

DIRECTEMENT AU FILM TRANSFERT

GUIDE Version 2.1



CONTENU

EXIGENCES.....	3
LE PROCESSUS	4-7
À PROPOS DU PARAMÈTRE D'INVERSION DU LABORATOIRE GRAPHIQUE GTX	8-10



EXIGENCES

a. SPÉCIFICATIONS DE L'ORDINATEUR

Windows i.

1. Windows 10 et 11 - 64 bits uniquement
2. Processeur avec une fréquence de 2 GHz ou plus
3. Mémoire vive (RAM) de 4 Go ou plus
4. Résolution XGA (1024 x 728) ou supérieure

ii. macOS

1. macOS Big Sur 11 ou version ultérieure
2. Processeur : Intel et puce M1

b. IMPRIMANTE SÉRIE GTX

je. Le pilote d'imprimante et le micrologiciel suivants, ou une version supérieure, sont requis.

1. GTX - Pilote = Version 3.7.0 ou ultérieure
Firmware = Ver. 3.700001 GTX 2. GTXpro/Pro

B - Pilote = Ver. 1.7.0 ou ultérieure Firmware = Ver. 1.700001
GTXpro

ii. Logiciel DTF -

GTX Graphics Lab Ver. 5.0.1 pour GTX, GTXpro et GTX600NB (Téléchargement sur www.BrotherDTG.com/Support)

c. ENCREs TEXTILES INNOBELLA

Utilisez uniquement les encres textiles Innobella.

d. Film/Adhésif recommandé : MATÉRIAUX KODAK DIRECT TO FILM

Les feuilles de transfert direct sur film à imprimer.

Référence : GTX7494610 - Feuilles de film A3+ | 100 feuilles

Référence : 7494685 - Rouleau de film | 33 cm x 100 m

Référence : 7494693 - Rouleau de film | Rouleau de 60 cm x 100 m

Référence : GTX7494594 - Poudre de TPU - Blanche | Boîte de 1 kg

Pour commander des produits, rendez-vous sur partnerportal.brother-usa.com

e. ÉQUIPEMENT

Presse à chaud (modèle pneumatique recommandé) - Pour fixer et appliquer le film sur le vêtement

Séchoir à convoyeur (en option) - Pour le séchage des feuilles imprimées directement sur film



LE PROCESSUS

APERÇU

ÉTAPE 1

Impression sur film

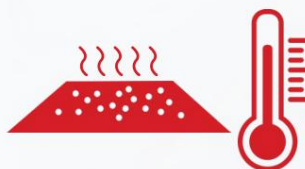


ÉTAPE 2 Enduire uniformément le film de poudre



ÉTAPE 3

Sécher le film + la poudre



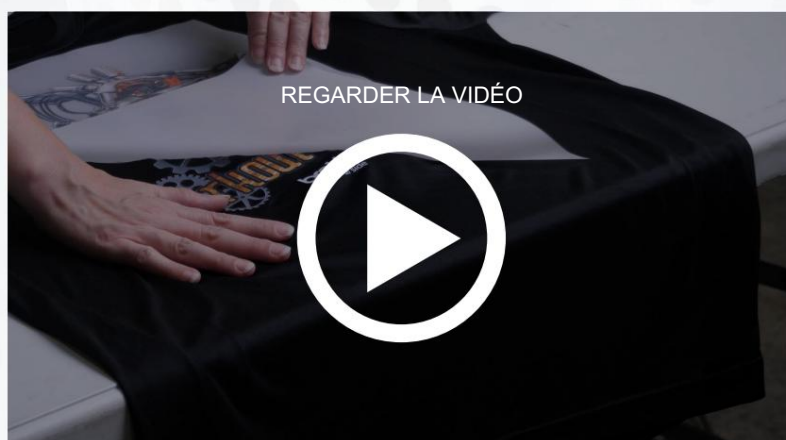
ÉTAPE 4 Appliquez le film à chaud sur le vêtement et retirez le film.



ÉTAPE 5 Repassez le vêtement



Le procédé de sortie directe sur film



LE PROCESSUS

DÉTAILS

ÉTAPE 1

Impression sur film

1. Paramètres d'encre recommandés : Les paramètres d'encre peuvent varier en fonction du motif. Laissez le traitement multi-passes couleur activé pour les modes CMJN et CMJN+blanc.
 - En CMJN uniquement, réglez le volume d'encre sur 5 ou 6, désactivez la double impression et activez le multipassage couleur.
 - En CMJN + Blanc, réglez le volume d'encre sur 3 ou 4 et activez le mode Éco. Réglez la haute résolution entre 3 et 5 et le masque entre 1 et 2. Ajoutez un blanc minimum entre 1 et 3.

Placez le film sur le plateau : le film aura une face brillante et une face mate. 2.

Imprimez toujours sur le côté mat. Placez le film sur le plateau, face mate vers le haut, et fixez-le avec du ruban adhésif pour éviter qu'il ne se soulève ou ne bouge pendant l'impression.



ASTUCE : Plusieurs images peuvent être placées sur une même feuille, puis découpées pour être appliquées sur différents vêtements ou objets.

IMPORTANT : Évitez de régler le volume d'encre à 6 ou plus, car les couleurs, notamment les rouges et les oranges, risquent de couler lorsque l'encre blanche sera appliquée.

REMARQUE CONCERNANT LES DÉGRADÉS TRANSPARENTS : Le tirage CMJN + Blanc présente des limites au niveau des dégradés transparents. De plus, l'encre blanche tire légèrement sur le gris au lieu d'être d'un blanc éclatant. Lors de l'impression d'une image passant de l'opacité à la transparence, la zone imprimée apparaîtra légèrement hachée.

ÉTAPE 2

Recouvrir uniformément le film de poudre

1. Avant de manipuler la poudre adhésive, veuillez porter des gants, un masque N95 et des lunettes de protection.

2. Placer le film dans un grand récipient en plastique pour contenir l'excédent de poudre.
3. Pour plus de commodité, utilisez soit une salière/poivrière, soit une saupoudreuse de sucre glace, soit une saupoudreuse à paillettes.
4. Appliquer une couche uniforme de poudre sur le film imprimé.

IMPORTANT : Toute poudre résiduelle présente sur le film se transférera sur le vêtement. Le tissu et ne déteint pas au lavage.

ÉTAPE 3

Sécher le film + la poudre

Deux méthodes peuvent être utilisées pour cette étape : l'utilisation de la chaleur d'une presse à chaud et l'utilisation d'un séchoir à convoyeur pour sécher le film et la poudre.

Méthode de pressage à chaud : Lors de l'utilisation d'une presse à chaud, positionnez le film imprimé et la poudre de manière à laisser un espace de 6 mm (1/4 de pouce) entre la plaque chauffante et le film. Pour obtenir cet espace idéal, utilisez des coussins de pression ou tout autre objet résistant à la chaleur afin de surélever uniformément le film jusqu'à la plaque chauffante. Réglez la température entre 140 °C et 150 °C (284 °F et 302 °F) et laissez sécher pendant 3 à 5 minutes. Retirez le revêtement antiadhésif de l'élément chauffant supérieur pour éviter tout contact avec le film.

Méthode de séchage sur convoyeur : Lors de l'utilisation d'un séchoir à convoyeur, séchez le film imprimé et la poudre entre 100 et 120 °C (212 et 248 °F) pendant 2 à 3 minutes. Si vous utilisez un séchoir à convoyeur Firefly, assurez-vous que la convection supérieure et inférieure est réglée à 100 % et que l'extraction et le refroidissement sont réglés à 0 %. Pour les autres séchoirs à air pulsé, veillez à ce que les ventilateurs soient réglés au minimum afin de limiter le déplacement du papier.

CONSEIL : Si de la poudre est en excès sur le film dans les zones non imprimées après la polymérisation, vous pouvez l'enlever très délicatement en frottant avec un petit morceau de t-shirt ou un pinceau. Veillez à ne pas abîmer les zones imprimées, car elles sont fragiles.

Méthode de séchage par presse à chaud (presse pneumatique, écart de 1/4")



ÉTAPE 4 Appliquez le film à chaud sur le vêtement et retirez le film.

1. Préressez le vêtement ou l'objet pendant 2 à 5 secondes pour aplanir les plis.
2. Retournez le film pour que la face imprimée (mate) soit en contact avec le vêtement ou l'objet sur lequel effectuer le transfert. À l'aide d'une presse à chaud, appliquez le film sur le vêtement ou l'objet. Réglez la température entre 160 °C et 180 °C (320 °F et 356 °F) pendant 10 à 20 secondes et appliquez une pression moyenne (2,7 à 3,4 bars [40 à 50 PSI]). Un temps de chauffe de 180 °C (356 °F) pendant 15 secondes à 3 bars (45 PSI) constitue un bon point de départ.
3. Pour un résultat optimal, attendez que le film refroidisse avant de le retirer du vêtement après le pressage.

IMPORTANT : Si la température est inférieure à 160 °C (320 °F) lors de l'application du film sur le support, l'encre ne sera pas entièrement transférée. Vous pouvez alors appliquer à nouveau le film et l'objet à la température adéquate pour que l'encre se détache proprement du film.

MATÉRIAUX SPÉCIAUX : Pour imprimer sur un sweat à capuche, vous ne pouvez pas placer le transfert d'impression sur une fermeture éclair à moins de prendre le temps de découper la zone de la fermeture éclair.

ÉTAPE 5 Repousser le vêtement

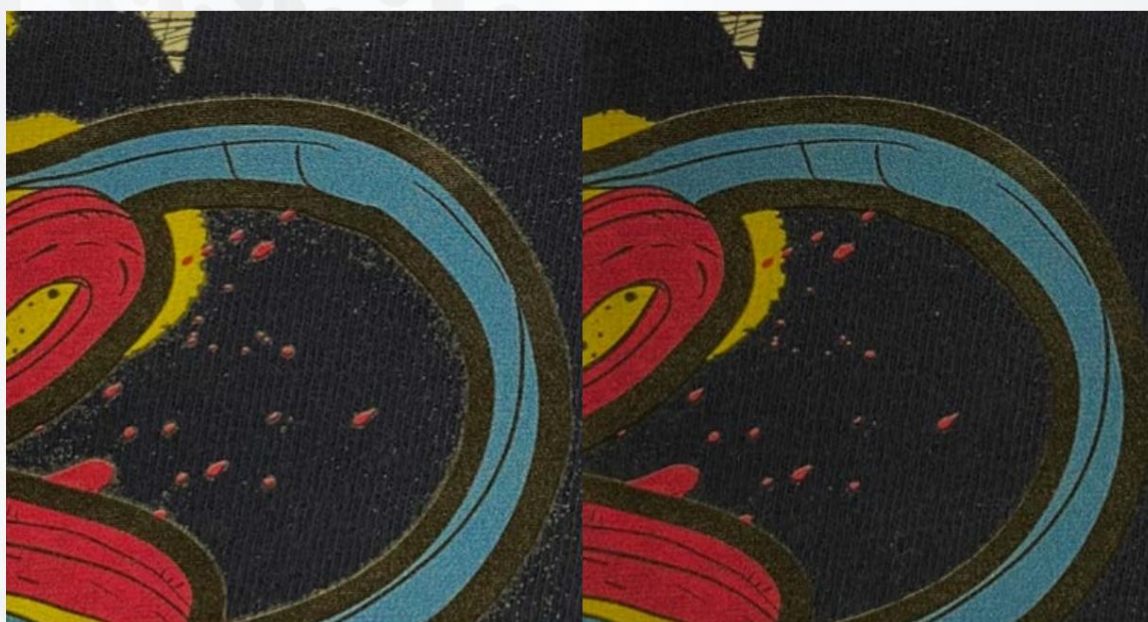
Pour éliminer les résidus de poudre visibles sur le t-shirt, assurez-vous que des protections antiadhésives sont installées sur votre presse à chaud et repassez le vêtement après avoir retiré le transfert.

Une fois le film de transfert retiré, repassez le vêtement à 160-180 °C pendant 10 minutes.

20 secondes à pression moyenne (40-50 PSI). De plus, sur les matériaux présentant des rainures moyennes à profondes (ex. : jeans, sacs en toile, tapis de souris, coutures de poches), l'adhérence est meilleure et épouse mieux les contours du tissu si l'impression est pressée une seconde fois sans le film de transfert.

Avant la répression

Après la répression



LISTE DE CONTRÔLE AVANT INSTALLATION

FIRMWARE

Assurez-vous que les exigences du micrologiciel énumérées à la page 3 sont respectées ou que le micrologiciel le plus récent est installé sur votre imprimante de la série GTX ou GTXpro.

CONDUCTEUR

Assurez-vous de télécharger et d'installer le pilote d'imprimante le plus récent sur votre ordinateur (Windows et macOS).

Téléchargez la dernière version du pilote d'impression sur www.BrotherDTG.com/Support.

PRODUITS RECOMMANDÉS

Référence : GTX7494610 - Feuilles de film de transfert KODAK DTF - Film A3+ 100 feuilles

Référence : 7494685 - Rouleau de film de transfert KODAK DTF - Rouleau de film 33 cm x 100 m

Référence : 7494693 - Rouleau de film de transfert KODAK DTF - Rouleau de film 60 cm x 100 m

Référence : GTX7494594 - Poudre adhésive blanche KODAK DTF - Poudre TPU - Blanche 1 kg

Pour commander des produits, rendez-vous sur partnerportal.brother-usa.com

La manipulation des films de transfert et des poudres adhésives peut varier d'une marque à l'autre. Les films de transfert peuvent être enduits de produits chimiques différents et la composition de leurs poudres adhésives peut également varier. Il est donc essentiel de toujours lire attentivement le **mode d'emploi** du produit au préalable. **Les temps de séchage, les températures et la possibilité de décollement à chaud ou à froid** font partie des principales caractéristiques susceptibles de varier.

Il est fortement recommandé de réaliser des tests d'impression afin de répondre aux exigences individuelles et d'obtenir des résultats d'impression DTF de haute qualité.

Paramètre d'inversion du laboratoire graphique GTX

Voici un aperçu du paramètre d'inversion de GTX Graphics Lab 5.0.1. Il vous permettra d'utiliser votre imprimante GTX ou GTXpro Series et GTX600NB pour l'impression directe sur film (DTF).

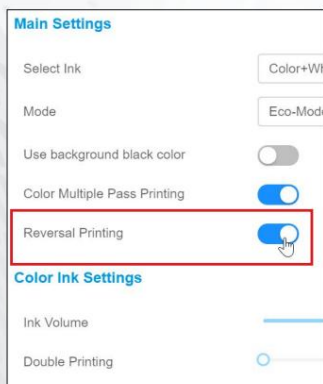
Ce guide explique comment utiliser la fonction d'inversion de GTX Graphics Lab 5.0.1 sur les ordinateurs des imprimantes GTX, GTXpro et GTX600 (Windows et macOS). Cette fonction permet d'inverser automatiquement les données d'impression. GTX Graphics Lab 5.0.1 propose des paramètres d'impression conformes aux exigences DTF (CMJN + Blanc inversés) et permet d'imprimer efficacement en une seule tâche.

Pour commencer, installez GTX Graphics Lab 5.0.1 sur votre ordinateur.

Utilisation des paramètres d'inversion de GTX Graphics Lab 5.0.1

RÉGLAGE DES PARAMÈTRES

Voici un exemple du logiciel GTX Graphics Lab 5.0.1 montrant l'option d'impression inversée activée. Cette option DOIT être activée pour que l'impression inversée soit possible.

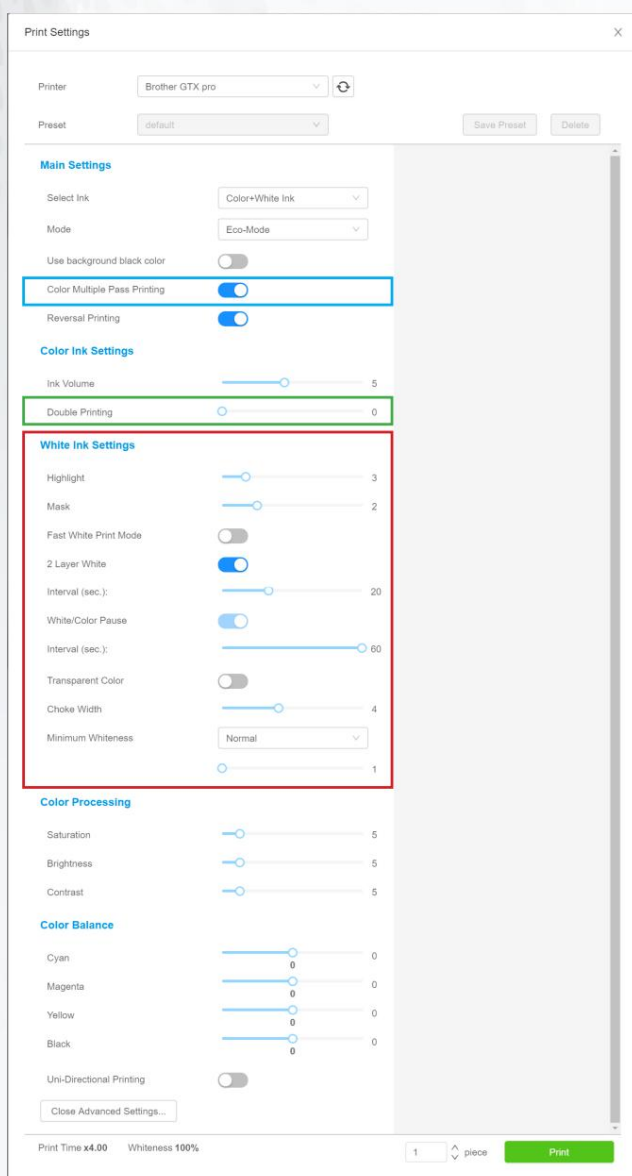


En créant des données d'impression ou en envoyant directement le fichier à l'imprimante, l'ordre des données est automatiquement inversé, et le motif est rendu en miroir. Ce paramètre permet à l'utilisateur de contrôler non seulement les surlignages et les masques lors de l'impression en blanc, mais aussi le volume d'encre et les paramètres d'encre blanche.

Procédé d'impression inversée

1. Couche CMJN
2. Couche blanche

Vous trouverez ci-dessous un exemple des paramètres d'impression inversée de GTX Graphics Lab 5.0.1, affichant les paramètres d'impression recommandés.



GTX Graphics Lab 5.0.1 propose plusieurs paramètres d'impression qui optimiseront les exigences individuelles pour obtenir des résultats d'impression DTF de haute qualité.

1. Impression couleur en plusieurs passages

Concernant les problèmes de bandes, l'activation de ce paramètre pourrait résoudre ou améliorer le résultat d'impression.

2. Impression double (CMJN)

- 0 – Couche unique
- 1 – Double couche
- 2 – Double couche avec délai
- 3 – Double couche avec un délai plus long

3. Paramètres d'encre blanche

En raison de la capacité d'absorption limitée du film de transfert, la quantité d'encre blanche peut être réglée entre un minimum de 50 % et un maximum de 200 %.



Utilisation des paramètres d'inversion de GTX Graphics Lab 5.0.1

VISIONNEUSE DE

FICHIERS Ci-dessous figure un exemple de la sortie de la visionneuse de fichiers du fichier d'impression créé par GTX Graphics Lab 5.0.1 en utilisant le paramètre d'impression inversée .

