранить только журнал задания можно сохранить только сведения для печати. Поскольку файлы задания не сохраняются, Открыть на экране детальной информации неактивно.</p>

Подсказки

Названия частей		Функции
6	Параметры фильтра	Вы можете выполнить перечисленные ниже настройки относительно ограничения заданий, отображаемых в списке истории (2).
		<p>Выбранный период</p> <p>Указав период времени, вы можете отобразить список истории (2) заданий, отфильтрованных в рамках указанного периода, в котором были отправлены задания или были экспортированы файлы заданий.</p> <p>При выборе данного пункта станут активны От и До. При щелчке по комбинированному списку для От и До будет отображен календарь, поэтому укажите необходимый период для ограничения. По умолчанию он пустой.</p>
		<p>Применить фильтр</p> <p>Путем указания условий можно фильтровать задания, в результате чего они не будут отображаться в списке истории (2).</p> <p>При выборе данного пункта станут активны Элемент и Фильтр. Выберите элементы с условиями из списка загрузки для Элемент, введите условия в текстовое поле Фильтр и щелкните по Регистр-ть.</p> <p>Например, при выборе Тип макета в Элемент и вводе и регистрации «Настройка макета по умолчанию» в Фильтр в списке истории будут отображены только те задания, которые были созданы с Тип макета и настройками, зарегистрированными в Предустановки на вкладке Тип макета.</p> <p>По умолчанию он пустой.</p> <p>Зарегистрированные условия, которые не отображаются, находятся в Список фильтров. Выберите в списке больше ненужные условия и щелкните по Удалить. Задания появятся в списке истории, если удалены условия, при которых они были скрыты.</p>
7	Поле поиска	<p>Путем указания ключевых слов можно ввести ограничения для заданий, которые отображаются в списке истории (2).</p> <p>Введите ключевые слова для фильтра в поле поиска и щелкните по Поиск. Для возврата результатов с ограничениями к исходному состоянию очистите поле поиска, а затем щелкните по Поиск.</p>

Простой расчет расходов

Вы можете оценить приблизительные затраты для печати изображения, отображенного в области просмотра, путем предварительной регистрации расходов, например чернил и футболок.

Важно!

Это простой инструмент для определения расходов или расхода чернил для определенного задания печати. EPSON НЕ ГАРАНТИРУЕТ ТОЧНОСТЬ. Из-за несоответствия в работе разных моделей результаты сравнений между моделями также не могут быть гарантированы.


EPSON предоставляет несколько видов инструментов для определения расходов или расхода чернил, поэтому используйте инструмент, соответствующий поставленной цели.

Фактические расходы на чернила и расход чернил существенно отличаются в зависимости от условий использования принтера.

В расчетах не учитываются чернила, используемые после истечения срока работоспособности картриджа, техническое обслуживание принтера (если иное конкретно не указано в инструменте) или чернила, оставшиеся в картридже после сигнала о его замене.

Подготовка (регистрация расходов)


В данном разделе приведено описание процедуры для установки цены за единицу для футболок (носитель), цены за единицу для чернил, а также необходимой денежной единицы и налоговой ставки для расчета.

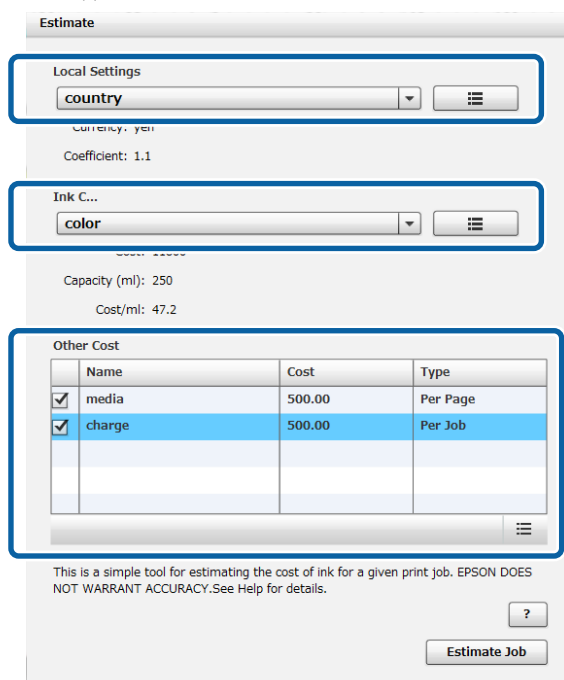
1 Щелкните по  (Расчет) на панели инструментов.

Вы также можете выбрать **Расчет** в меню Задание.

2

Установите настройки цены за единицу и прочие затраты.

Щелкните по каждому  для **Локальные настройки**, **Расходы на чернила** и **Прочие затраты** на экране Расчет, а затем выберите **Создать**.



Estimate

Local Settings

country

Coefficient: 1.1

Ink C...

color

Capacity (ml): 250

Cost/ml: 47.2

	Name	Cost	Type
<input checked="" type="checkbox"/>	media	500.00	Per Page
<input checked="" type="checkbox"/>	charge	500.00	Per Job


This is a simple tool for estimating the cost of ink for a given print job. EPSON DOES NOT WARRANT ACCURACY. See Help for details.

Estimate Job

Для получения дополнительных сведений о настройках см. приведенную ниже информацию.

Локальные настройки	Если необходимы такие элементы, как налог на прибыль, денежная единица и название местности, введите ту же налоговую ставку, а затем щелкните по ОК .
Расходы на чернила	Введите название, а также цену за единицу и количество, а затем щелкните по ОК . Вы не сможете выполнить расчет путем разбиения цены за единицу между цветами чернил. Выполните расчет, используя цену за единицу для всех цветов, однообразно.
Прочие затраты	<p>Установите все понесенные расходы, кроме чернил, например комиссионные платежи, а также расходы на жидкость для предварительной обработки и футболки.</p> <p>Введите название расходов, а также цену за единицу и единицу измерения, а затем щелкните по ОК.</p>

Подсказки


Установленные один раз сведения будут сохранены. Если необходимо что-то изменить или удалить, вы можете щелкнуть по  и по Удалить, Редактировать или Копировать. Если необходимо добавить другие детали, еще раз выполните Создать.

Если было создано несколько предустановок, вы можете переключать **Прочие затраты** в списке, а также **Локальные настройки** и **Расходы на чернила** в комбинированном списке.

Процедура выполнения расчета

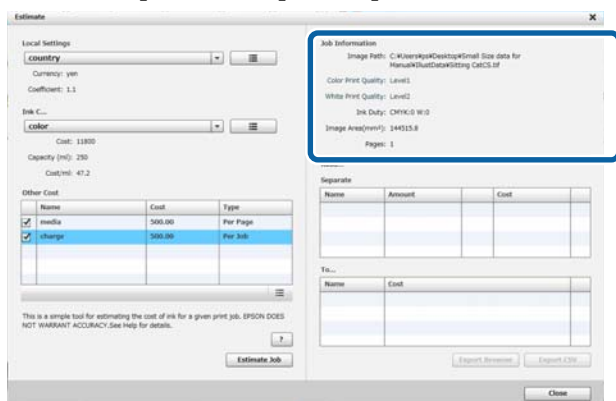
- 1 Убедитесь в том, что целевое изображение для расчета импортировано в область просмотра.

Выполняйте данную процедуру в состоянии, когда печать для Настройки печати, Настройки макета, Цветозамена и т.п. уже фактически выполнена.

- 2 Щелкните по  (Расчет) на панели инструментов.

Вы также можете выбрать **Расчет** в меню Задание.

Появится окно расчета. Информация о задании для изображения из пункта 1 будет отображена в верхней правой части.



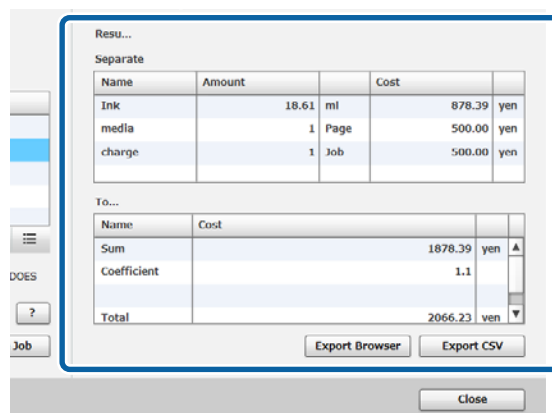
- 3 Выберите условия для расчета в **Локальные настройки**, **Расходы на чернила** и **Прочие затраты**.

Выберите необходимые расходы в **Прочие затраты**.

4

Щелкните по **Задание оценки**.

Результаты расчета будут отображены внизу справа.



Если необходимо сохранить результаты расчета

Если необходимо сохранить результаты расчета, щелкните по кнопке **Средство просмотра экспорта** или по кнопке **Экспорт в CSV**. Вы можете использовать полученные данные, например сохранить их или распечатать.

Пример средства просмотра экспорта

Friday, October 20, 2017 5:39:41 PM

Estimate
Job Name : Sitting CatCS

Total 2066.23yen



Job Information

item	data
Image Path	Sitting CatCS.tif
Color Print Quality	Level1
White Print Quality	Level2
Color Density	0%
White Density	0%
Image Area	144515.8
Pages	1

Separate

Name	Amount	Cost
Ink	18.61 ml	878.39yen
media	1 Page	500.00yen
charge	1 Job	500.00yen

Results

Name	Cost
Sum	1878.39yen
Coefficient	1.1
Total	2066.23yen

Использование программы для открывания из графической программы

Объединив дополнительный модуль программы с Illustrator и Photoshop, вы можете создавать данные для изображения, выполнять настройки для типа футболок в данной программе и выполнять Настройки макета, а затем выполнять печать.

Это легко и полезно, поскольку вы можете автоматически преобразовывать формат данных и импортировать его в область просмотра, даже если данные для изображения открыты в формате, который невозможно обрабатывать данной программой.

После установки в данную программу дополнительный модуль программы будет сохранен в указанную ниже папку.

Windows

C:\Program Files (x86)\GarmentCreator\script

Примечание

Части C:\Program Files (x86) могут отличаться в зависимости от среды использования. Если не удастся найти папку GarmentCreator, выполните поиск.

Mac

/Applications/GarmentCreator.app/Contents/Resources/script

Примечание

В Finder щелкните по **Переход** в главном меню – **Переход к папке** и введите приведенный выше путь.

Объединение дополнительного модуля программы

Сохраните файлы для дополнительного модуля программы в указанную папку в соответствии с программным приложением, в которое необходимо его импортировать.

Photoshop

Сохраните «GarmentCreator for Photoshop.jsx» в указанной ниже папке.

Папка с действующей программой Photoshop – **Предустановки** – папка **Сценарии**

Illustrator

Сохраните «GarmentCreator for Illustrator.jsx» в указанной ниже папке.

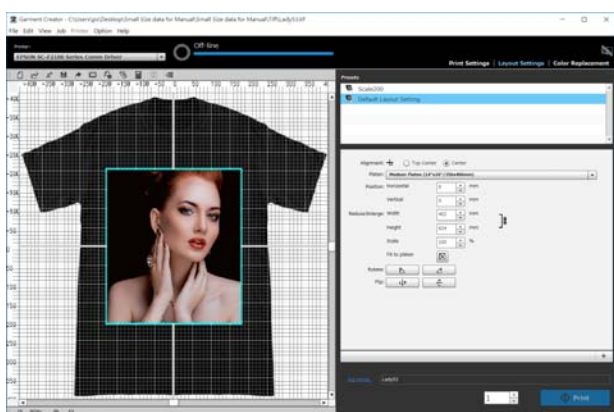
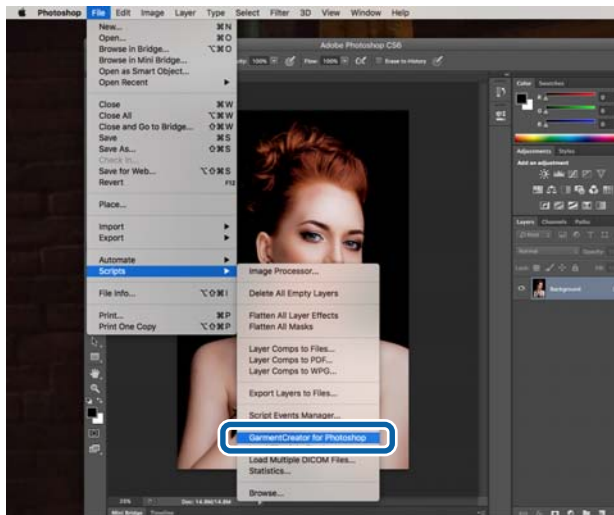
Папка с действующей программой Illustrator – **Предустановки** – папка **Сценарии**

Запуск

Завершив импорт, вы можете запустить программу путем выбора **GarmentCreator for Illustrator** или **GarmentCreator for Photoshop** в меню **Сценарии** в **Файл** в программном приложении.

Подсказки

Запустите программу с изображением, которое отображалось в рабочей области программного приложения и было импортировано в область просмотра.



Удаление программного обеспечения

Запустите программу установки для данной программы, а затем на появившемся экране выберите пункт деинсталляции.

Даже при удалении программы некоторые файлы останутся в базе данных. Если необходимо также удалить все файлы из базы данных, удалите указанную ниже папку GarmentCreator.

Windows

C:\Users\Пользователь\AppData\Roaming

Mac

/Users/Пользователь/Library/Preferences/

См. веб-сайт Adobe для получения подробных сведений об удалении Adobe AIR.

Приложение

Совместимые форматы данных для изображения

Программа поддерживает перечисленные ниже характеристики данных для изображения. (по состоянию на январь 2018 г.)

Формат изображения	TIFF (8bit, 16bit)	.tif, .tiff, .TIF, .TIFF
	JPEG* ¹	.jpg, .jpeg, .JPG, .JPEG
	PNG (8bit)	.png, .PNG
	BMP	.bmp, .BMP
Объем данных	Максимум 2 GB	
Количество пикселей	Макс. 10 млн пикселей	
Режим цветной печати	RGB (рекомендуется), CMYK* ² , бинарное черно-белое изображение с оттенками серого	
Разрешение (в пикселях)	360 dpi (рекомендуется)	
Цветовое пространство	sRGB (рекомендуется)	

*1 Изображения, в которых содержится информация о прозрачности, не поддерживаются.

*2 Форматы PNG и BMP не поддерживаются.

Примечания для случая создания Настройка

При создании пользовательского профиля необходимы перечисленные ниже устройства и программы.

- ☐ Доступный в продаже колориметр (цветовое пространство: совместимое с RGB)
- ☐ Доступное в продаже программное обеспечение для создания профиля

При выполнении измерения цвета импортируйте схему измерения цвета, прилагаемую к программному обеспечению для создания профиля, в данную программу, и выполните измерение путем печати на фактически используемой футболке, используя фактический тип футболки и настройки печати.