

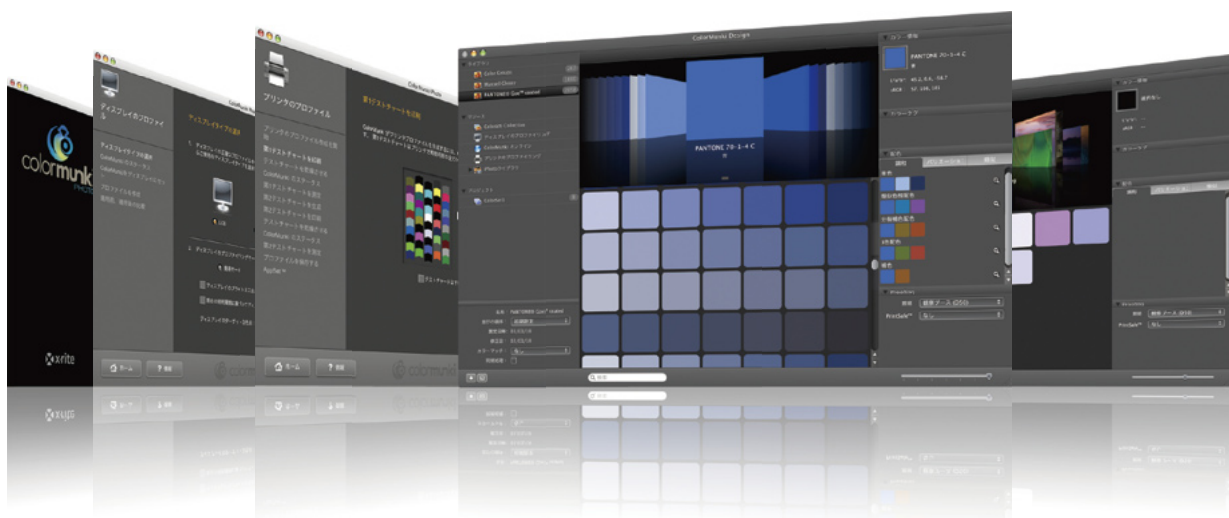
colormunki™

Control Guide

Control Guide

colormunki™

— Color Munki 操作ガイド —



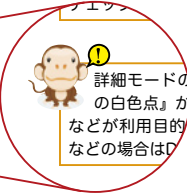
本書の見方



キャリブレーションや測色などの操作方法は、ステップごとに解説しています。



Colormunki Photo固有の操作にはPhotoのアイコン、Design固有の機能にはDesignのアイコン、共通の操作には両方のアイコンがついています。



操作や設定の注意点、ポイントなどは囲みで個別に解説しています。

目次

ディスプレイのプロファイリング	2
プリンタのプロファイリング	6
プリンタプロファイルの最適化	10
ユーザパレットの作成	12
測色/配色パネルの使い方	13
パレットの同期と書き出し	14
DigitalPouchの使い方	15
パレット共有機能を使う	16

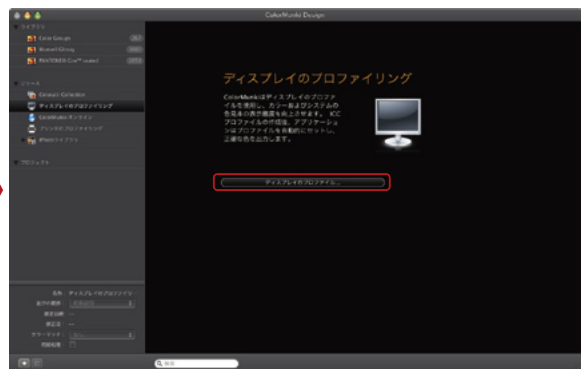
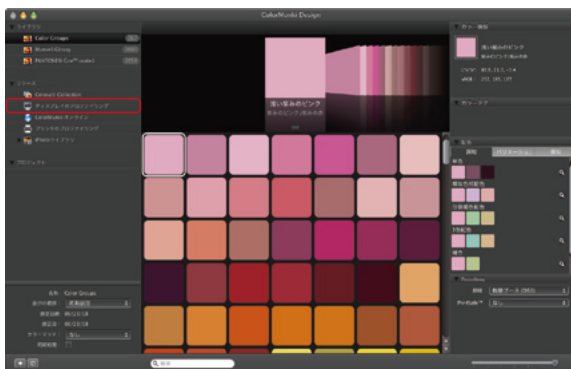
 プロファイリング編 

ディスプレイのプロファイリング

Step 1 ソフトウェアの起動



ディスプレイのプロファイリングを始めるには、Colormunki Photoを起動して『ディスプレイのプロファイル』をクリックします。



Colormunki DesignではColor Palette画面左側の「リソース」から『ディスプレイのプロファイリング』を選択し、『ディスプレイのプロファイル...』をクリックしてキャリブレーションを開始します。

Step 2 デバイスの選択



プロファイリングを行うディスプレイの種類を選択します。液晶ディスプレイの場合は『LCD』を、ノート型の場合は『ノート型』を選択します。次に『簡易モード』か『詳細モード』を選択してウィンドウ右下の「次へ」をクリックします。



『簡易モード』を選択した場合はディスプレイのネイティブ値（ディスプレイに元々設定されている値）でキャリブレーションを行うため、ハードウェアのコントラストなどの設定はスキップされます。また、白色点はD65に設定されます。コントラストやブライトネスを調整するためのOSD（オン・スクリーン・ディスプレイ）機能を搭載していない場合は、この2つのチェックを外したままで構いません。



詳細モードの場合は、ターゲットの白色点を『D65』『D50』『固有の白色点』から選択できます。フォトレタッチなどが利用目的の場合はD65を、DTP・デザインなどの場合はD50を選ぶと良いでしょう。



Step 3 装置のキャリブレーション



ディスプレイのプロファイルを作成する前に、測定器のキャリブレーションを実行します。測定器のダイヤルを上図の位置まで回して、『キャリブレーション』をクリックします。



次に環境光を測定するために、測定器のダイヤルを一番上まで回して、『次へ』をクリックします。



『簡易モード』を選択した場合および、『詳細モード』で「現在の照明環境に基づいてディスプレイの輝度レベルを最適化します。」のチェックを外している場合、この工程はスキップされます。

Step 4 環境光を測定



ディスプレイの近くに測定器を置いて、『測定』をクリックします。この測定結果からColormunkiが最適なブライトネスの目標値を設定します。



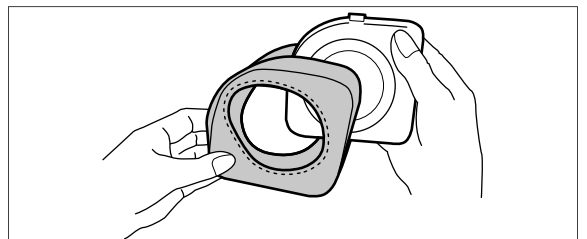
ディスプレイのプロファイルを作成する場合には、Colormunki測定器をパソコンに接続しておく必要があります。測定器が認識されない場合には、パソコン本体に正しく接続されているか確認して下さい。なお、電源供給機能のないUSBハブを使用していると認識されない場合があります。



Step 5 装置の取り付け



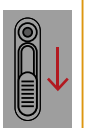
環境光の測定ができたなら、測定器のダイヤルを下まで回して、画面右下の『次へ』をクリックします。



次に、ディスプレイに測定器を取り付けるため、測定器を専用ソフトケースに収納します。



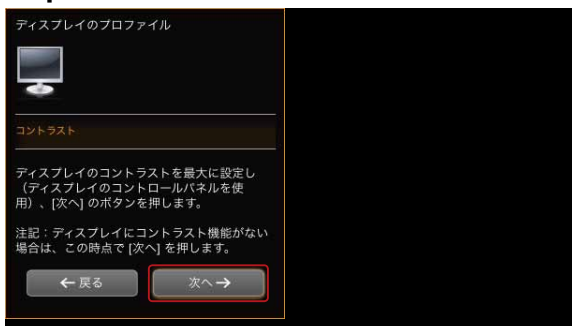
測定器の専用ソフトケースには、測色部分を保護するためのシャッターがついています。ディスプレイに取り付ける前に、必ずこのシャッターを開いておいて下さい。



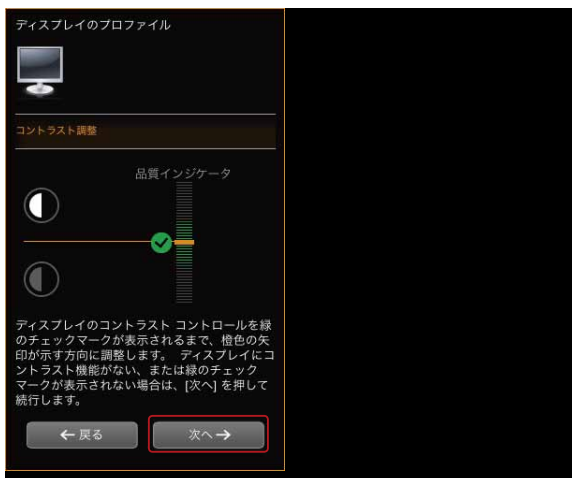


専用ソフトケースに入れた測定器を、画面に表示された黄色い枠に合わせて設置します。用意ができれば画面右下の『次へ』をクリックします。

Step 6 コントラストの調整



最初にディスプレイのOSD機能を使ってコントラストを最大に設定しておきます。コントラストの調整機能がない場合は、何も調整する必要ありませんので、そのまま『次へ』をクリックして下さい。

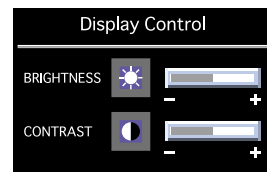


測定器をディスプレイに設置したまま、ディスプレイ本体に搭載されているOSD機能を使ってコントラストを調節していきます。品質インジケータのグリーンの範囲までメーターが移動したら『次へ』をクリックして下さい。

『簡易モード』を選択した場合および、『詳細モード』で「ディスプレイのブライトネスおよびコントラストを最適化します。」のチェックを外している場合、この工程はスキップされます。

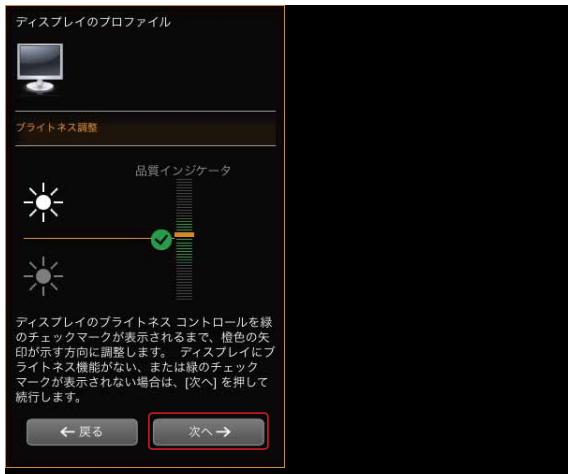
OSD機能とは

ディスプレイのコントラストや明るさ、RGBの信号などを調整するためにディスプレイ本体に搭載されている機能で、ディスプレイ本体のボタンやダイヤルを使って操作をします。ディスプレイメーカーによってはスクリーンマネージャーなどと呼ばれることもあります。

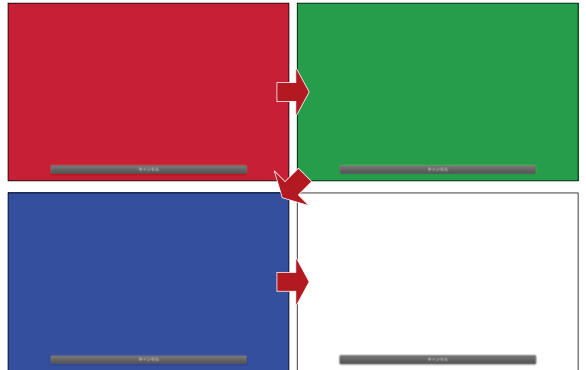


一般的なOSD機能のインターフェイス例。OSDの操作方法はメーカーやディスプレイによって違うことがありますので、それぞれのマニュアルで確認をするようにして下さい。

Step 7 ブライツネスの調整/測色



次に、ディスプレイのブライツネスを調整します。ディスプレイ本体に搭載されているOSD機能を使ってブライツネスを調節していきます。品質インジケータのグリーン範囲までメーターが移動したら『次へ』をクリックして下さい。



続いて、ディスプレイにRed、Green、Blue、GrayScaleが順番に8階調ずつ表示され、プロファイリングに必要なカラーパッチの測定が開始されます。



『簡易モード』を選択した場合および、『詳細モード』で「現在の照明環境に基づいてディスプレイの輝度レベルを最適化します」のチェックを外している場合、ブライツネス調整はスキップされます。

Step 8 プロファイルの保存



プロファイルの作成が完了すると、自動的にプロファイルが保存され、ディスプレイに適用されます。



『このディスプレイのプロファイルを再実行する通知』にチェックを入れると、ディスプレイのプロファイルを一定の期間ごとに作成するダイアログを表示します。通知する期間は、ポップアップメニューで1～4週間のうちから選択することができます。



最後に作成したプロファイルを適用する前と、適用した後の結果を比較し確認するための画像が表示されます。適用前をクリックすると、デフォルトまたは前回作成したプロファイルでの表示となり、適用後をクリックすると、現在作成したプロファイルでの表示となります。

Colormunki Photoでは『次へ』をクリックすると、初期画面に戻り、プリンタプロファイルの作成やPhoto ColorPickerを起動することができます。

Colormunki Designでは『次へ』をクリックするとプロファイル作成ソフトウェアが終了し、Colormunki Designソフトウェアに戻ります。



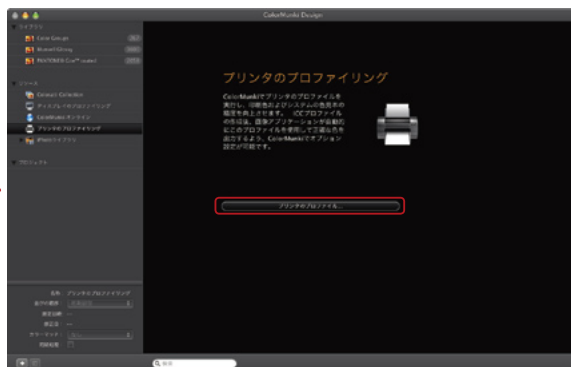
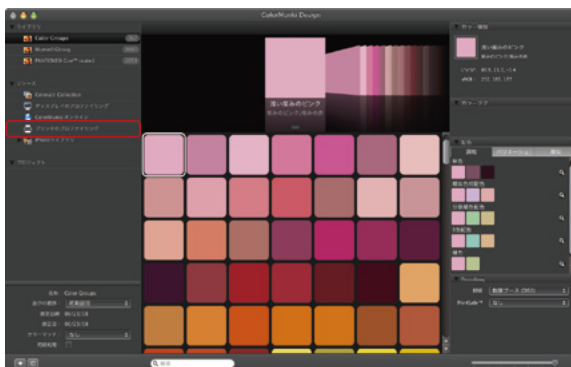
ディスプレイのプロファイルが終了したら、プリンタのプロファイルも作成しましょう。Adobe CS3シリーズなどの、カラーマネージメントに対応したソフトウェアを使用することで、ディスプレイに表示された画像と、プリントアウトの一致ができるようになります。プリンタプロファイルの作成については、次の章で手順を説明しています。

プリンタのプロファイリング

Step 1 ソフトウェアの起動



プリンタのプロファイリングを始めるには、Colormunki Photoを起動して『プリンタのプロファイル』をクリックします。



Colormunki DesignではColor Palette画面左側の「リソース」から『プリンタのプロファイリング』を選択し、『プリンタのプロファイル...』をクリックしてキャリブレーションを開始します。

Step 2 プロファイル作成の設定



まず『新規プロファイルを作成』をクリックし、ポップアップメニューからパソコンに接続されているプリンタを選択します。続いて用紙名を入力したら『次へ』をクリックします。

🐒 !

ポップアップメニューには、パソコンにインストールされているプリンタドライバが一覧で表示されますので、これからプロファイルを作成するプリンタを選択します。

プリンタを選択

- Adobe PDF 8.0
- Brother MFC-480CN
- Unknown Printer
- PDF/X-1a:2001
- EPSON PM-G700
- ML9800PX-36BF3A_Direct
- PX7500N-42998A

🐒 !

用紙名は使用する用紙ごとに用意するようにしましょう。用紙の名前は半角英数で入力することをお勧めします。全角文字を使用すると、ほかのアプリケーションなどでプロファイル名が文字化けする場合があります。

Step 3 第1チャートの出力

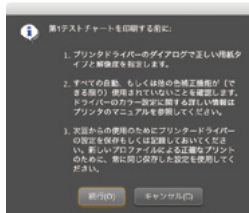


プロファイルを作成する設定ができれば『印刷』をクリックして、第1テストチャートを印刷します。正しくチャートを出力するためには、プリンタドライバの色補正機能をオフしておく必要があります。



プリンタドライバの色補正

プリンタドライバには、独自の色補正機能を搭載しているものがあります。プリンタドライバの色補正機能が働いていると、チャートが正しく出力されなくなるため、プリンタドライバのダイアログで色補正機能をオフにするようにして下さい。



プリンタドライバから色補正機能をオフにする方法は、それぞれのマニュアルで確認して下さい。

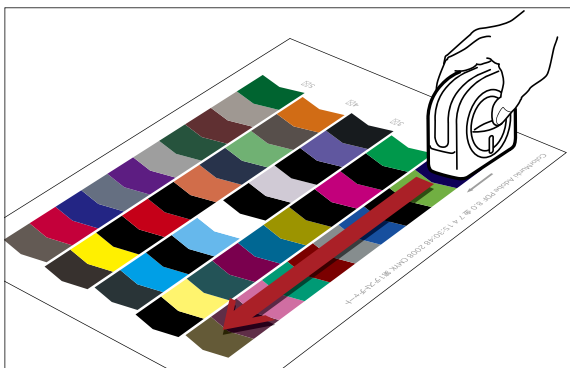
Step 4 第1チャートの測定



画面の指示に従って、チャートの1列目からスキャンをします。正しく測定できると画面に表示されているオレンジ色の囲みが次の列に移動します。読み込みに失敗した場合は囲みが赤くなりますので、もう一度スキャンし直して下さい。



チャートのスキャン中に列からずれてしまうと、正しく読み取ることができません。スキャンに失敗した列はもう一度読み直しましょう。また、プリンタドライバの補正機能が使われていると、特定の列が読み取れなくなることがあります。そのような場合には、プリンタドライバの補正機能はできる限りオフにしてから、再度チャートを出力して下さい。



Step 5 第2チャートの生成と出力



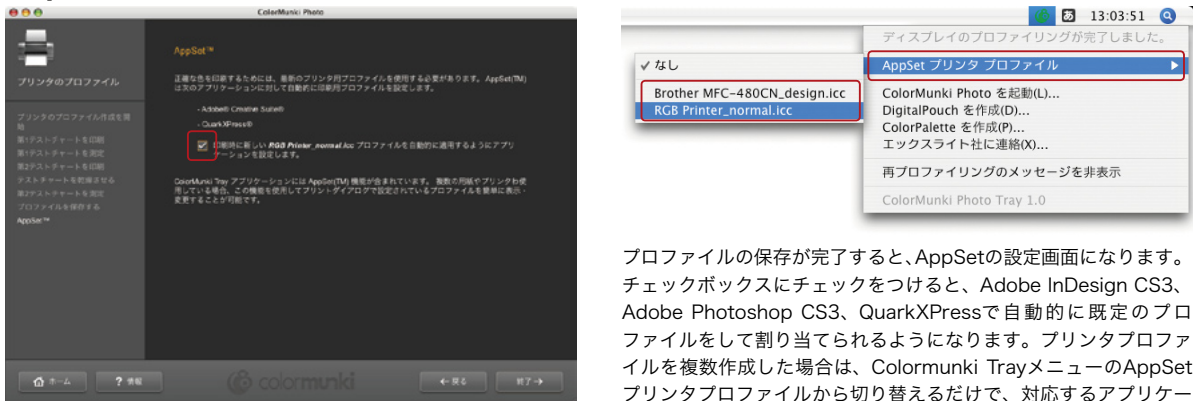
第1チャートのスキャン結果をもとに、Colormunkiソフトウェアが適切な色相をデータを演算して、第2チャートを自動的に生成します。チャートが生成されたら、第1チャートを出力したときと同様に、すべてのカラー補正機能をオフにして出力します。

Step 6 第2チャートのスキャンとプロファイルの保存



画面の指示に従って、チャートの1列目からスキャンをします。正しく測定できると画面に表示されているオレンジ色の囲みが次の列に移動します。読み込みに失敗した場合は囲みが赤くなりますので、もう一度スキャンし直して下さい。すべての列をスキャンしたら、『次へ』をクリックし、作成したプロファイルの名前を確認して『保存』をクリックします。

Step 7 AppSetの設定



プロファイルの保存が完了すると、AppSetの設定画面になります。チェックボックスにチェックをつけると、Adobe InDesign CS3、Adobe Photoshop CS3、QuarkXPressで自動的に既定のプロファイルをして割り当てられるようになります。プリンタプロファイルを複数作成した場合は、Colormunki TrayメニューのAppSet プリンタプロファイルから切り替えるだけで、対応するアプリケーションのプロインタプロファイルは自動的に切り替わります。

Adobe CreativeSuiteのプリント設定

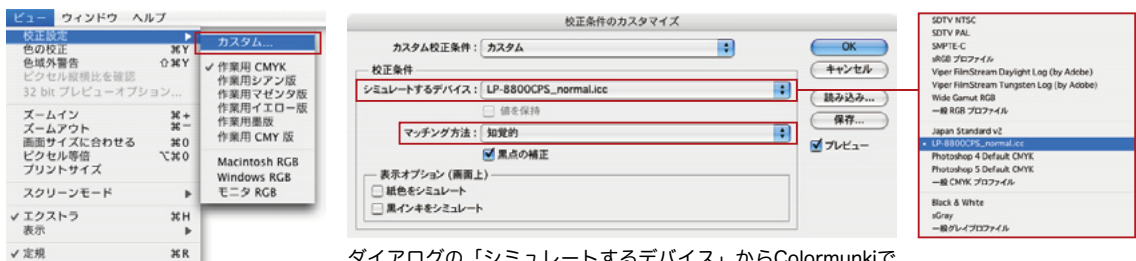
Colormunkiで作成されたプリンタプロファイルは、AppSetによって自動的にAdobe PhotoshopやInDesignのプリンタプロファイルとして設定されます。

プリンタプロファイルを使用して印刷した写真と、Photoshopの画面表示を比べる場合は、Photoshopで印刷結果の表示シミュレーションをする必要があります。

ここではその設定方法を順番に見ていきましょう順番に見ていきましょう。

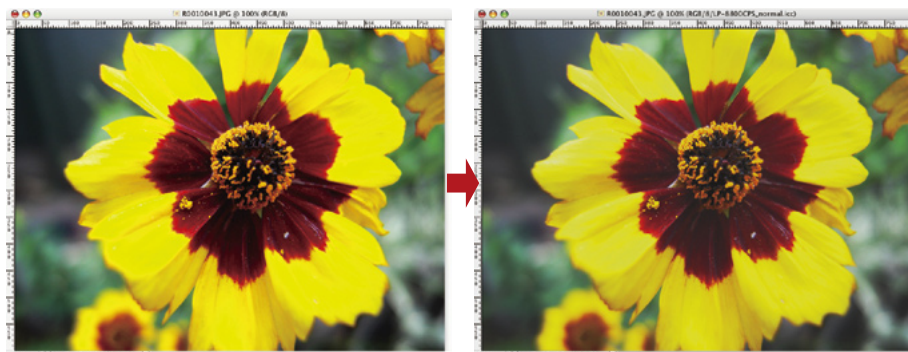


AppSetを使用してプリンタプロファイルを設定していれば、カラー管理には「Photoshopによるカラー管理」と、プリンタプロファイルにはColormunkiで作成したプロファイルが選択されます。



ダイアログの「シミュレートするデバイス」からColormunkiで作成したプリンタプロファイルを選択します。マッチング方法はプリンタダイアログで設定したものを同じにしておきます。

Photoshopで印刷結果の表示シミュレーションをする場合は、「ビュー」メニュー→「校正設定」から「カスタム」を選択します。



校正設定をすると、画面上での表示が印刷結果をシミュレートした状態となります。プリンタからの出力と比較する場合は、この状態で行います。

プリンタプロファイルの最適化

Step 1 プリンタプロファイル最適化の設定

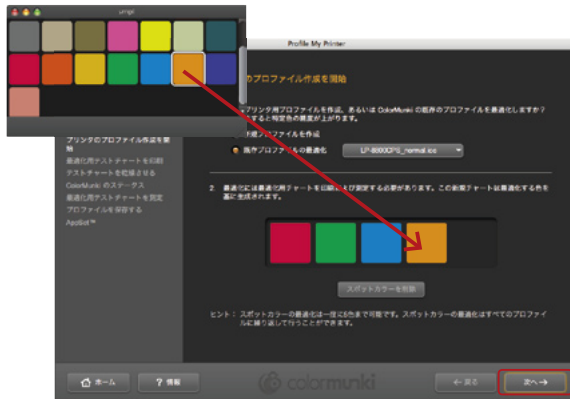


Colormunkiでは、作成したプリンタプロファイルを、特定の目的にあわせて最適化することができます。プリンタのプロファイル作成を開始するときに、『既存プロファイルの最適化』を選択し、ポップアップメニューから最適化したいプリンタプロファイルを選択して下さい。



Colormunkiで最適化ができるのは、Colormunkiが作成したプリンタプロファイルのみとなります。他の測定器で作成したプリンタプロファイルや、プリンタメーカー、用紙メーカーなどで配布されているプロファイルを最適化することはできません。

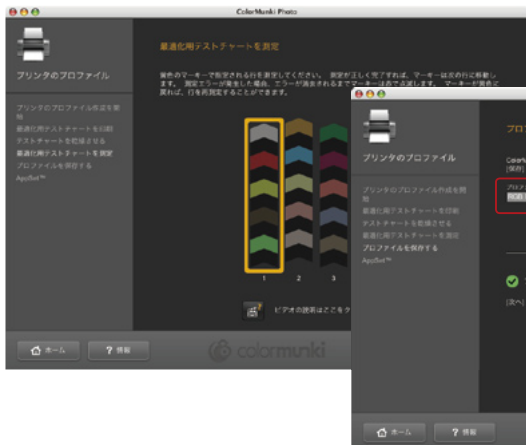
Step 2 画像の選択とチャートの測定



Colormunki Photoでは、JPEGまたはTIFF画像を読み込んで、プリンタプロファイルを最適化することができます。読み込んだ画像からColormunki Photoが最適な色を自動的に抽出し、プリンタプロファイルを最適化するためのチャートが生成されます。

Colormunki Designでは、ライブラリの中から、最大5色までを選択して最適化を施すことができます。ライブラリまたはユーザーパレットからスポットカラーをドラッグすると、プリンタプロファイルを最適化するためのチャートが生成されます。

Step 3 プロファイルの保存



チャートをスキャンしてプリンタプロファイルの最適化ができたなら、名前を付けて保存をします。

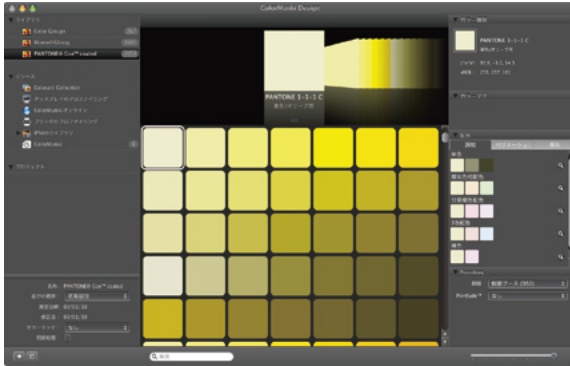


プリンタプロファイルはほかの色に影響を及ぼさないため、何度実行しても構いません。

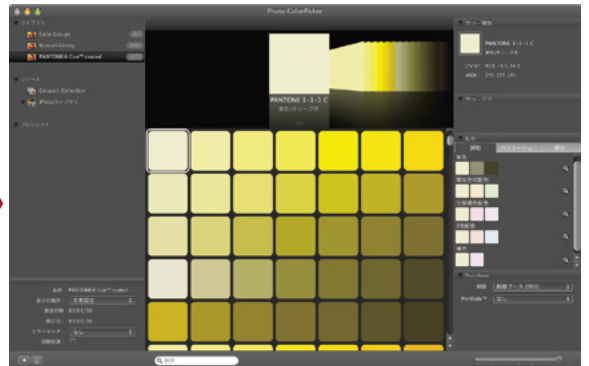


ユーザパレットの作成

Step 1 ソフトウェアの起動

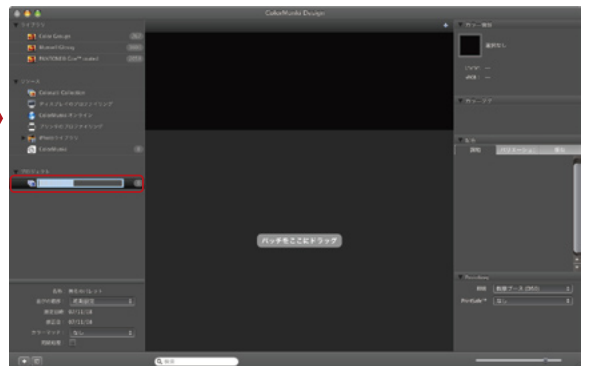
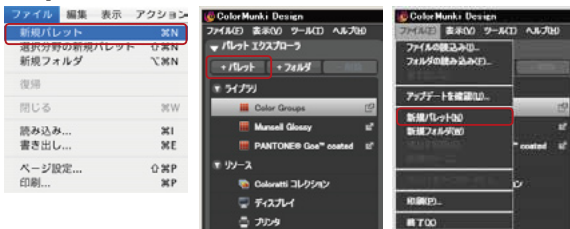


Colormunki Designでは最初に起動するアプリケーションからユーザパレットの作成を行います。^①



Colormunki Photoでは『Photo ColorPicker』をクリックすると、ユーザパレットを作成するためのユーティリティが起動します。^②

Step 2 パレットの新規作成



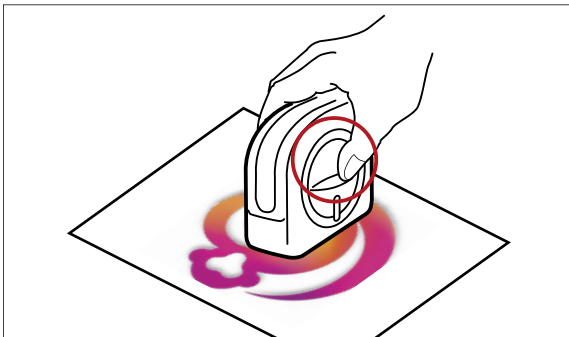
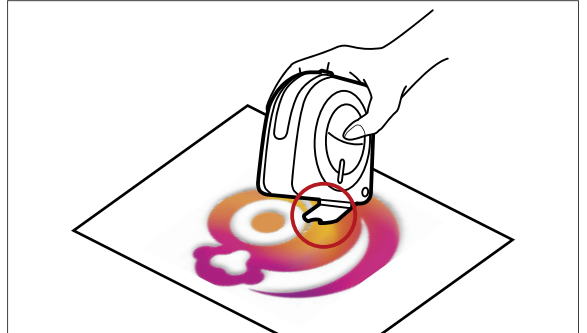
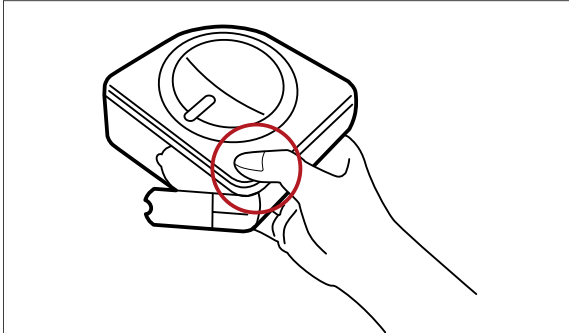
Macintoshでは「ファイル」メニュー→「新規パレット」でプロジェクトエリアに新規パレットが作成されます。Windowsではパレットエクスプローラの『パレット』をクリックするか、「ファイル」メニュー→「新規パレット」を選択すると、プロジェクトエリアに新規パレットが作成されます。^③^④



カラーパレットには自由に名前を付けることができますが、パレットを書き出して別のOSを使っているユーザと共有する場合は、文字化けを防ぐために、半角英数字を使うことをおすすめします。

測色/配色パネルの使い方

Step 1 Colormunkiで色を読み込む



Colormunkiで印刷物や立体物の色を測色するには、まず、測定器のボタンを押してターゲットフラグを開きます。ターゲットフラグを読み込みたい部分に合わせて、Colormunkiを押し下げてボタンを押します。



読み込む色の面積が広く判りやすい場合や、立体物の色を読み込む場合は、ターゲットフラグを開かなくても構いません。

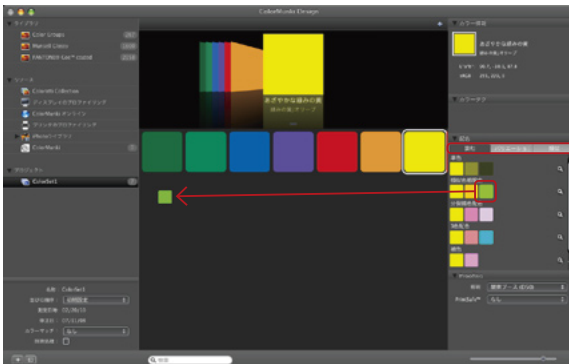
Step 2 配色パネルを利用する



Colormunkiで測色した色は、自動的にユーザパレット登録されます。事前にユーザパレットを作成していない場合は、ユーザパレットを作成して、別途表示されているパレットからドラッグ&ドロップをして下さい。



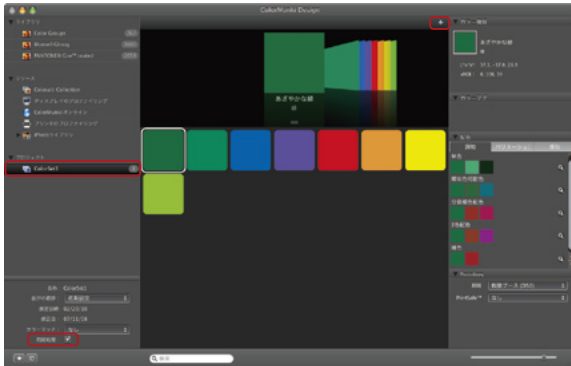
Colormunkiで最適化ができるのは、Colormunkiが作成したプリンタプロファイルのみとなります。他の測定器で作成したプリンタプロファイルや、プリンタメーカー、用紙メーカーなどで配布されているプロファイルを最適化することはできません。



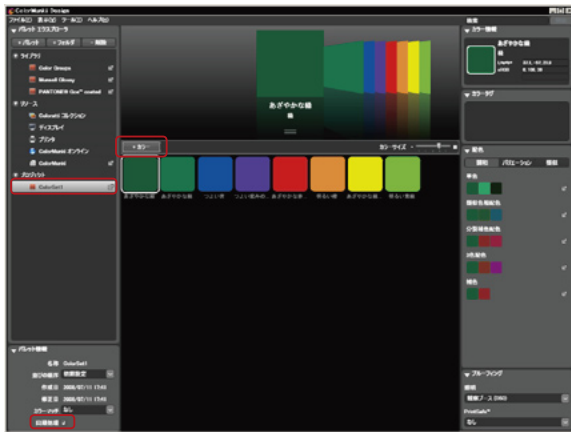
パレットに登録されている色を選択すると、配色パネルでさまざまなバリエーションを表示することができます。『調和』タブでは5種類の配色パターン、『バリエーション』タブでは、明度・彩度・暖色・寒色などを加えた9種類の配色パターン、『類似』タブでは、内蔵しているライブラリーから近似した色を5色ずつ選択して表示します。配色パネルに表示された色は、ドラッグ&ドロップしてユーザパレットへ登録することもできます。

パレットの同期と書き出し

Step 1 パレットの同期

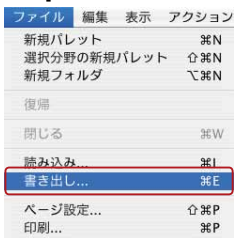


作成したユーザパレットを選択して、ウィンドウ左下の『同期処理』にチェックを入れると、ユーザパレットの内容とOSのカラーパレットを同期させることができます。ウィンドウ右上にある『+』をクリックしてOSのカラーパレットを表示すると、標準のカラーピッカーに加えて、Colormunkiのパレットが追加されます。Mac OSではOSのカラーパレットで追加した色を、Colormunkiのユーザパレットに反映させることができます。



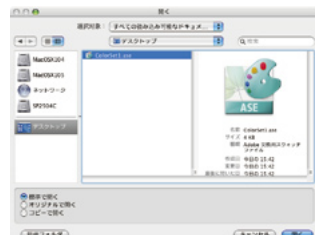
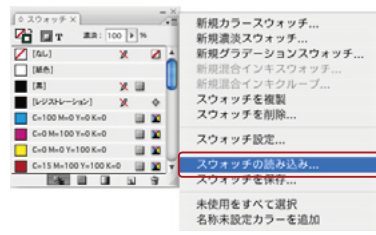
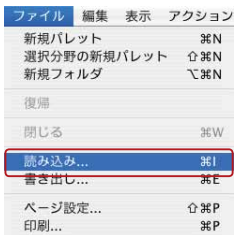
Windowsではユーザパレットを選択し『同期処理』にチェックをした後、『+カラー』をクリックするとOSのカラーパレットが表示されます。Windowsの場合はシステムで作成した色をユーザパレットに反映させることができます。

Step 2 パレットの書き出しと読み込み



ユーザパレットを選択して「ファイル」メニュー→「書き出し」を実行すると、ほかのユーザやAdobe CSシリーズ、QuarkXPressで利用可能な形式で、パレットの内容を保存できます。

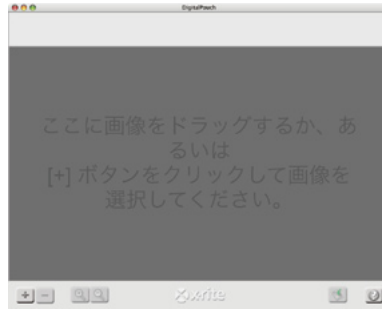
- カンマ区切り
- X-Rite Color Exchange File v2.0
- Adobe カラー
- Quark カラーライブラリ
- ✓ Adobe Swatch Exchange



Colormunkiでユーザパレットを読み込むには、「ファイル」メニュー→「読み込み」から、Adobe CSシリーズなどではスウォッチパネルのメニューから「スウォッチの読み込み」で、追加したいユーザパレットのデータを選択します。

DigitalPouchの使い方

Step 1 DigitalPouchの起動



Colormunki Photoでは、画像にプロファイルを埋め込んで、カラーマネージメントされた画像ビューアを作成することができます。画像ビューアを作るには『DigitalPouch』をクリックします。

Step 2 画像ファイルの読み込み



画像を読み込むにはDigitalPouchに画像をドラッグ&ドロップするか、ウィンドウ左下の『+』をクリックして、ダイアログから画像を選択します。

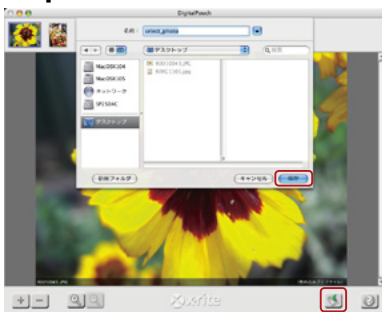


DigitalPouchで読み込むことができる画像は、JPEG、TIFF、PSD、PNG形式となります。また、画像のあるフォルダ名や、画像のファイル名に全角文字が含まれていると、読み込むことができない場合がありますので、ファイル名には半角英数字を使うことをおすすめします。



プロファイルのない画像を選択した場合は、注意とプロファイルを選択するためのダイアログが表示されますので、必要なプロファイルを選択して下さい。

Step 3 Pouchの保存

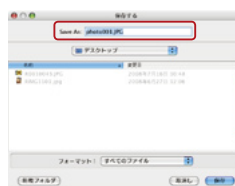
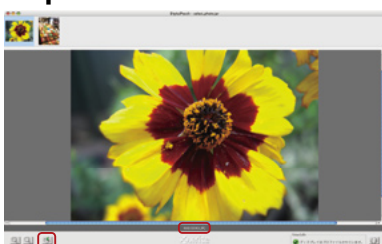


DigitalPouchに画像を読み込んだら、画像ビューアとして保存します。ウィンドウ右下の『デジタルパウチを保存』をクリックして、プロファイルを埋め込んだ画像を含んだ画像ビューアを作成します。



画像ビューアはJavaを使用したアプリケーションです。画像ビューアには「.jar」という拡張子が自動的に追加されます。

Step 4 Pouchを開く



作成された画像ビューアファイルをダブルクリックすると、プロファイルを適用した状態で画像を表示することができます。ウィンドウ左下の『画像を保存』をクリックすると、選択した画像を保存することができます。



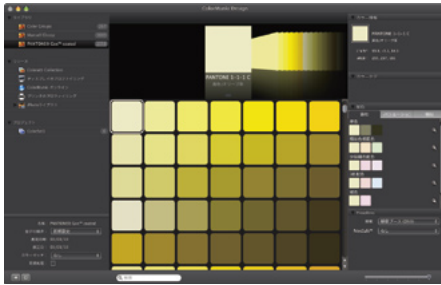
画像を保存するときは、画像ビューアに表示されている拡張子と同じものが、ファイル名についているか確認しましょう。



Windowsの場合、「.jar」ファイルを開くにはJRE (Java Runtime Environment) がインストールされている必要があります。JREは<http://www.java.com/ja/download/>からダウンロードできます。

パレット共有機能を使う

Step 1 パレットの選択

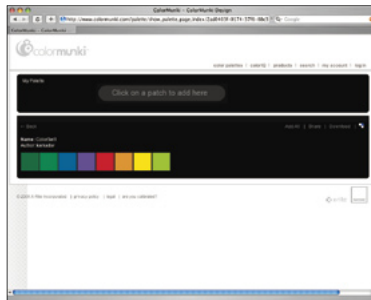
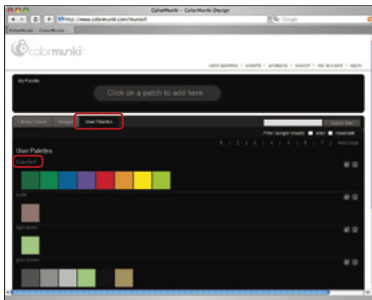


アクション ウィンドウ ヘルプ
パレットをアップロード



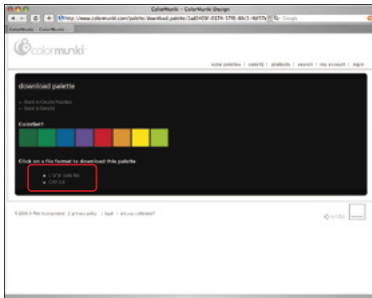
Colormunki Designでは作成したユーザパレットを、専用Webサイトにアップロードして、他のユーザと共有することができます。ユーザパレットを選択して「アクション」メニュー→「パレットをアップロード」を実行します。初めて利用する場合はメールアドレスと任意のパスワードを設定して『登録』をクリックします。『プライベート』にチェックをすると、非公開でアップロードすることができます。

Step 2 ブラウザで確認



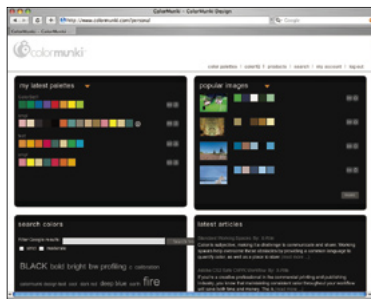
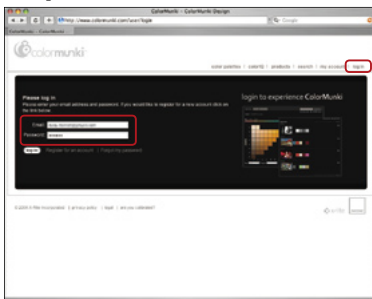
アップロードしたパレットはColormunkiの専用ホームページ (<http://www.colormunki.com/munsell>) から確認すること確認することができます。『User Palettes』をクリックすると、アップロードされているパレットが表示されます。

Step 3 パレットのダウンロード



パレット名をクリックすると、アップロードされているパレットをローカルディスクにダウンロードすることができます。ファイル形式は「csv」形式か「cxf」形式を選択できます。Colormunkiから読み込む場合は「cxf」形式を選択します。

Step 4 アップロードしたファイルの管理



ウィンドウ右上の『log in』をクリックして、登録しているメールアドレスとパスワードを入力すると、自分でアップロードしたパレットのURLをメールで送ったり、不要になったパレットの削除を行うことができます。

エックスライト製品を理解し活用していただくためのセミナー「エックスライト公認トレーニングサービス」を開催しています。詳細についてはこちらをご覧ください。

http://www.pulse1.co.jp/xrite_seminar/

X-Rite製品に関する情報はこちら
<http://www.xrite.com/>

Color Munkiに関する情報はこちら
<http://www.colormunki.com/>

Colormunki Control Guide —Color Munki 操作ガイド—

制作：株式会社クアドラ テクニカルドキュメンテーション室
監修：エックスライト株式会社

©エックスライト株式会社 2008 All Rights Reserved.

※本書の著作権はエックスライト株式会社に帰属します。

営利、非営利を問わず、一部または全部を著作者の許可を得ず複写、複製、転用、販売など二次利用をすることは著作権上禁じられています。

※本書の内容により発生したいかなる事故、損害について、エックスライト株式会社は一切の責任を負いません。各自の責任においてご利用ください。

※本書の内容は予告なしに変更されることがあります。

ColorMunki, ColorMunki Photo, ColorMunki Designは米国およびその他の国におけるX-Rite Incorporatedの登録商標です。Apple, Macintosh, Mac OSは米国およびその他の国で登録されているApple, inc.の登録商標です。Microsoft, Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。PANTONEおよびその他のPANTONE, inc.の登録商標はPANTONE, inc.に帰属します。Adobe, Adobe InDesign, Illustrator, PhotoshopはAdobe Systems Incorporated (アドビシステムズ社)の商標です。その他の製品名、ブランド名、会社名はそれら所有者の商標または登録商標です。

