

色度図作成ソフト ColorAC

説明書 2 解説編

2019/10/21

使い方

(別ファイル)

ColorAC_**doc1**.PDF

A. ソフト概要

B. 使い方

解説1

ColorAC_**doc2**.PDF

C. リファレンス

D. 色度座標等について

解説2

(別ファイル)

ColorAC_**doc3**.PDF

E. 逆引きマニュアル

C. リファレンス

C-0 色度図の構成

C-1 ColorACのデータ構成

C-2 色度図描画 レイヤー構成

C-3 表示座標系・表示範囲設定

C-3-1 ユーザー定義グラフエリアの作成

C-3-2 名称・拡大率の設定

C-3-3 座標系、範囲の設定

C-3-4 目盛・グリッドの設定

C-3-5 描画エリアのマウス操作による調整

C-3-6 CIELAB (CIE 1976 $L^*a^*b^*$) の $a^* - b^*$ 表示

C-3-7 HSVモデルのH-S表示

C-4 可視領域彩色の設定

C-4-1 Gain Density設定

C-4-2 その他設定

C-4-3 グリッドの位置・透過設定

C-5 表示アイテム

- C-5-1 新規アイテムの作成
- C-5-2 既存アイテムの選択と編集
- C-5-3 アイテムの削除
- C-5-4 色度データの座標系
- C-5-5 表示アイテムで CIELABのデータを使う
- C-5-6 表示アイテムで HSVのデータを使う
- C-5-7 データ点のラインとマークの設定 (RGBW, Multipoint, Overlap 共通)
- C-5-8 Aria Fill 色度座標で囲まれる多角形領域の塗りつぶし

C-6 データ点の文字ラベル設定 (RGBW,Multipoint 共通)

- C-6-1 文字ラベルの表示内容
- C-6-2 文字の位置, 角度設定
- C-6-3 引き出し線, 四角形囲みの指定
- C-6-4 フォントの装飾設定

C-7 RGBWアイテム

- C-7-1 色度データ入力
- C-7-2 白色の指定方法
- C-7-3 Intra Spaceの使い方 (正確な色の色度図)

C-7-4 クリップボードから複数のRGBWアイテムの生成

C-8 多点アイテム (Multipoint)

C-8-1 データの設定

C-8-2 リストデータ編集方法

C-8-3 クリップボードのデータ貼り付け

C-8-4 データ例と表示

C-8-5 データ例と表示 (グラフエリアがCIELABなど色度と輝度を含む場合)

C-8-6 特殊表示(楕円表示、矢印の連続表示)

C-8-7 特殊表示(マークサイズ指定)

C-8-8 クリップボードから複数の多点アイテム生成

C-8-9 $L^*a^*b^*$ の基準三刺激値指定方法

C-8-10 CCT+duv、CCT+du'v' データ形式

C-8-11 RGBデータ形式

C-9 領域重なりアイテム (Overlap area)

C-9-1 対象アイテムの指定

C-10 色差アイテム (Color Difference)

C-10-1 色差アイテムの新規作成、データアイテム指定

C-10-2 色差アイテムの色差値の出力、計算条件設定

C-11 データ補正アイテム(Data Transformation)

C-11-1 色順応(Bradford Transform)

C-11-2 黒色追加 (Black point effect)

C-12 スペクトル軌跡アイテム(Spectrum Locus)

C-13 黒体放射軌跡アイテム(Blackbody Locus)

C-14 多点束ねアイテム(Multipoint Item Bundler)

C-14-1 対象データの指定

C-14-2 動作

C-15 ColorACの色度図データ保存

C-16 色度図の画像ファイル出力(または クリップボードへコピー)

C-17 グラフと凡例の合成位置の指定

C-18 データサマリ(Summary)： 色度座標, 面積のテキスト出力

C-18-1 出力データ形式 (全てのアイテムのサマリ)

C-18-2 個々のアイテムのサマリ

C-18-3 簡易表示ウインドウの使い方

C-18-4 表形式の使い方

C-18-5 サマリ(Summary)の条件設定

C-19 色の変更 (全グラフエリア共通)

C-20 線幅, フォントの変更 (全グラフエリア共通)

C-20-1 Clip Level グラフ矩形枠外への描画設定

C-20-2 フォントの変更

C-21 凡例(Legend) の書式設定

C-22 MacAdam楕円の挿入 (標準データ)

C-22-1 MacAdam楕円の挿入 (指定座標)

C-23 データのインポート

C-24 ICCプロファイルからのデータの取り込み

C-25 色度図上の形状データ取得

C-26 標準輝度の設定

C-27 表示オプション(メインウィンドウの配置変更/ボタン位置調整)

C-27-1 表示オプション(その他)

C-28 内部計算処理の設定

C-29 入力オプション

C-30 更新オプション

C-31 その他のオプション

C-32 新規データ、プリセットデータの設定

C-33 動作環境設定の保存先の選択

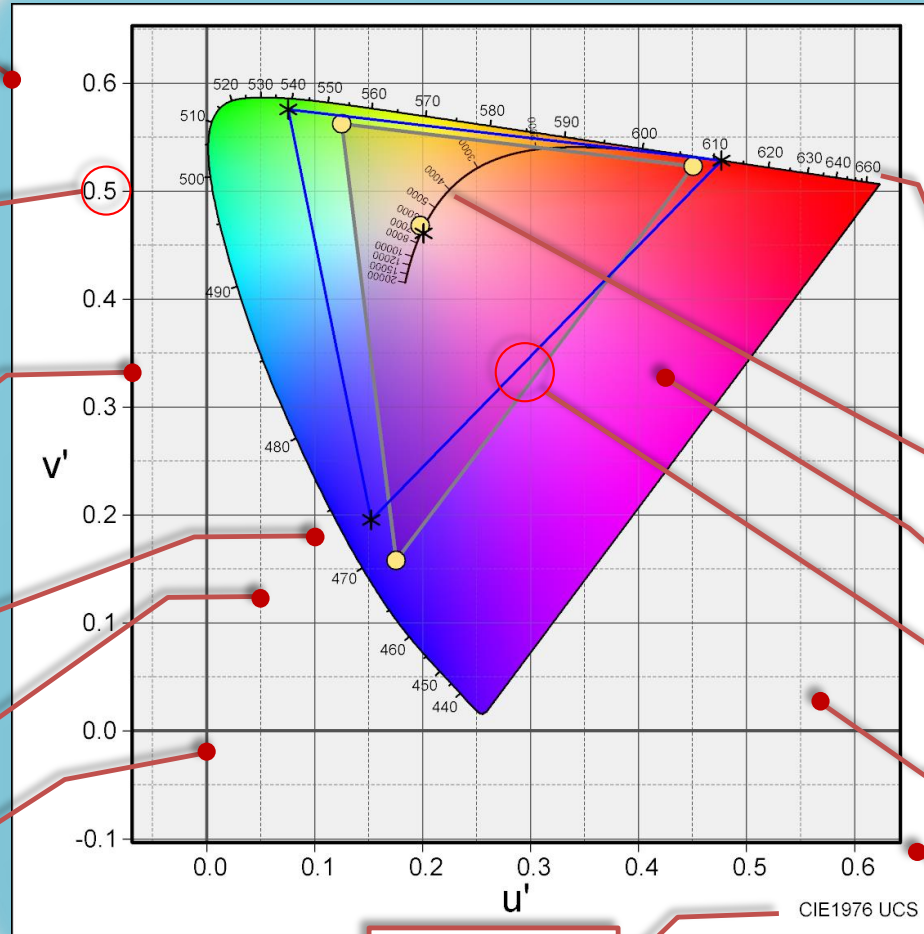
C-34 複数のColorACを起動する

C-0 色度図の構成

色度図は 2つの画像データから構成される。(赤字は 関連項目)

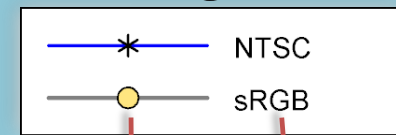
画像1

グラフ画像



画像2

凡例 (Legend) 画像



ライン、マーク

データ名

波長軌跡

黒体放射軌跡

可視領域彩色

表示アイテム

Background
背景

Outside area
外部

座標系等の
情報

C-19.
C-20. Fringe
画像の外周枠

C-3-4.
C-19.
C-20. Gradient
目盛

C-19.
C-20. Frame
フレーム

C-3.
C-3-4.
C-19.
C-4-3. Main Grid
主グリッド

Sub Grid
副グリッド

C-19.
C-20. Axis
座標軸

C-3-2.
C-4-1.

C-21.

C-21.

C-12.

C-13.

C-4.

C-7. など

C-19.

C-19.

C-1 ColorACのデータ構成

ColorACの色度図データは

表示設定 (座標系、表示範囲、背景彩色設定) と **色度データ** の組み合わせ.

- ・表示設定はグラフエリアと呼ぶ設定を複数指定可能(任意に切り替え)
- ・色度データは 表示アイテムと呼ぶ単位で 表示したいものを追加する

表示設定 C-3

グラフエリア1 CIE1931 xy の標準設定
グラフエリア2 CIE1960 uv の標準設定
グラフエリア3 CIE1976 u'v' の標準設定
グラフエリア4 ユーザー追加
グラフエリア5 ユーザー追加
⋮

色度データ C-5

アイテム1
アイテム2
アイテム3
⋮

”表示するグラフエリア” は
操作画面上で 任意に切り替え可能

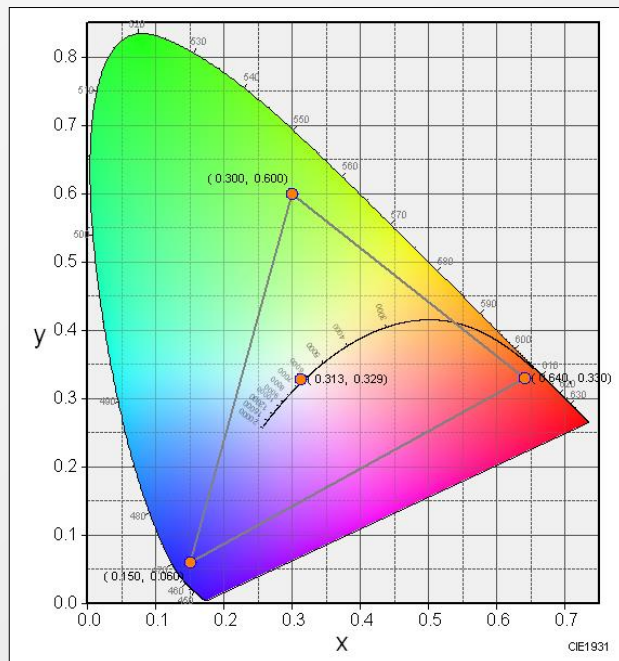
C-2 色度図描画 レイヤー構成

最背面に(A)座標軸

その上に(B)可視領域彩色

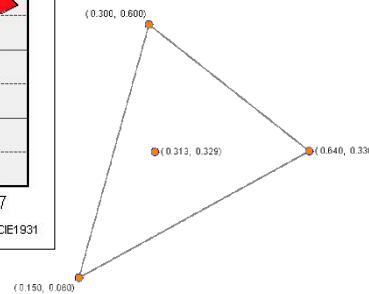
その上に(C)色度データを表示する**アイテム**が並ぶ

- ・アイテムの種類は次項の表参照
- ・(C)アイテム内の順番は任意に設定可能
- ・メモリ線(グリッド)の位置は3箇所から選べる



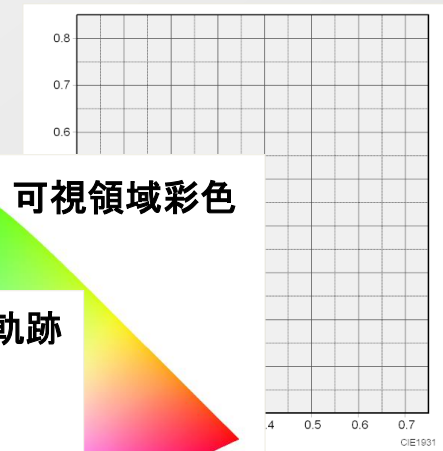
生成グラフ画像

(C) 色度データ(RGBW)



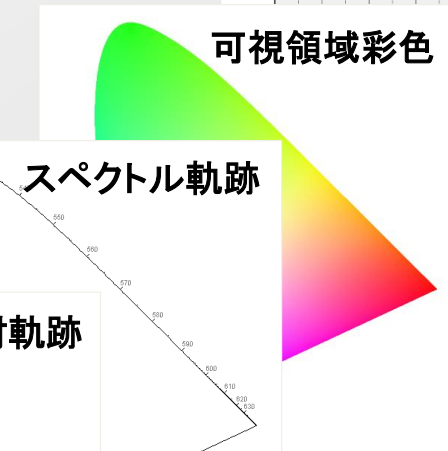
(A)

座標軸、グリッド、フレーム



(B)

可視領域彩色



スペクトル軌跡

黒体放射軌跡

BOT.

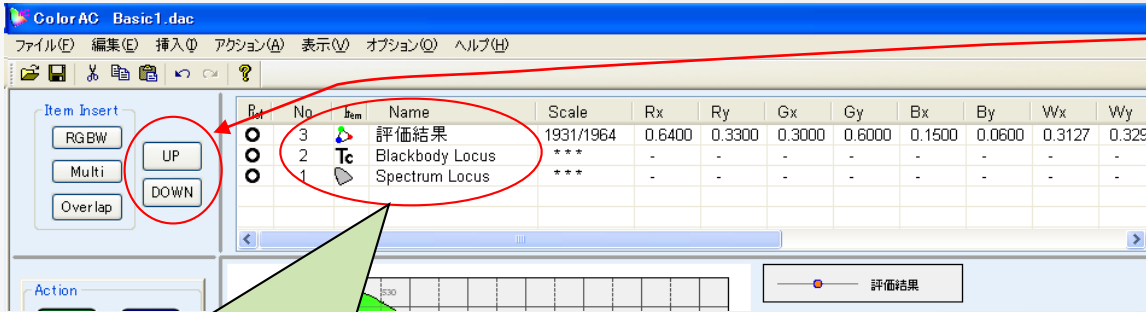
MID.

TOP

目盛り線(グリッド)は
座標軸とは別に、位置変更可能
(C-4-3 参照)

アイテムの描画順(上下)

アイテムの表示順は, アイテムリストに並ぶ順番に従う



Rot	No	Item	Name	Scale	Rx
<input checked="" type="radio"/>	3		評価結果	1931/1964	0.6
<input type="radio"/>	2	Tc	Blackbody Locus	***	-
<input type="radio"/>	1		Spectrum Locus	***	-

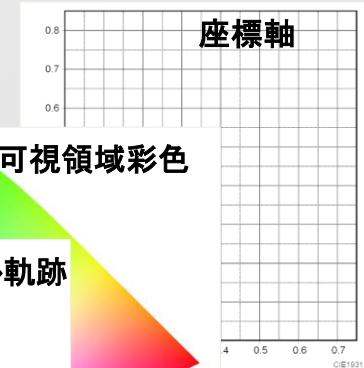
アイテムリストの一番上が表示の一番上

アイテム順番変更

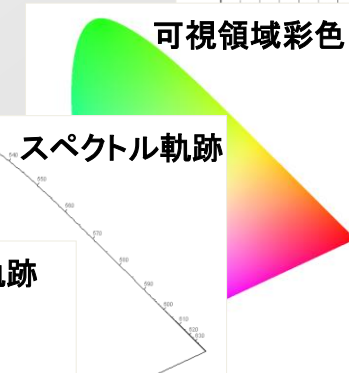
方法1: アイテムを選択して
左のUP/DOWNボタンを押す

方法2: マウスによる ドラッグ&ドロップ

(A)

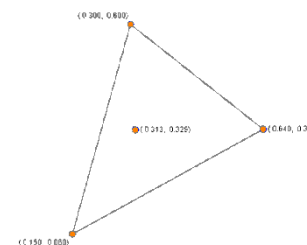


(B)



(C)

色度データ(RGBW)



C-3 表示座標系・表示範囲設定（グラフエリア）

色度図の座標系と表示範囲の設定を“グラフエリア”と命名する

標準グラフエリアが3個セットされている（これは削除できない）

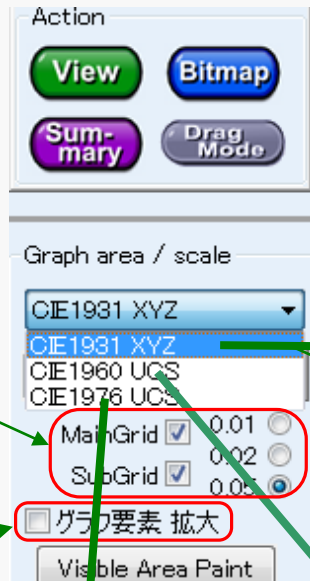
Newボタンで
ユーザー定義グラフエリアを
新規に作成可能 → 次項

標準グラフエリアの
グリッド設定

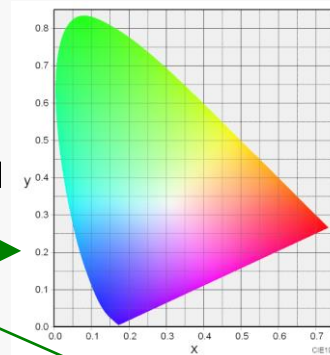
標準グラフエリアの
要素サイズ
(C-3-2.参照)

チェック時
Axis = 1.5
Item = 1.5
Line dot=1.2

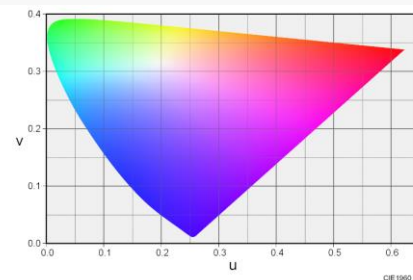
非チェック時
Axis = 1
Item = 1
Line dot=1



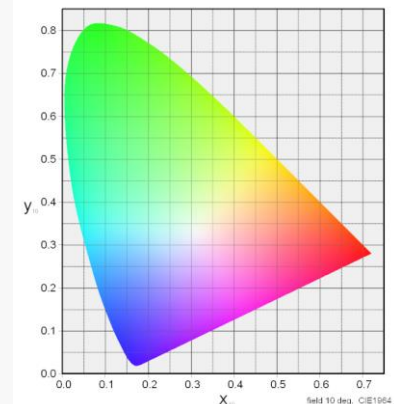
CIE1931
xy座標



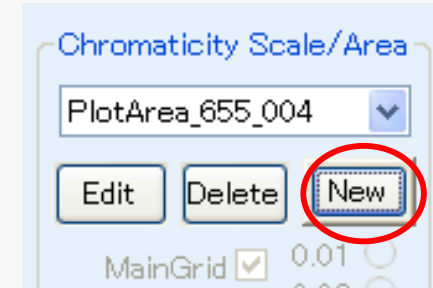
CIE1960 UCS
uv座標



CIE1964
xy座標

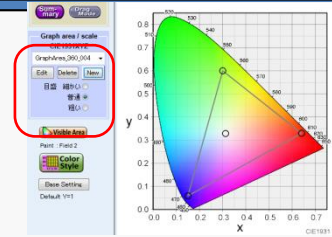


視野角の変更も可能
(2度, 10度から選択 C-4.参照)

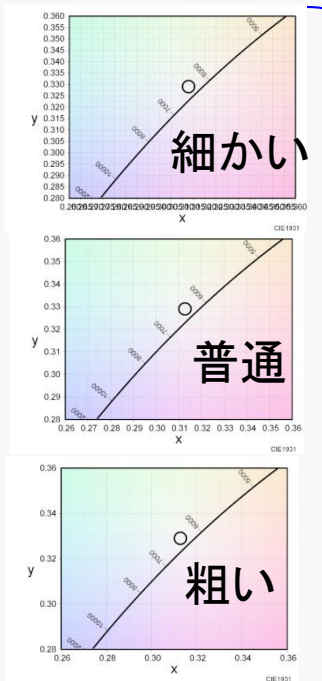


C-3-1 ユーザー定義グラフエリアの作成

ユーザー定義グラフエリアを使う事で、
色度図の表示範囲を変更した グラフの作製が可能。
(たとえば 白色部分を拡大する など)



Newボタンで、**現在表示しているグラフエリアのコピー**が作られ、リストの一番上に挿入される。
(初期状態では、暫定の名称がプログラム側で適当に設定)



軸の目盛間隔を3段階で設定

- ・正確にはx軸の目盛間隔の調整
通常はx軸とy軸が連動する設定のため、両方の軸が変わる
- ・C-3-4 メモリ、グリッドの設定で微調も可能

ユーザー定義グラフエリアは
標準グラフエリアとは違い、 以下が可能

- ・CIELABのa*-b*図, HSVのH-S図の描画 → C-3-6., C-3-7.
- ・Editボタンによる 設定変更 / 削除
- ・ドラッグモードによる表示範囲の変更
(マウスで スクロール, ホイールで拡大/縮小)
- ・マウス右左同時押しで ドラッグして
表示範囲を指定。(変更, 新規挿入)。
- ・可視領域彩色の描画条件を ひとつひとつの
グラフエリアで 独立して設定(デフォルトの3つは共通設定)

ユーザー定義グラフエリアの設定は、Editボタンで立ち上がる
設定ダイアログで 設定する。

C-3-2 名称・拡大率の設定

ユーザー定義グラフエリアの設定

名称/拡大率 タブ

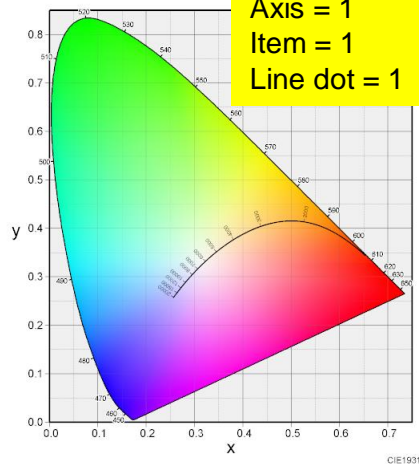
グラフエリアの名称
初期値は乱数で自動的に
名前を割り振り

色度図を構成する要素のサイズ一括調整

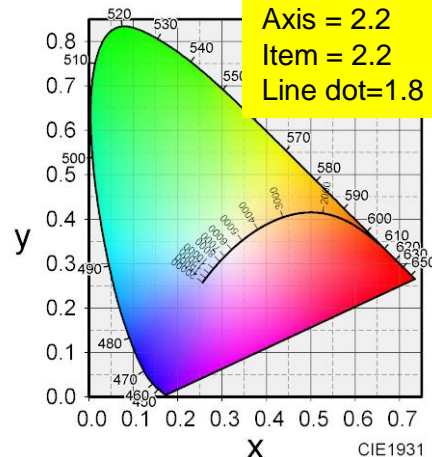
Axis : グラフの軸の文字や線
Item : 表示アイテムのマーク、線

C-0で Outside area(外部)と
記載した部分の幅を調整

Axis = 1
Item = 1
Line dot = 1



Axis = 2.2
Item = 2.2
Line dot = 1.8



グラフエリア設定

拡大率 座標 目盛/グリッド

Name
GraphArea_41

グラフ要素の拡大率

Axis	Item
1.50	1.50

グラフの周囲の幅

Left	Bottom	Right	Top
1.00	1.00	1.00	1.00

線のパターン長

Line dot
1.20

座標系の設定情報表示(色度図右下)

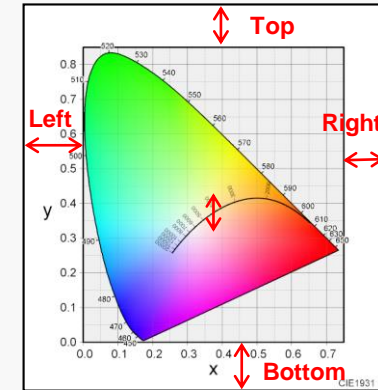
- ☐ グラフ座標系名のみ
- ☒ 最小限の情報
- ☐ 標準的な情報

IntraSpace用表示色彩設定

ディスプレイ
RGB空間の設定

L*a*b*のグラフで、基準白色のRGBW7
アイテムのRGB適用が選択されている場合
は、そちらが優先される

0 Cancel



Line dot :
線のパターンの間隔

※値は1.0を
基準とする倍率

グラフ下側の
情報プロットを抑制

IntraSpace (C-7-3) の
描画色設定

C-3-3 座標系、範囲の設定

色度図の座標系を選択

グラフの描画範囲を指定

C-3-5 描画エリアの
マウス操作による調整
も参照

縦軸の軸名の 向きを変更

縦軸の軸名の 向きを変更

(C-4-2の設定と同等)

グラフエリア設定

名称/拡大率 座標系/範囲 目盛/グリッド

色度図の座標系

- CIE 1931 x-y
- CIE 1960 u-v
- CIE 1976 u'-v'
- CIE L*a*b*/L*C*h
- HSV_cone
- HSV_cylinder

x y

縦軸 最大値 0.850000

縦軸 最小値 0.000000

横軸 最小値 0.000000

横軸 最大値 0.750000

☐ 縦軸の名前を横向きにする

Area Justify

等色関数の選択

☒ 2度視野 ☐ 10度視野

CIE 1931 Standard Colorimetric System CIE 1964 Supplementary Standard Colorimetric System

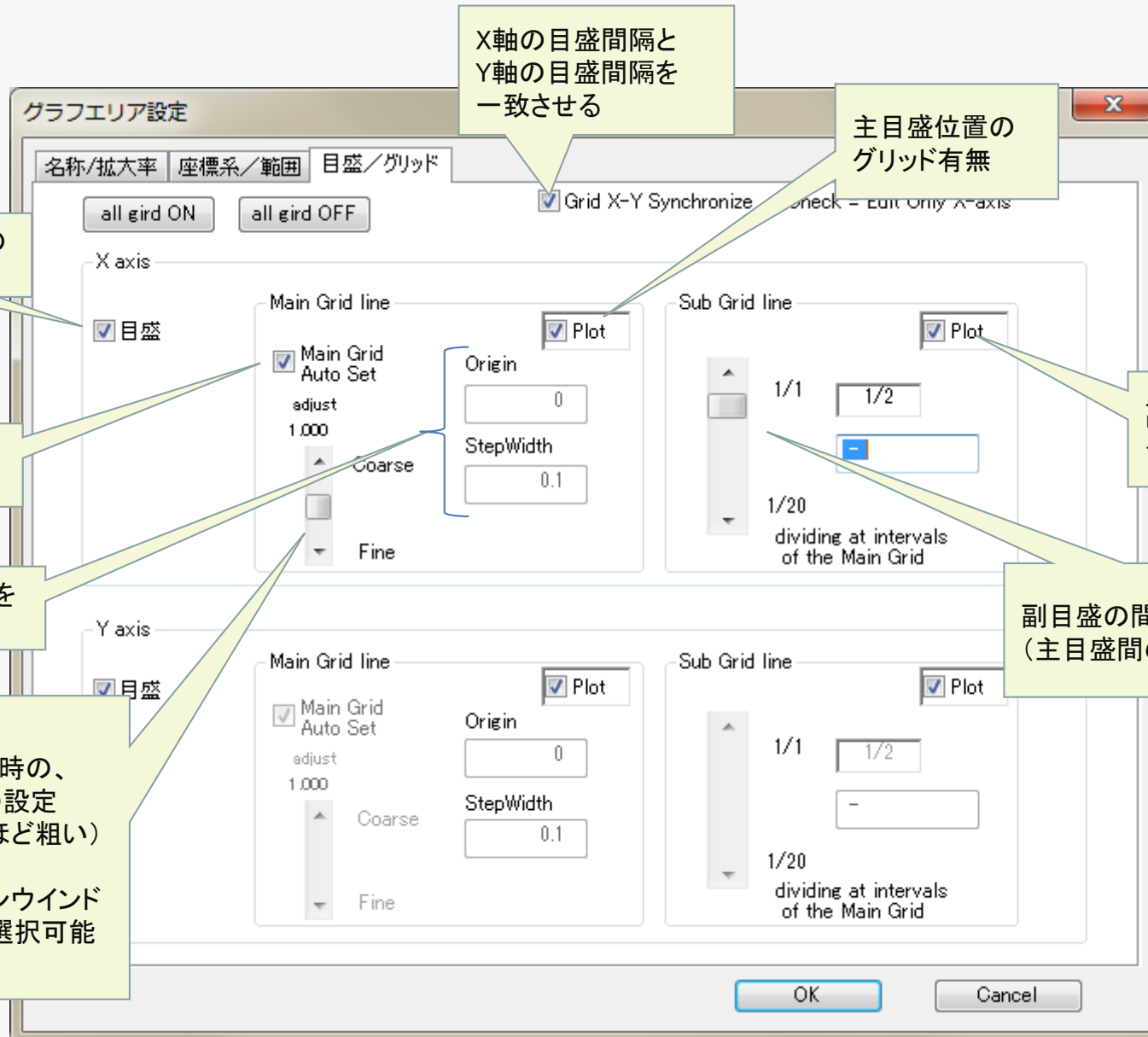
graph area set DEFAULT

x y 0-0.75, 0-0.85
u v 0-0.65, 0-0.4
u' v' 0-0.65, 0-0.6
a*b* -150-150, -150-150
HSV -1-1, -1-1

OK Cancel

描画範囲を、指定の座標系の
標準範囲にセットするボタン

C-3-4 目盛・グリッドの設定



目盛(文字)の
表示有無

目盛の位置を
自動設定

目盛の位置を
数値で指定

目盛の位置を
自動設定する時の、
刻み幅傾向の設定
(値が大きいほど粗い)

Xaxisは メインウインド
ウから3段階選択可能
(C-3-1)

X軸の目盛間隔と
Y軸の目盛間隔を
一致させる

主目盛位置の
グリッド有無

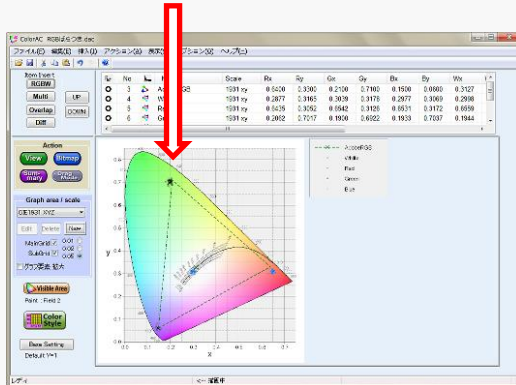
副目盛位置の
グリッド有無

副目盛の間隔
(主目盛間の分割数)

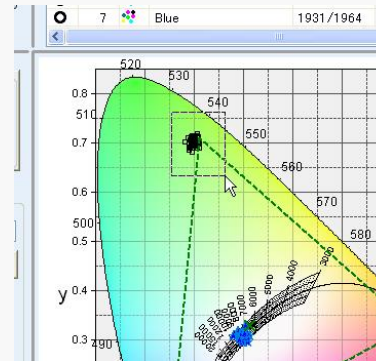
C-3-5 描画エリアのマウス操作による調整

方法1: マウス RL同時押し範囲指定

この部分を拡大したグラフを作りたい

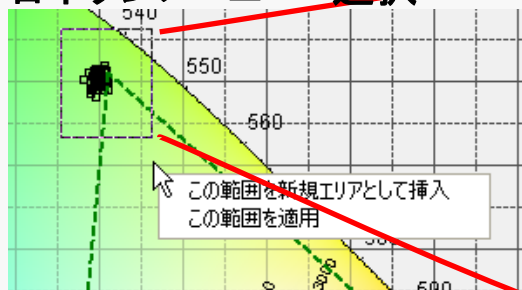


(1) 拡大部分の範囲を指定



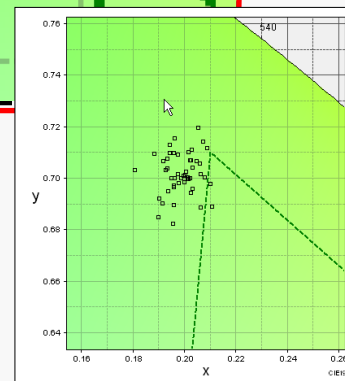
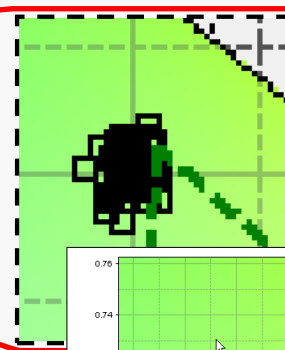
メイングラフ上で、**マウスのRLボタンを同時押し**して、ドラッグすると、**点線で選択範囲が表示される。**

(2) 右ボタンメニュー 選択

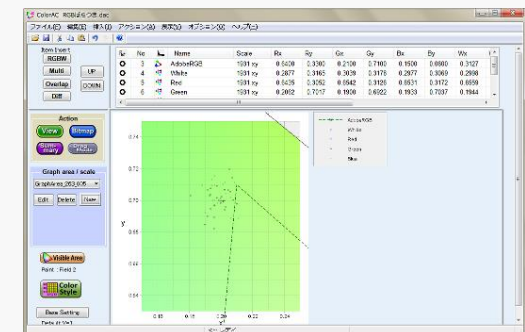


この範囲を新規エリアとして挿入
この範囲を適用

範囲選択した状態で、グラフ上でマウスの右ボタンを押すとメニューが表示されます。
新規グラフエリアを挿入するか、
または
この範囲を適用する でグラフ範囲を変更を選択

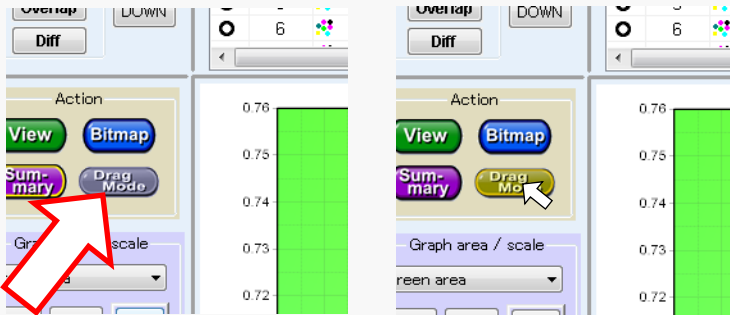


(3) 完成



方法2:ドラッグモードでの操作

(1)ドラッグモードに移行



このボタンを押す

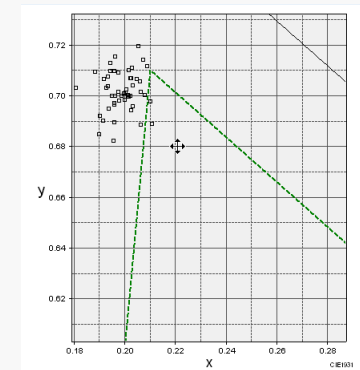
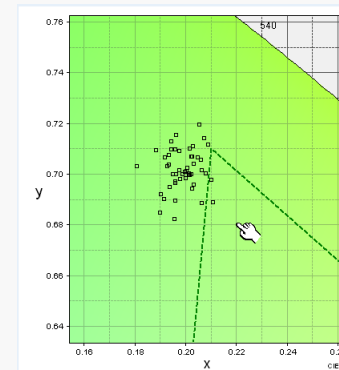
注意:ドラッグモードでの 拡大・移動中の
グラフ表示は、塗りつぶし描画無しとなる。
ドラッグ操作後に、再描画させれば(viewボタンなど)再び
塗りつぶし有のグラフが表示される。

ユーザー定義のグラフエリアでは、
左上の DragModeボタンを押す事で、
ドラッグモード になる。

(2)描画範囲操作

ドラッグモード では、マウスカースルが指さし形状になり、
グラフ上で以下の動作が可能となる。

- ・左ボタンを押しながら マウスを移動(ドラッグ)すると グラフ範囲も移動
- ・マウスホイールを回すと、グラフエリアが拡大／縮小 する
- ・グラフのフレームの右側，下側，または右下コーナー部で
左ボタンを押しながら移動すると グラフ範囲が移動方向に変化(拡大／縮小)



ドラッグによるグラフ範囲移動

C-3-6 CIELAB (CIE 1976 $L^*a^*b^*$) の $a^* - b^*$ 表示

C-3.で解説のユーザー定義グラフエリアで $a^* - b^*$ を指定する

① 新規グラフエリアを作成 (Newボタン)
(既に作成済みのGraphArea編集はEditボタンを押す)

② 座標系として $L^*a^*b^*$ を選択

③ OKボタンで
設定ダイアログを起動

④ $L^*a^*b^*$ の値を決定するために必要となる
基準三刺激値の指定

- ・数値で指定
- ・RGBWアイテムのWで指定

のどちらかを選択し 指定する。

⑤ L^* を決定する方法を指定
これがRGBWアイテムなどの
表示内容も決定する

⑥ L^* 固定の場合、
Z軸の値 = L^* を
指定する

⑦ 曲座標表示
(L^*C^*h) は
ここをチェック

基準値が設定
されると、
赤塗りが消える

選択1 : ④ 基準の3刺激値(白色)の設定

指定方法 次の2つから選ぶ

1: 数値(XYZ)で指定

3: RGBWアイテムの W値を使う

※Ver 0.761より 2の選択を無くしました。
3 を指定して、RGBWアイテム側で
W=R+G+Bを指定 してください。

L*a*b* 基準3刺激値

☐ 数値で指定

標準光源リストから選択も可能

Tristimulus Value(CIE1931 XYZ)

Copy X Y Z

Paste 0.000000 0.000000 0.000000

Set 100 1 parameter NG

☐ RGBWアイテムの白色 Wで指定

Item No.=3

Item OK

☒ RGBWのRGBのデータを背景彩色の3原色として適用

No	O/X: Name	Scale
4	O: AdobeRGB	XYZ
5	O: NTSC	XYZ
3	O: sRGB	XYZ

選択2 : ⑤ L*(明度)の決定方法指定

表示するアイテムのデータが色度だけの場合や、RGB色度点の間を補間する場合、条件を追加して a*-b*を決定する必要がある。以下 0 ~ 3 から選択

0: 輝度情報の無いデータは表示しない

1: L*の値を固定(GraphAreaで指定する)

2: RGBWアイテム(選択1で指定)の
RGB 3原色から、R+G+B=1の条件で決定

3: RGBWアイテム(選択1で指定)の RGB 3原色から、
R, G, Bの中の最大が1となる条件で決定 (Gamut表示)

Set the rule of coordinate system transformation (Chroma only -> Chroma+Luminance)

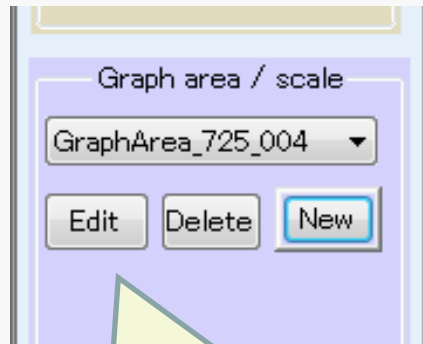
RGBW Item three primary colors

factor set

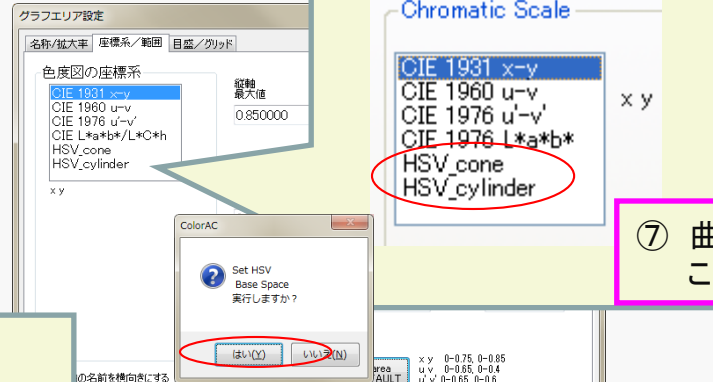
0: No Transformation(2D data have no image)
1: Transformation by Fixed Lightness
2: Transforms by $R^2+G^2+B^2=1$
3: Transforms by maximum R,G,B=1 (Gamut)
4: L = f(a,b). <-- does not yet support.

C-3-7 HSVモデルのH-S表示

C-3.で解説のユーザー定義グラフエリアで HSVを指定する



- ①新規グラフエリアを作成(Newボタン)
- ②設定画面を呼び出す(Editボタン)



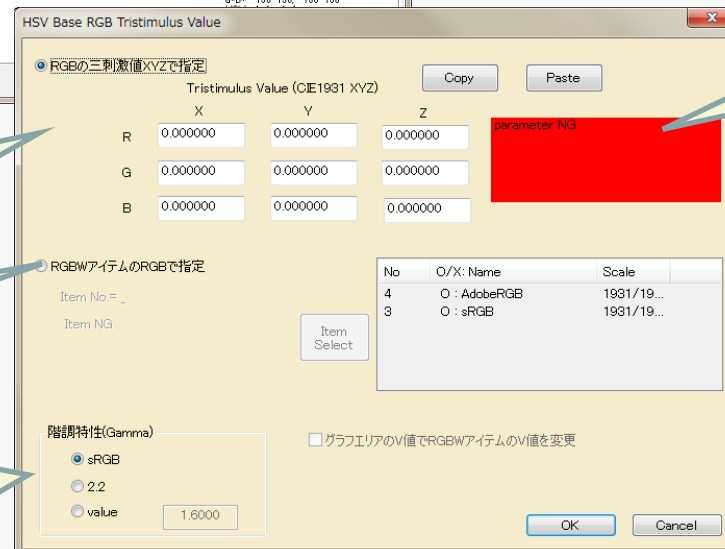
⑦ 曲座標表示はここをチェック

⑥ Z軸(Value)の値を設定可能

どちらか選択し、設定

- ④-1 SHVを定義するために必要な RGB3原色の三刺激値を指定する
- ④-2 RGBWアイテムを指定する

⑦表示のガンマを設定する
(④で指定のRGB3原色を作る表示システムのガンマを指定)
ガンマの式は
D-7 階調特性(ガンマ特性)の規定について 参照



設定が成功すると、赤塗りが消える

HSVを定義するために必要な, RGB 3原色の指定方法

④ー1 または ④ー2 どちらかで 指定。

④ー1: 直接RGB 3原色の
三刺激値XYZの値を入力

☒ This Value

Tristimulus Value

	X	Y	Z
R	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
G	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
B	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>

parameter NG

④ー2: RGBWアイテムを指定

RGBWアイテムのRGBの
輝度, 色度データが
3原色として使われる

☒ Form RGBW Item (R, G, B Space)

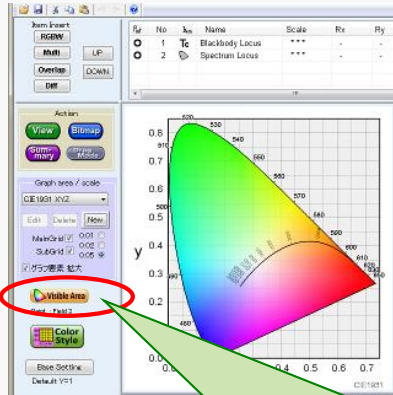
Item No.=3

No	O/X: Name	Scale
3	O : AdobeRGB	1931/1964

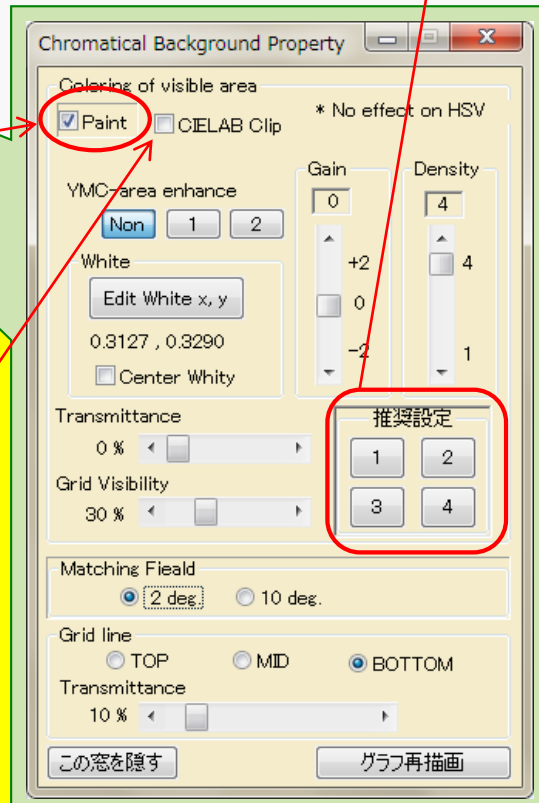
Item Select

C-4 可視領域彩色の設定

Visible Area Paintボタンで設定画面を起動



色を付けるか
どうかの選択



設定パラメータ

Gain : ガンマ調整に相当

Density : 適用する最大彩度の調整

YMC-area enhance:: YMC部分(RGB中の2色の混色)を強調する

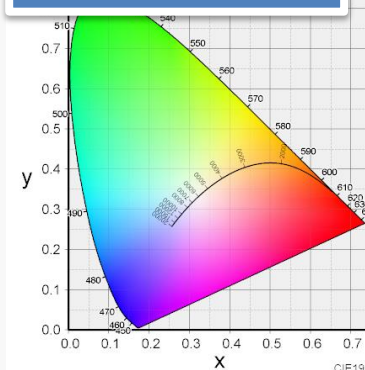
Center Whitey : 白色部を飽和(白とび)させて強調する

Transmittance: 背景透過設定(Grid以外も全部透過して混色する)

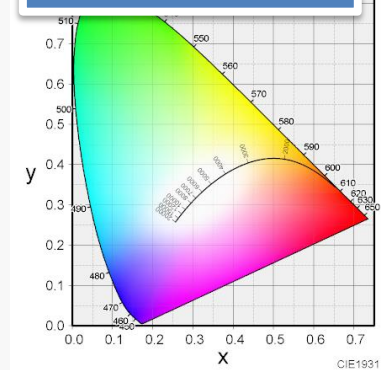
Grid Visibility : グリッド部の透過率(Grid line がBottomの場合)

推奨設定: 上記設定の典型的4パターン

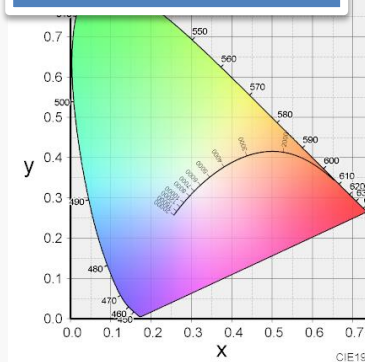
1: 鮮やか・自然



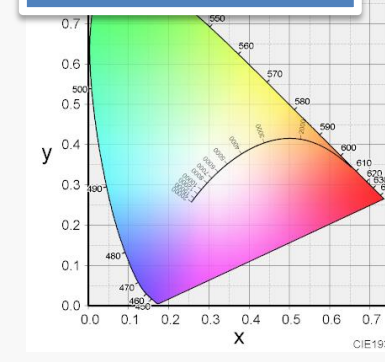
2: 鮮やか・メリハリ



3: 淡い・自然



4: 淡い・メリハリ



注意:

HSVの場合

- ・色彩調整は効かない仕様
(色度との相関を計算するための
ガンマ値はグラフエリアで設定可能)
- ・Transmittanceはグリッドのみが
透過する機能の調整に使う

CIELABの場合

- ・CIELAB Clipをチェックすると
仮想計算したスペクトル軌跡の
範囲のみに彩色する

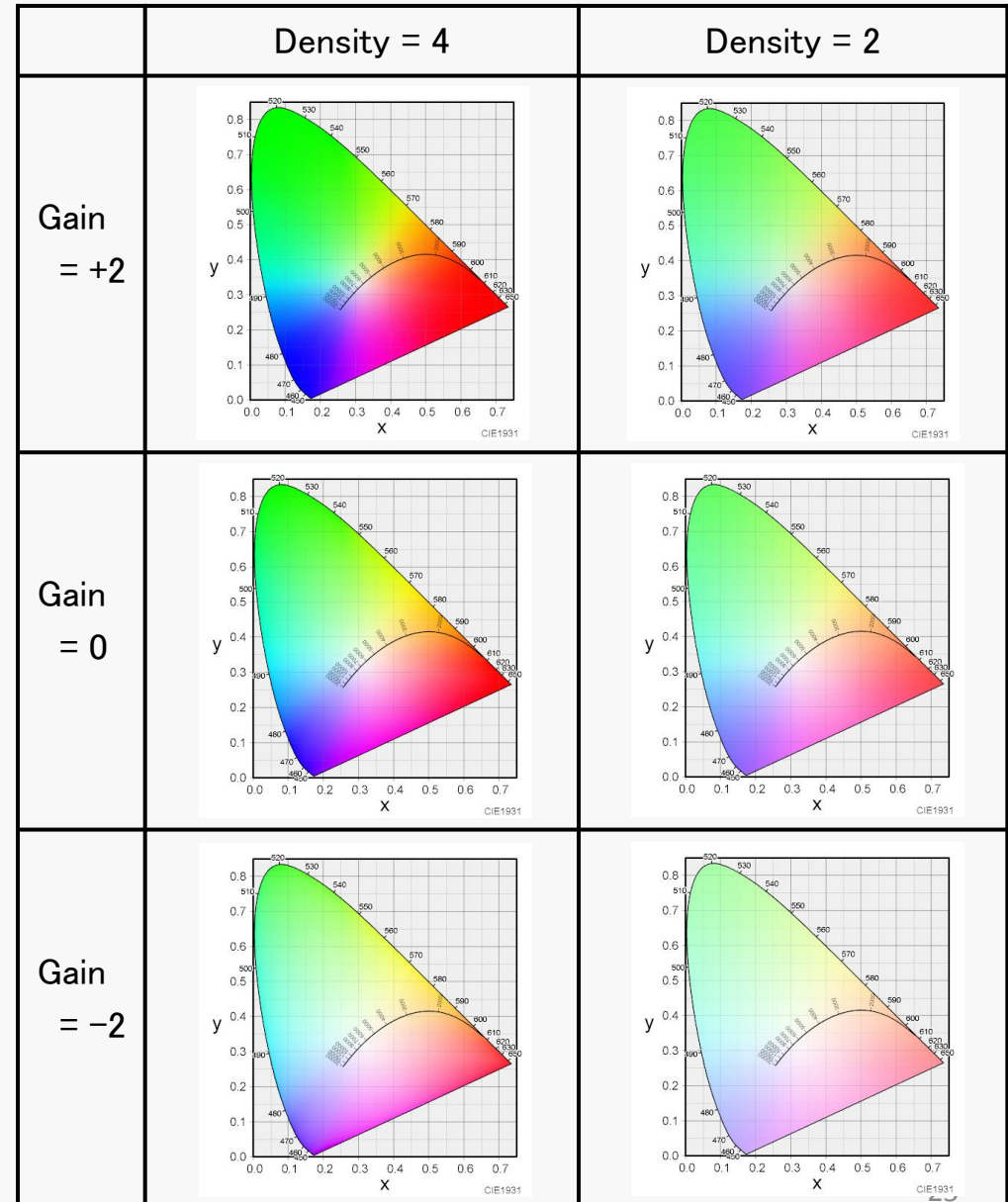
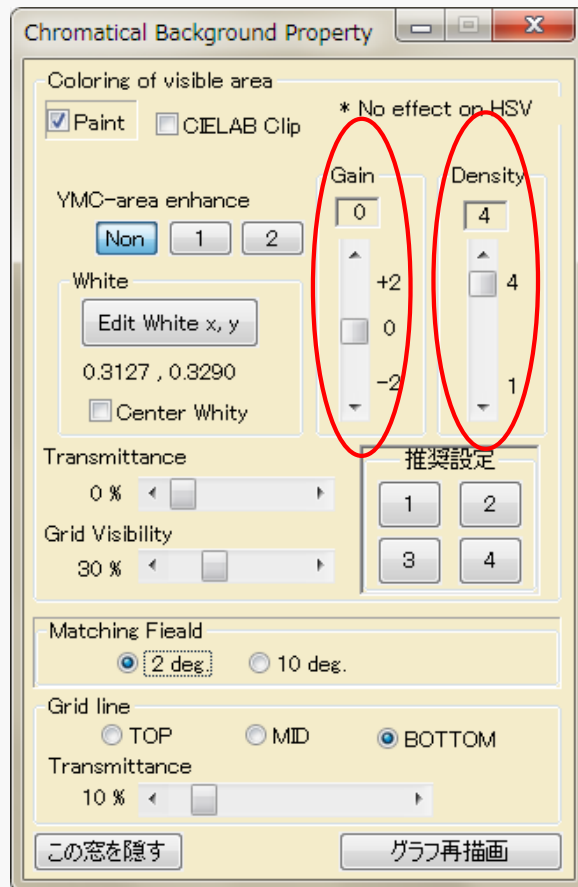
(チェック無しは全面に彩色)

C-4-1 Gain Density設定

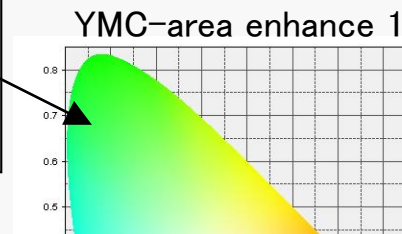
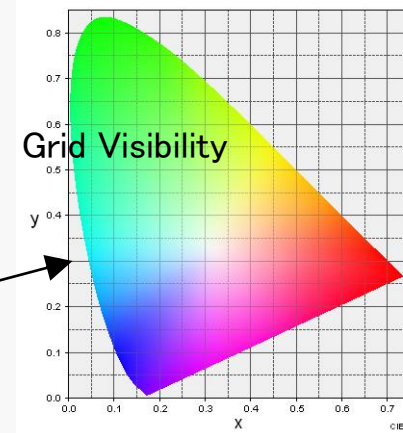
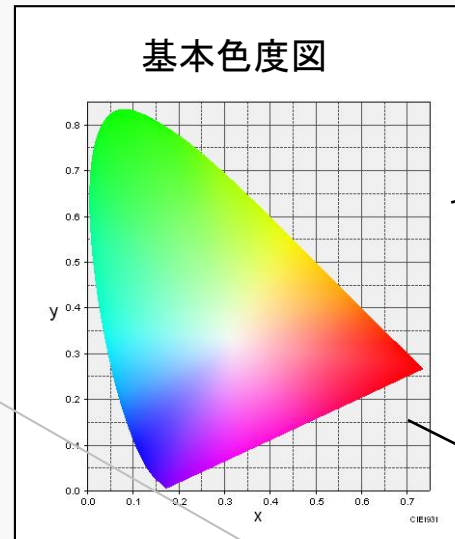
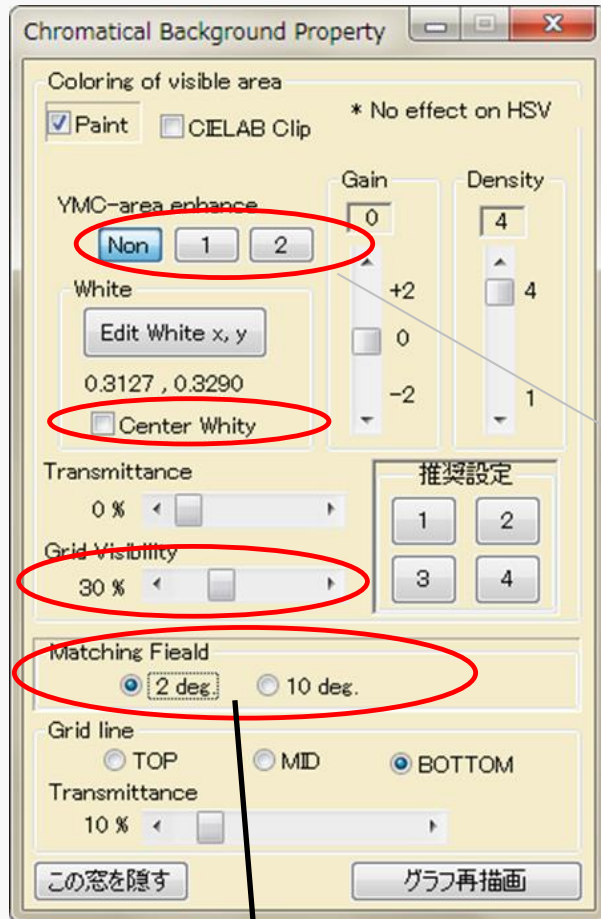
色の濃さ(飽和度)の調整パラメータ

Gain : ガンマ調整に相当

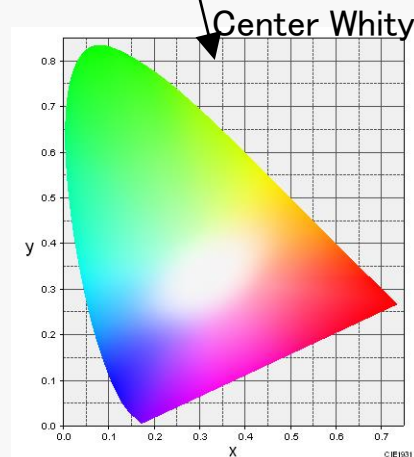
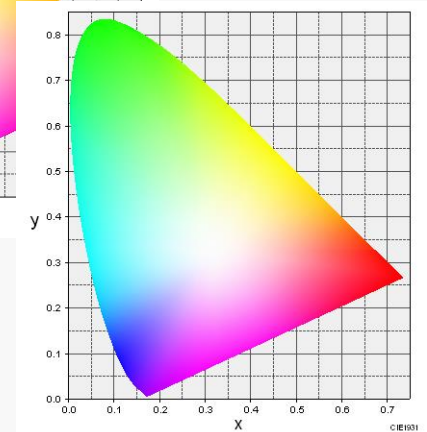
Density : 適用する最大彩度の調整



C-4-2 その他設定



YMC-area enhance 2

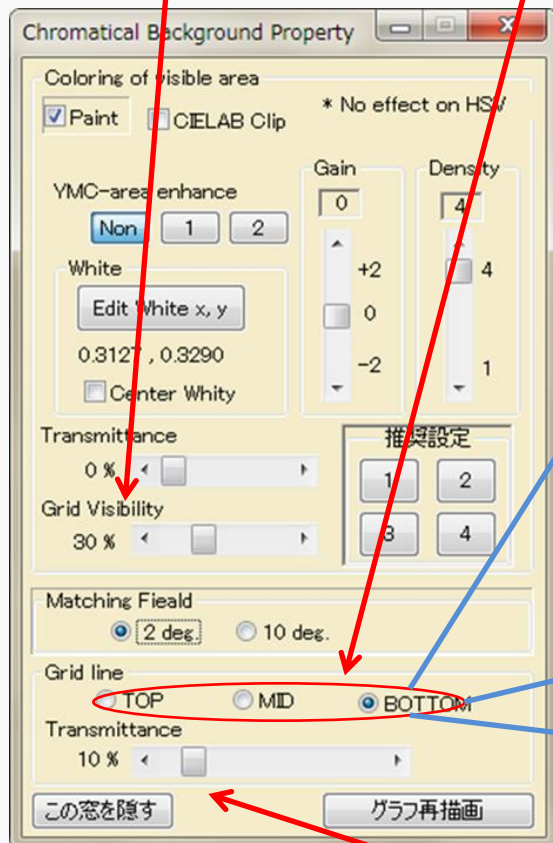


スペクトル軌跡の形を決めるために
使う等色関数として、
2度視野と10度視野を選択できる。
(C-3-3の設定と同じ)

C-4-3 グリッドの位置・透過設定

座標軸、グリッドのレイヤー位置を変更可能。

位置がBOTTOM,MIDでも可視領域彩色が透けてグリッドが見える設定が可能。

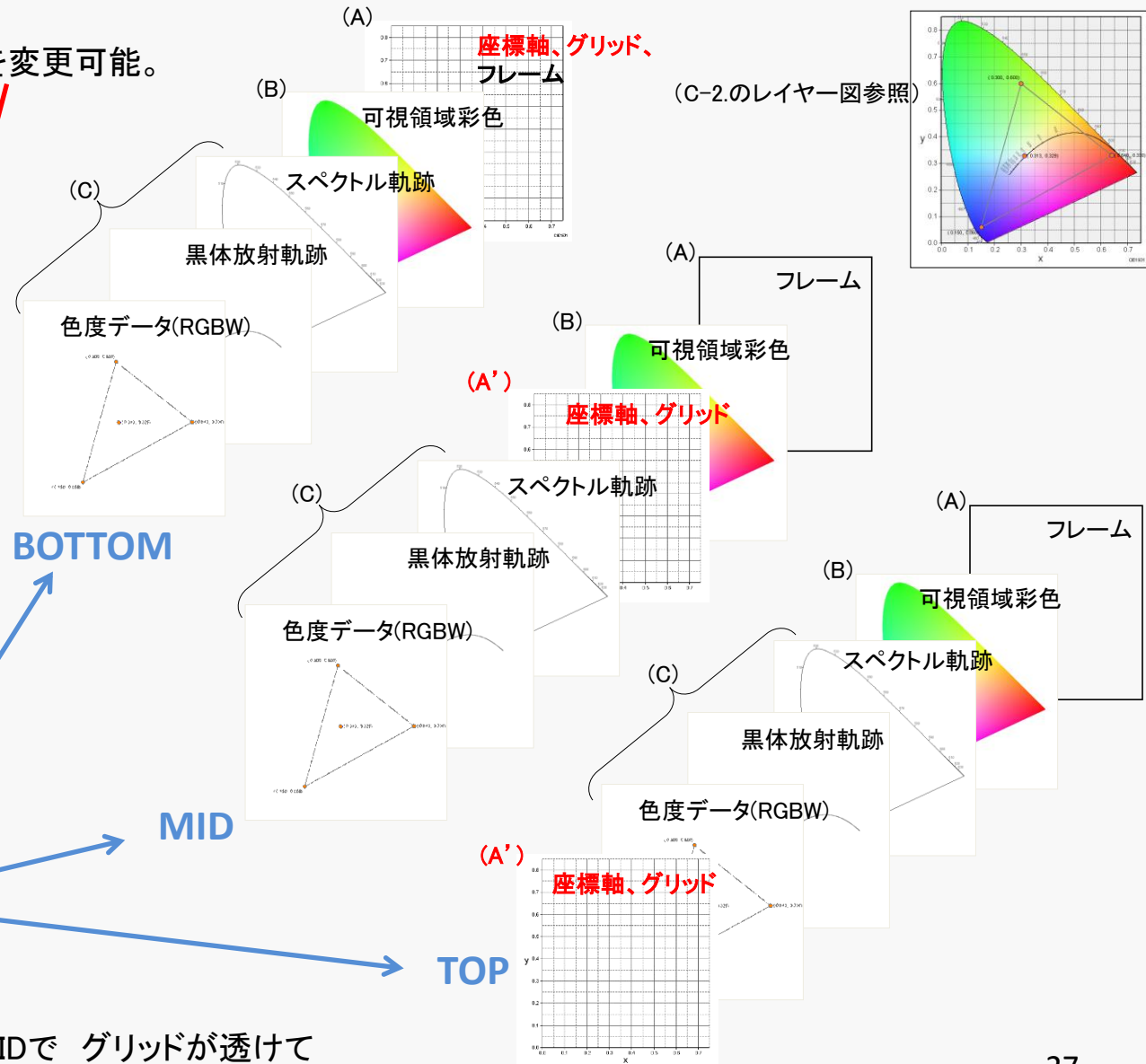


BOTTOM








MID

TOP

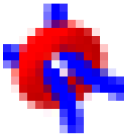
TOP、MIDで グリッドが透けて
背面が見える設定が可能。



C-5 表示アイテム

種 別	アイテム名	アイコン (リストに表示)	概 要	記載項
色度データ	RGBW		三原色のディスプレイなどを扱うための色度データ。 R,G,B,Wの三原色と白色の色度のセット。	C-7.
	多点 (Multipoint)		任意の数の色度データ。汎用色度点プロット。 色度データを連続点として線で結ぶ事もできる。	C-8.
色度の 処理、計算	領域重なり (Overlap Area)		RGBWまたは多点の作る面積を重ねて AND を取った 図形を作る。 カバー率計算 等を使用。	C-9.
	色差 (Color difference)		多点アイテムの色度データを比較し、色差値を求める。	C-10.
	データ補正 (Data Transformation)		RGBW、多点アイテムの色度データに指定の変更を加え たるアイテム。	C-11.
光の軌跡 表示	スペクトル軌跡 (Spectrum locus)		単波長光の色度軌跡(と純紫軌跡) 可視領域彩色の周囲を囲む線になる	C-12.
	黒体放射軌跡 (Black body locus)		黒体の放射光の色度軌跡。 相関色温度のメモリ線を表示する事も可能。	C-13.

補助アイテム

種 別	アイテム名	アイコン (リストに表示)	概 要	記載項
一括処理	多点アイテム束ね Multipoint Item Bundler		多点アイテムを一括管理するためのアイテム	C-3.

C-5-1 新規アイテムの作成

新規アイテムの作成： 以下3つの方法で、新規データ用の編集ダイアログが表示される。

- ・新規アイテム作成ボタンを押す（ボタンは 下記 4種類だけです）
- ・アイテムリスト上で マウス右ボタンメニューから XXXXアイテム 挿入を選ぶ
- ・メニューバーの 挿入(I) で 挿入したいアイテムを選ぶ

The screenshot shows the ColorAC software interface. The 'Insert(I)' menu is open, showing options like RGBW, Multi, Overlap, Diff, etc. The 'Item List' table is visible, showing items like sRGB, Blackbody Locus, and Spectrum Locus. The 'Right-click menu' is also shown, listing various actions like Edit, Copy, Paste, Delete, and specific item insertion options.

アイテムリスト

Item	No	Name	Scale	Rx	Ry	Gx	Gy	Bx	By	Wx	Wy
RGBW	3	sRGB	1931 xy	0.6400	0.3300	0.3000	0.6000	0.1500	0.0600	0.3127	0.3277
Multi	2	Tc	Blackbody Locus	***	-	-	-	-	-	-	-
Overlap	1	Spectrum Locus	***	-	-	-	-	-	-	-	-

**4つのボタン
RGBW, Multi, Overlap, Diff
で、それぞれの
アイテムを新規作成する。**

Multi: 多点アイテム
Diff : 色差アイテム

**右ボタンメニューの
アイテム挿入**

- 編集(Edit)
- コピー(Copy)
- 貼付(Paste)
- 削除(Delete)
- 選択削除
- 全削除
- 選択したアイテムのサマリ(Summary)
- 選択したアイテムの形状データをコピーする
- RGBWアイテム挿入
- 多点(Multipoint)アイテム挿入
- 領域重なり(Overlap)アイテム挿入
- 色差(Color Difference)アイテム 挿入
- データ補正(Transformation)アイテム挿入
- スペクトル軌跡(Spectrum Locus)アイテム 挿入
- 黒体輻射軌跡(Blackbody Locus)アイテム 挿入

C-5-2 既存アイテムの選択と編集

アイテムの編集： 以下4つの方法で、編集ダイアログが表示される。

- ・アイテムリストの 編集対象を マウス 左ボタンで ダブルクリック
- ・アイテムリストの編集対象行をクリックで選択し、アイテムリストの上で マウス右ボタンメニューから 編集(Edit)を選ぶ
- ・アイテムリストの編集対象行をクリックで選択し、：メニュー 編集(E) - アイテム(I)
- ・凡例の 編集対象アイテムを ダブルクリック

○は表示の印
クリックで
表示/非表示を
切り換え

アイテム編集
ダイアログの
“PLOT”と同じ

アイテムリスト

右ボタンメニュー

編集(Edit)

アイテムのNo.は、内部で
決める数値
(任意変更不可)

No	Name	Scale	Rx	Ry	Gx	Gy	Bx	By	Rx	Ry
3	sRGB	1931 xy	0.6400	0.3300	0.3000	0.6000	0.1500	0.0600	0.3127	0.3
2	Tc Blackbody Locus	***	-	-	-	-	-	-	-	-
1	Spectrum Locus	***	-	-	-	-	-	-	-	-

Copy (Copy)
Paste (Paste)
Delete (Delete)
選択削除
全削除
選択したアイテムのサマリ(Summary)
選択したアイテムの形状データをコピーする
RGBWアイテム挿入
多点(Multipoint)アイテム挿入
領域重なり(Overlap)アイテム挿入
色差(Color Difference)アイテム挿入
データ補正(Transformation)アイテム挿入
スペクトル軌跡(Spectrum Locus)アイテム挿入
黒体輻射軌跡(Blackbody Locus)アイテム挿入

C-5-3 アイテムの削除

アイテムを削除する方法： 以下どの方法でも 削除可能。

- ・アイテムリストの削除対象を マウス 左ボタンで クリックし選択。 DELキーを押す。
- ・アイテムリストの削除対象を マウス 左ボタンで クリックし選択。
メニュー 編集(E) - 削除 Del
- ・アイテムリストの削除対象を マウス 左ボタンで クリックし選択。
アイテムリストの上の マウス右ボタンメニューから 削除(Delete)を選ぶ
- ・アイテムリスト上で、 マウス右ボタンメニューから 選択削除を選び、
削除対象にチェックマークをつけて OKボタン。

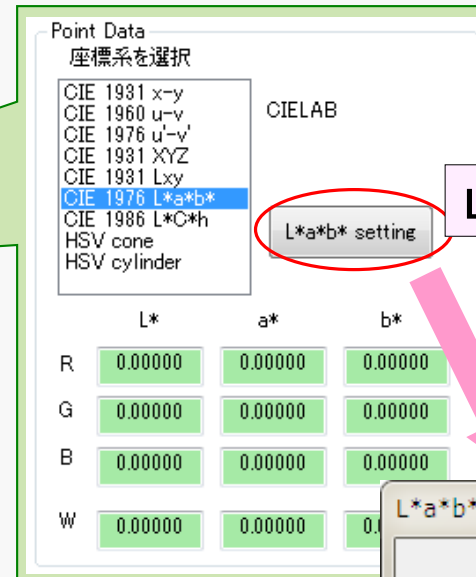
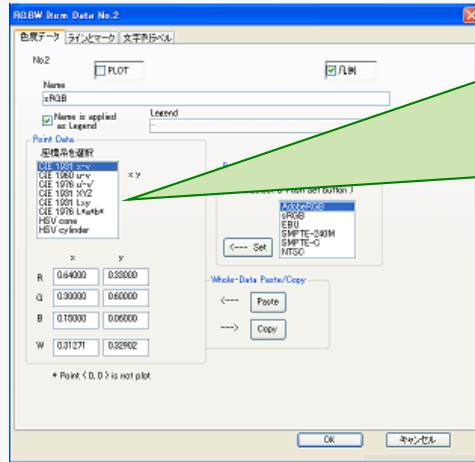
C-5-4 色度データの座標系

CIE 1931 x-y
CIE 1960 u-v
CIE 1976 u'-v'
CIE 1931 XYZ
CIE 1931 Lxy
CIE 1976 L*a*b*
CIE 1986 L*C*h
HSV cone
HSV cylinder
CCT+duv
CCT+du'v'
RGB Level

選択肢	内容	対応アイテム		参照ページ
		RGBW	Multipoint	
CIE 1931 x-y	左記の通り (視角を10° の場合はCIE1960で規定)	○	○	D-1、D-2
CIE 1960 u-v	左記の通り	○	○	↑
CIE 1976 u'-v'	左記の通り	○	○	↑
CIE 1931 XYZ	左記の通り	○	○	↑
CIE 1931 Lxy	Lは輝度(=XYZのY) x,yは CIE1931のx,y	○	○	↑
CIE 1976 L*a*b*	左記の通り	○	○	D-3
CIE 1986 L*C*h	左記の通り CIE1976 a*b*を極座標表記したもの	○	○	D-3
HSV cone	左記の通り	○	○	D-4
HSV cylinder	左記の通り	○	○	D-4
CCT + duv	CCTは相関色温度 duvはCIE1960 u-vでの黒体放射曲線からの距離		○	D-5、C-8-10
CCT + du'v'	CCTは相関色温度 duvはCIE1960 u-vでの黒体放射曲線からの距離をCIE1976 u'-v'で示した数値		○	D-5、C-8-10
RGB Level	画像、映像のRGBデータ ディスプレイの3原色の色度と ガンマ値を指定して 色度に変換		○	C-8-11
Spectrum			○	

C-5-5 表示アイテムで CIELABのデータを使う

アイテム(RGBW, Multipoint)の
データ座標系としてL*a*b*を選ぶ



L*a*b* settingボタンを押す

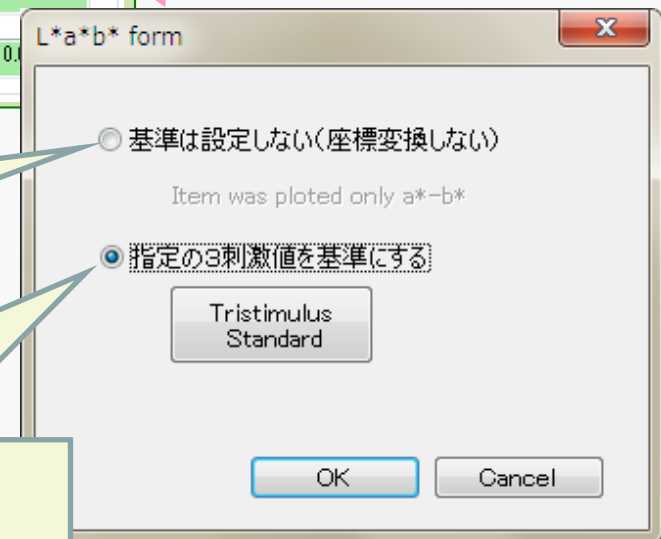
色度図の座標系の設定に合わせる

※a*,b*の値を そのまま 色度図に
プロットする事になる。
※原理上 a*-b*図以外では 表示できない

どちらか
を選ぶ

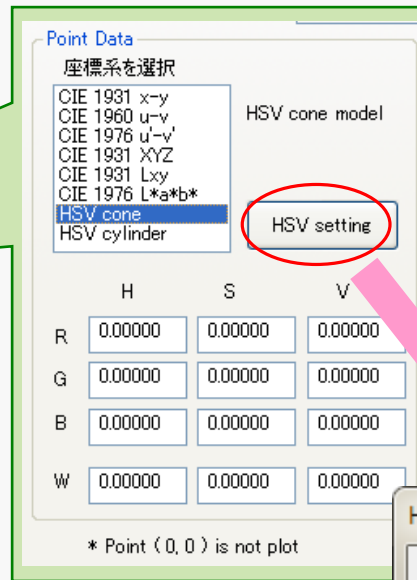
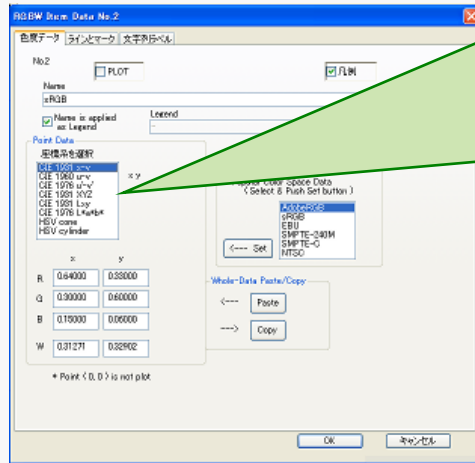
このアイテム 独自の基準値を設定

選択して編集ボタンを押して 設定画面で設定
(設定の仕方は
C-3-6. CIELAB (CIE 1976 L*a*b*) の a* - b*表示 参照)



C-5-6 表示アイテムで HSVのデータを使う

アイテム(RGBW, Multipoint)の
データ座標系としてHSVを選ぶ



HSV settingボタンを押す



色度図の座標系の設定に合わせる

※HSVの値を そのまま H-S図に
プロットする事になる。
※原理上 H-S図以外では 表示されない

どちらか
を選ぶ

このアイテム 独自の基準値を設定

選択して編集ボタンを押して 設定画面で設定
(設定の仕方は
C-3-7. HSVモデルのH-S表示 参照)

C-5-7 データ点のラインとマークの設定 (RGBW, Multipoint, Overlap 共通)

アイテムの編集ダイアログの ラインとマークタブで設定



色度点の間に
ひく線の設定

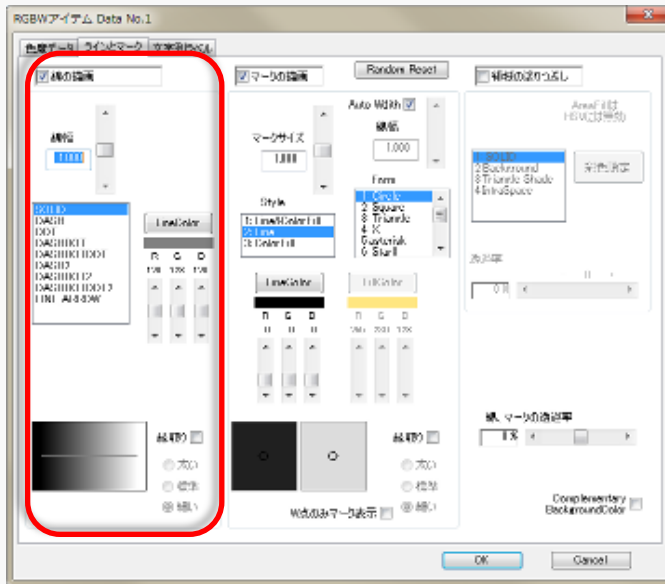
色度点に打つ
マークの設定

色度点で作る
領域の塗り潰し
→ C-5-8.

線とマークの
透過設定

線の設定

ラインとポイント タブを選択し 設定



色度点の間に
線を引くかどうか
(チェック)

☒ 線の描画

線幅
1.0が標準値

線幅

1.000

線種
(選択)

SOLID
DASH
DOT
DASHDOT
DASHDOTDOT
DASH2
DASHDOT2
DASHDOTDOT2
LINE_ARROW

線の色
RGBそれぞれ
数値(0~255)
(選択or入力)

LineColor

R G B
128 128 128

線の表示
プレビュー



縁取り ☐

縁取り有無

● 太い

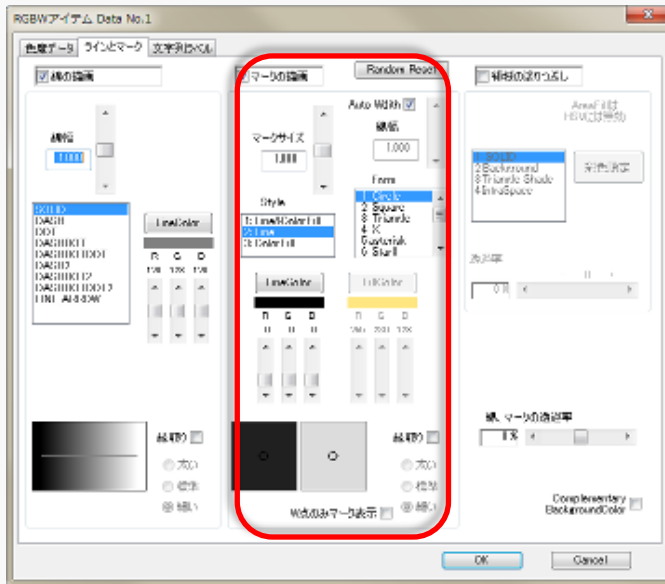
● 標準

● 細い

縁取りの幅

マークの設定

ラインとポイント タブを選択し 設定



マークの
表示有無
(チェック)

ボタンを押す度に、
マークのFormと色を
ランダムに変更する

マークを構成する
線の線幅を
自動で値を調整す
るかどうか
(チェック)

マークの大きさ
1.0が標準値
(入力)

マーク種類
(選択)

線の色
(入力)

マークのプレビュー
背景は 濃いグレー(ほぼ黒)と
薄いグレーの2つ

白色点のみに
マークを表示する場合
(チェック)
RGBWアイテムのみの機能

☒ マークの描画

Random Reset

マークサイズ
1.000

Style

1: Line&ColorFill
2: Line
3: ColorFill

LineColor

R G B

0 0 0

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

Auto Width ☒

線幅

1.000

Form

1: Circle
2: Square
3: Triangle
4: X
5: asterisk
6: Star3

FillColor

R G B

255 230 128

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

↑ ↓

マークの線幅
(入力)

マーク形状
(選択)

塗りの色
(入力)

縁取り有無

縁取り ☐

● 太い

● 標準

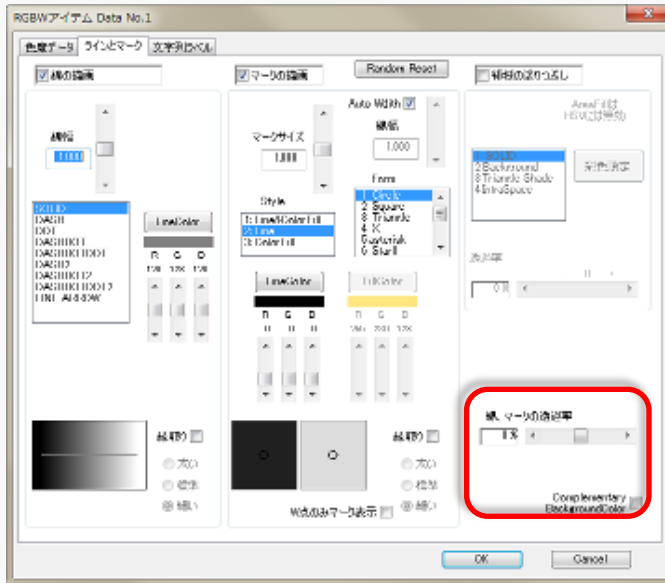
● 細い

縁取りの幅

W点のみマーク表示 ☐

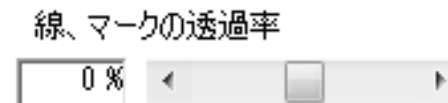
線とマークの 透過設定

ラインとポイント タブを選択し 設定



線とマークを透過させる場合に設定する

※ただし、その下にあるComplementary Background Colorをチェックすると、効果が解除される。



Complementary BackgroundColor ☐

Complementary Background Color

背景色と反対色にシフトさせる事で
線が背景に埋もれ辛くする機能。
ただし効果は低いので、目立たせたい場合は
この機能を使わずに、線、マークの縁取りを推奨する。

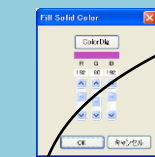
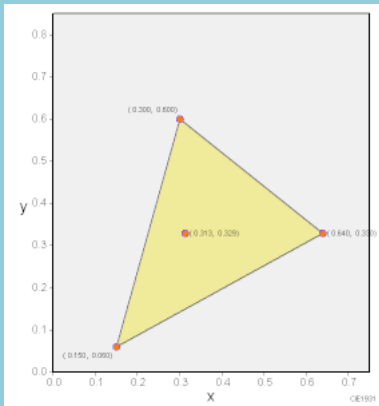
※Complementary Background Colorを使うと、
縁取り、上記の透過が使えなくなる(仕様)

C-5-8 Aria Fill 色度座標で囲まれる多角形領域の塗りつぶし

データ点のラインとマーク設定ダイアログの
AreaFillで 以下の設定が可能

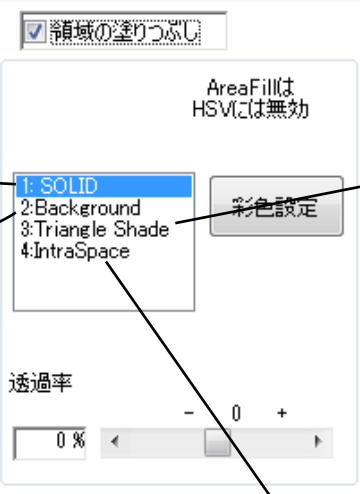
※ HSVでは動作しない(塗りつぶされない).
※ CIELABでは, L*決定ルール設定として
1. No Transformation.(C-3-6. 参照)を
選択した状態では, 正しく動作しない

SOLID

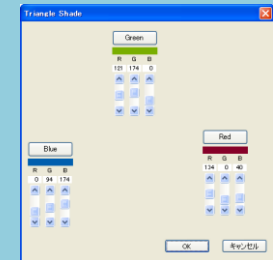
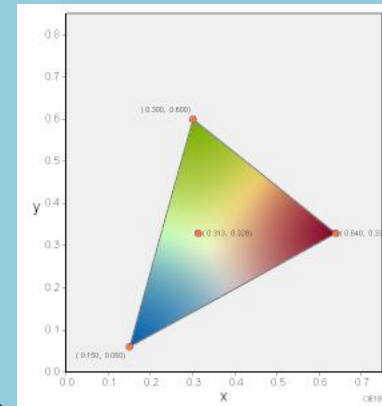


指定の単色で
塗りつぶす

RGBW, Multipoint,
Overlap で有効



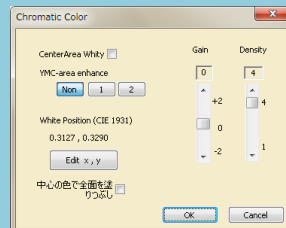
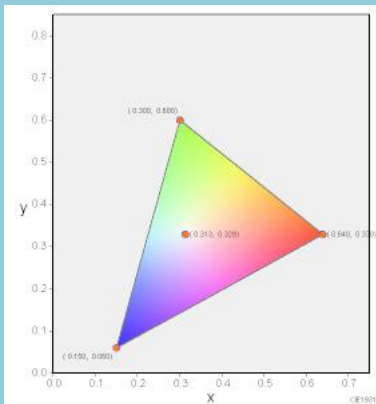
Triangle Shade



RGBWデータに対して,
RGBの色度点に指定色
を設定

RGBWのみ有効

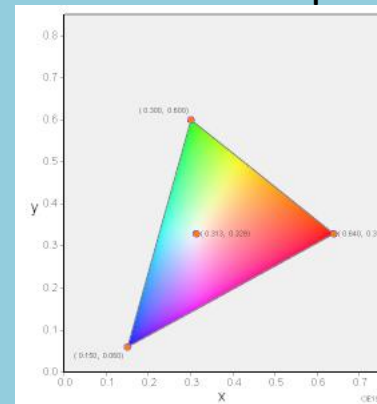
Background



可視領域彩色を
表示

RGBWのみ有効

Intra Space



RGBWデータから, 3原色
を, 色度:RGBそれぞれの
色度, 強度:RGBの混色
がWになるホワイトバラン
スの強度 とする。
この前提で, 色度図上の
色度に相当する色データ
を生成

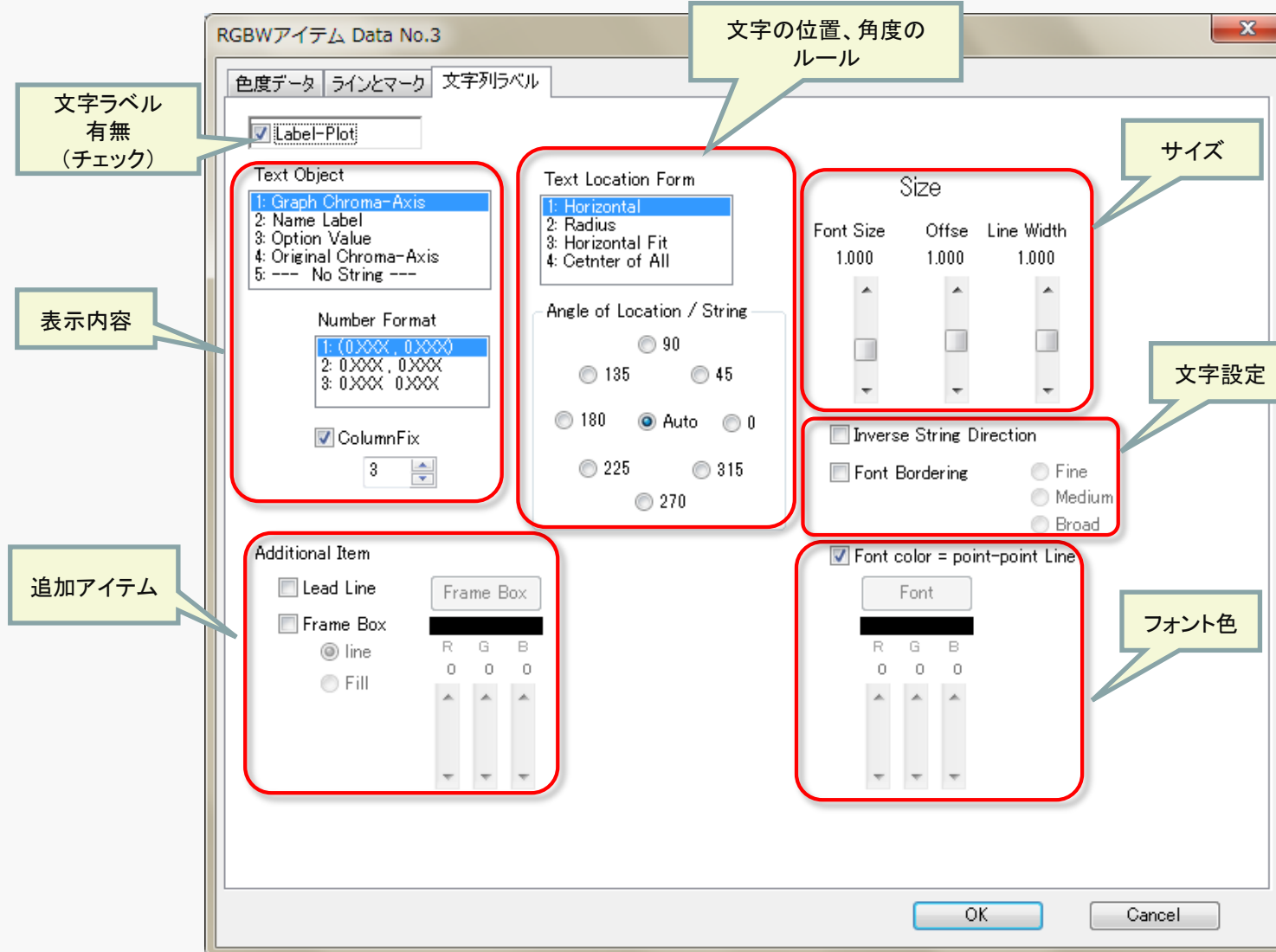
RGBWのみ有効

※ C-7-3. Intra Spaceの使い方 参照

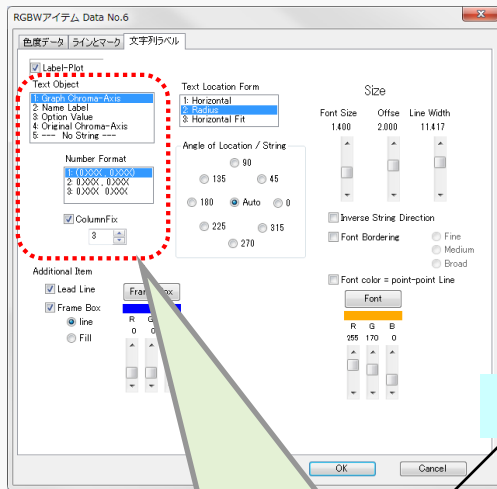
C-6 データ点の文字ラベル設定 (RGBW,Multipoint,Overlap 共通)

色度のデータ点に文字表示を付ける事ができる。

アイテムの編集ダイアログの 文字ラベル タブで Label-Plotをチェックする

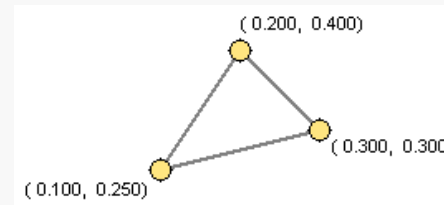
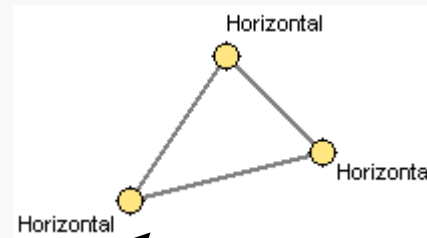


C-6-1 文字ラベルの表示内容

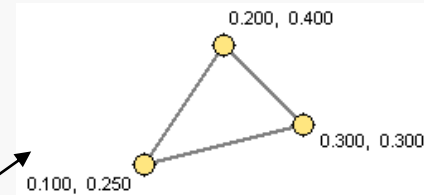


Name Label表示

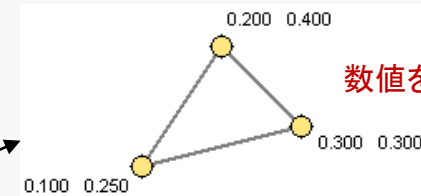
Graph Chroma-Axis
色度座標表示



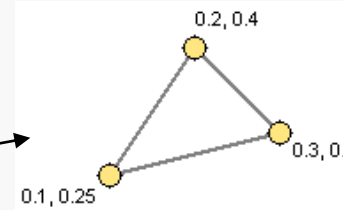
括弧, カンマ有り



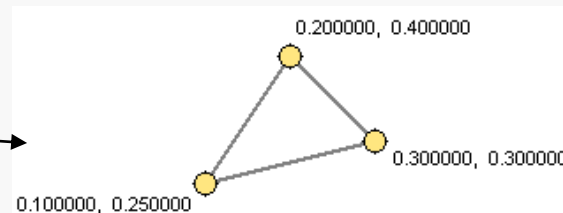
カンマ有り



数値を並べるだけ



小数点以下の
桁数を指定しない



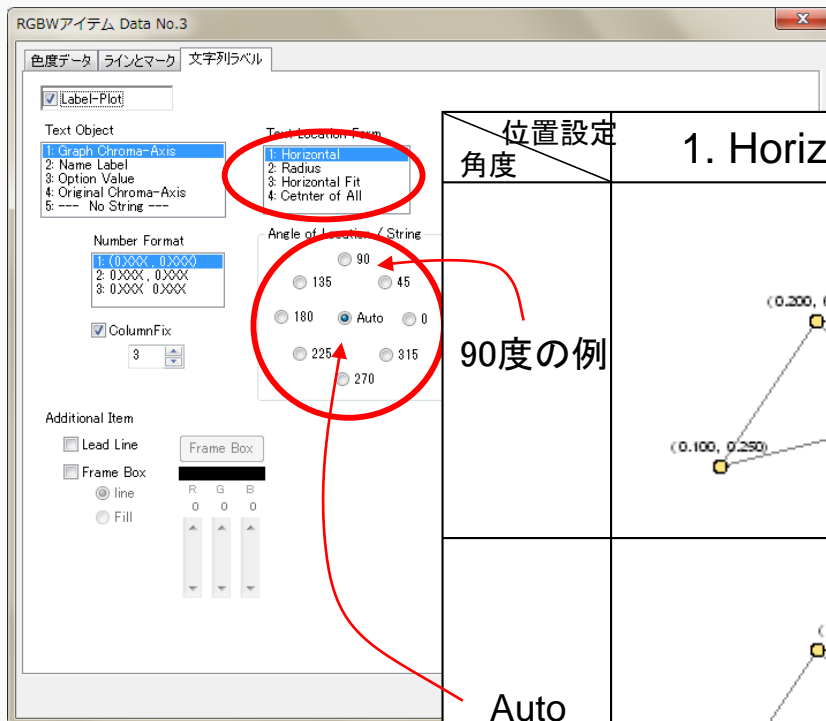
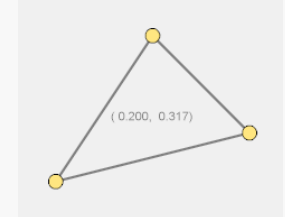
少数点以下を
6桁にした例

C-6-2 文字の位置, 角度設定

文字は データ点(色度座標)の近傍に プロットされる。
データ点の どちら側にプロットするかは、
Text Location Formの設定と、角度選択で指定する。

4. Center of All

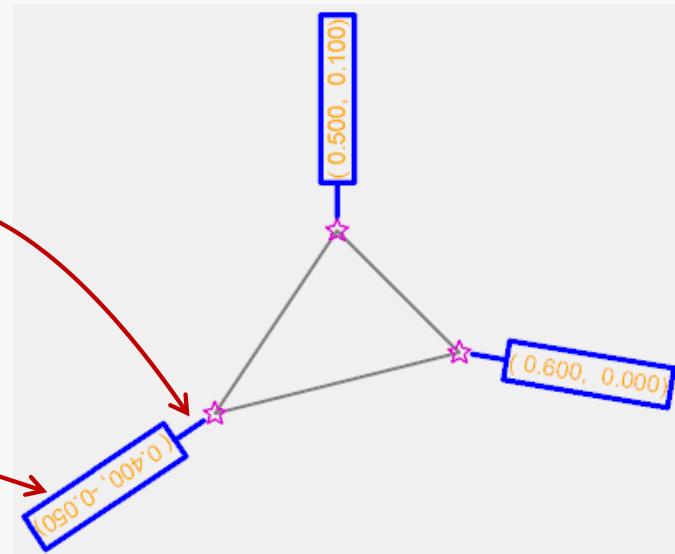
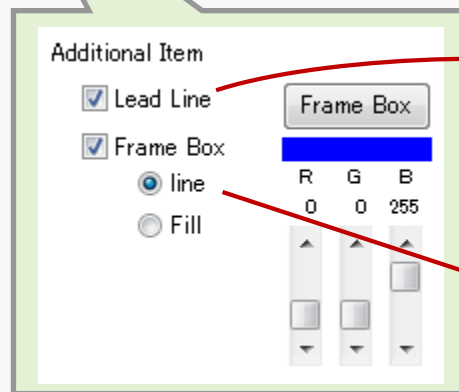
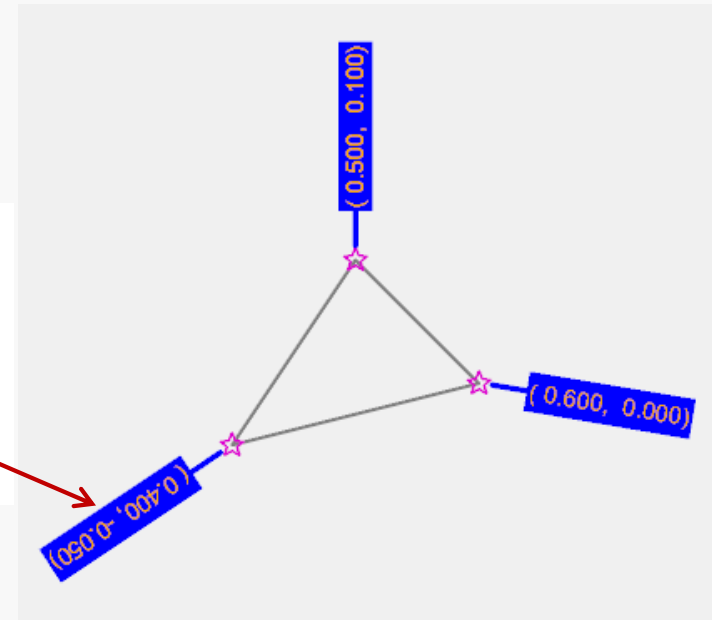
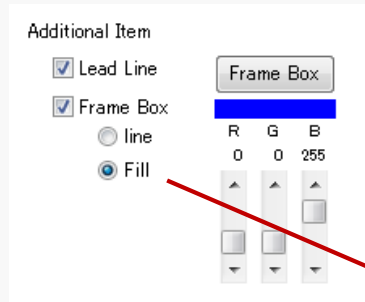
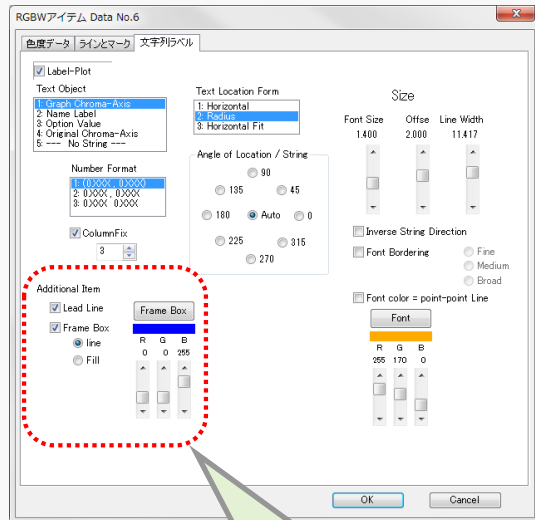
色度点の平均位置に、
平均値をプロット



位置設定 角度	1. Horizontal	2. Radius	3. Horizontal Fit
90度の例			
Auto			

C-6-3 引き出し線, 四角形囲みの指定

文字に引出し線と、囲み枠を付ける事ができる
(選択で 囲み枠は塗りつぶしにも設定可能)



C-6-4 フォントの装飾設定

文字には以下の属性を付与できる。

- ・文字の方向の逆転
- ・文字に輪郭を付ける

輪郭は広さで3段階 (Fine, Medium, Broad)

The image displays the 'Font' settings window in ColorAC, showing various options for text formatting. The 'Font Boring' (likely 'Font Bolding' or 'Font Boring') is set to 'Broad'. The 'Font color = point-point Line' is checked. The 'Font' button is highlighted. The 'Additional Item' section shows 'Lead Line' and 'Frame Box' options. The 'Font color = point-point Line' is also checked here. The 'Font' button is highlighted. The 'Font' button is highlighted.

The main window shows a chromaticity diagram (CIE1931) with text examples. The text is arranged in a grid, showing the effect of the 'Font Boring' settings. The text is arranged in a grid, showing the effect of the 'Font Boring' settings. The text is arranged in a grid, showing the effect of the 'Font Boring' settings.

The text examples include:

- ae0.123456789文字の例
- bo.123456789文字の例
- co.123456789文字の例
- do.123456789文字の例
- eo.123456789文字の例
- fo.123456789文字の例

The diagram axes are labeled 'x' and 'y', with 'x' ranging from 0.3 to 0.8 and 'y' ranging from 0.1 to 0.4. The label 'CIE1931' is visible in the bottom right corner.

輪郭の色

文字の輪郭の色は 文字の色の明るさに対応して、
暗い文字色では 白、 明るい文字色では黒 になる。

例： 上から R、Y、G、CY、Blue、M、W、BK、Gray(192)、Gray(128)

- -a0.123456789文字の例
- -b0.123456789文字の例
- -c0.123456789文字の例
- -d0.123456789文字の例
- -e0.123456789文字の例
- -f0.123456789文字の例
- -g0.123456789文字の例
- -h0.123456789文字の例
- -i0.123456789文字の例
- -j0.123456789文字の例

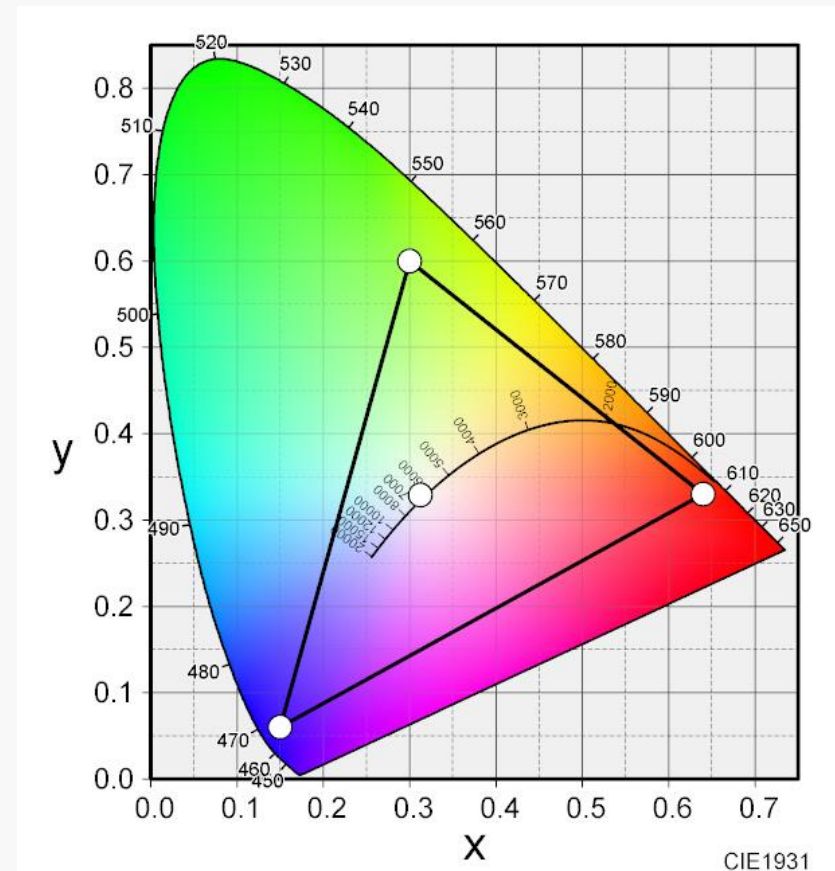
C-7 RGBWアイテム

RGBWアイテムは、3原色の色度を扱うアイテム。
ディスプレイの特性を表示する用途を想定している。

色度データ

	x	y
R	0.640	0.330
G	0.300	0.600
B	0.150	0.060
W	0.313	0.329

表示例



C-7-1 色度データ入力

RGBWアイテム Data No.3

色度データ ラインとマーク 文字列ラベル

No.3

☒ PLOT

Name

☒ Name is applied as Legend

Legend

Point Data

座標系を選択

- ☒ CIE 1931 x-y
- ☐ CIE 1960 u-v
- ☐ CIE 1976 u'-v'
- ☐ CIE 1931 XYZ
- ☐ CIE 1931 Lxy
- ☐ CIE 1976 L*a*b*
- ☐ CIE 1986 L*C*h
- ☐ HSV cone
- ☐ HSV cylinder

x y

R 0.64000 0.33000

G 0.30000 0.60000

B 0.15000 0.06000

W 0.31271 0.32902

5 digits

☐ 輝度を設定

☐ 100

Set

Preset Color Space Data

Popular Color Space Data (Select & Push Set button)

- ☒ UHD
- ☐ DCI
- ☐ AdobeRGB
- ☐ sRGB
- ☐ EBU
- ☐ SMPTE-240M
- ☐ SMPTE-C
- ☐ NTSC
- ☐ A--RGB

Whole-Data Paste/Copy

CIE 1931 L*a*b*のa*b*図において

☐ CIELABのプロット時に、個々のアイテムの白色をグラフ基準にする(特殊条件 注意)

クリップボードのデータからRGBWアイテムを作成

OK Cancel

アイテム名
(文字入力)

色度座標系
(選択)

色度
(数値入力)

色度が(0, 0)の場合は、
無効(未入力)として
処理される。
RGBW全てのデータが
揃っていない場合は、
(0, 0)にすれば良い

CIE Lab時の基準値設定。
IntraSpaceの色彩設定とは事なり、プロット値(形
状)を変える設定。別の基準値のa*b*がひとつの
色度図にプロットされる。

色度図に
表示するかどうか
(チェック)

凡例図に
表示するかどうか
(チェック)

凡例としてアイテム名以外を
使う場合に記載
(左の Name is ...の
チェックを外す事)

良く使う色空間、光源をプリセットして
1ボタンで入力可能にしている

色空間を選択して、Setボタンを押すと、
アイテム名、色度の数値、座標系
がセットされる。

座標系は「輝度設定チェック」を
選択していれば 三刺激値XYZ形式
(白色の輝度100または1)、

選択していなければ CIE1931 x-y

色度データの
貼り付け

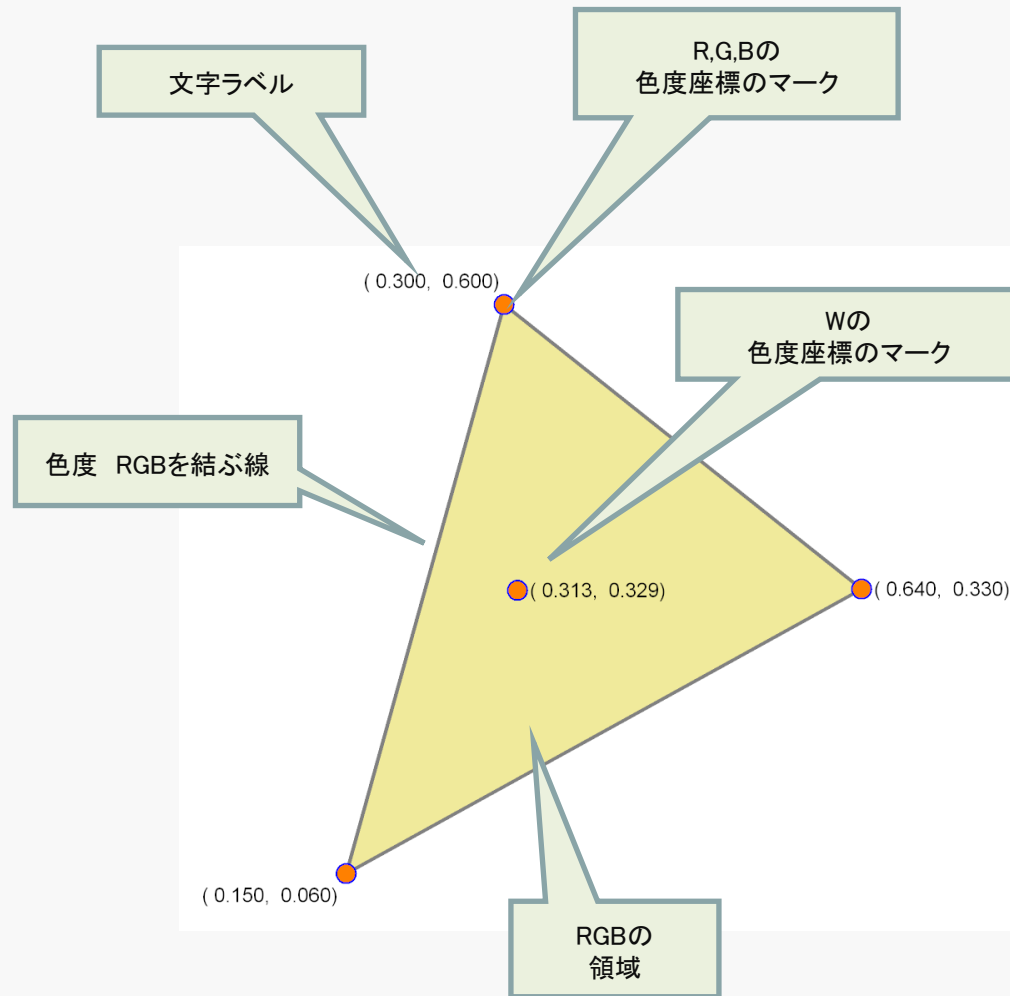
色度データ
のコピー

色度の入力欄の
小数点以下の表示桁数※1

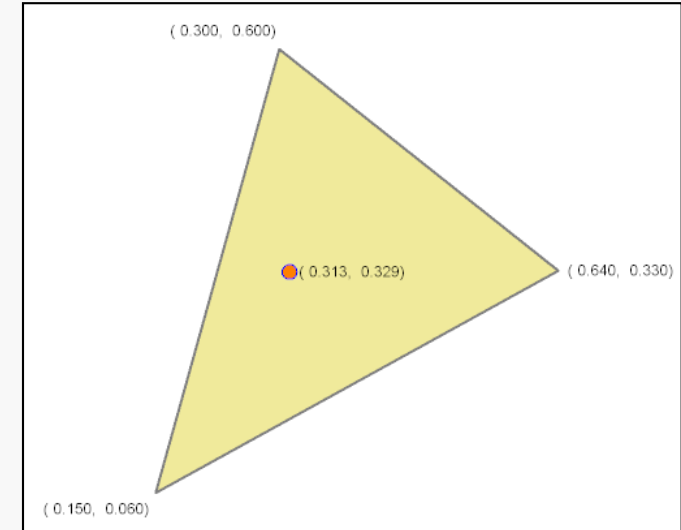
複数の色度データのセット
(R,G,B,W)を一度に貼りつける。
複数のRGBWアイテムが
生成される。(次々項参照)

※1 表示桁を少なくしても、表示されない 下位の桁はデータとして残ります(有効)。
ただし、表示桁が少ない状態で その欄でリターンキーを押すと、表示されている
数字が入力された意味となり、非表示桁部分のデータが無くなります。

C-7-5 表示内容



「データ点のラインとマーク」の設定で,
W点のみマーク表示 をチェックした場合
※C-5-7. 参照

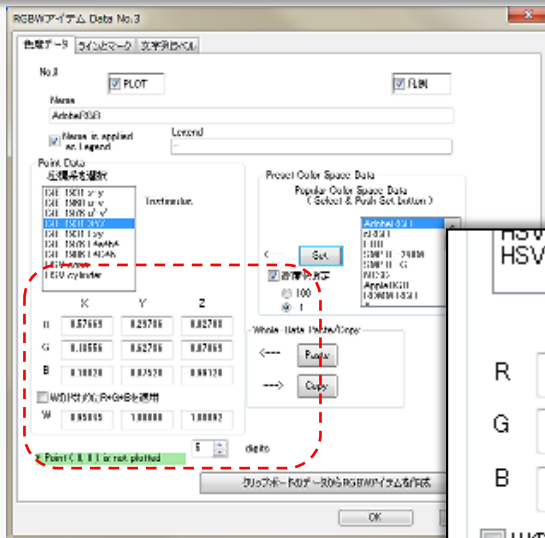


C-7-2 白色の指定方法

理想的な3原色(R,G,B)を持つディスプレイでは 白色Wは それらの加算結果として $W=R+G+B$ と決定できる。
従って、その場合はWの色度を RGBとは別に指定する必要は無い。
その場合の 以下のチェックボックスを チェックする事で、 $R+G+B$ をWとして適用する。

※足し算するためには、三刺激値(XYZ)に変換可能なデータである事が必要。
CIE1931xy や $u'v'$ などでは チェックボックスは表示されない。

座標系 CIE1931 XYZ では
「Wの代わりにR+G+Bを適用」 チェックボックスを表示



「Wの代わりにR+G+Bを適用」

非チェック状態 Wの入力値が有効

	X	Y	Z
R	0.57669	0.29736	0.02703
G	0.18556	0.62736	0.07069
B	0.18820	0.07528	0.99120
W	0.95045	1.00000	1.08892

* Point (0.0) is not plotted

5 digits

☒ Wの代わりにR+G+Bを適用

「Wの代わりにR+G+Bを適用」

チェック状態 Wの入力値が無効

C-7-3 Intra Spaceの使い方（正確な色の色度図）

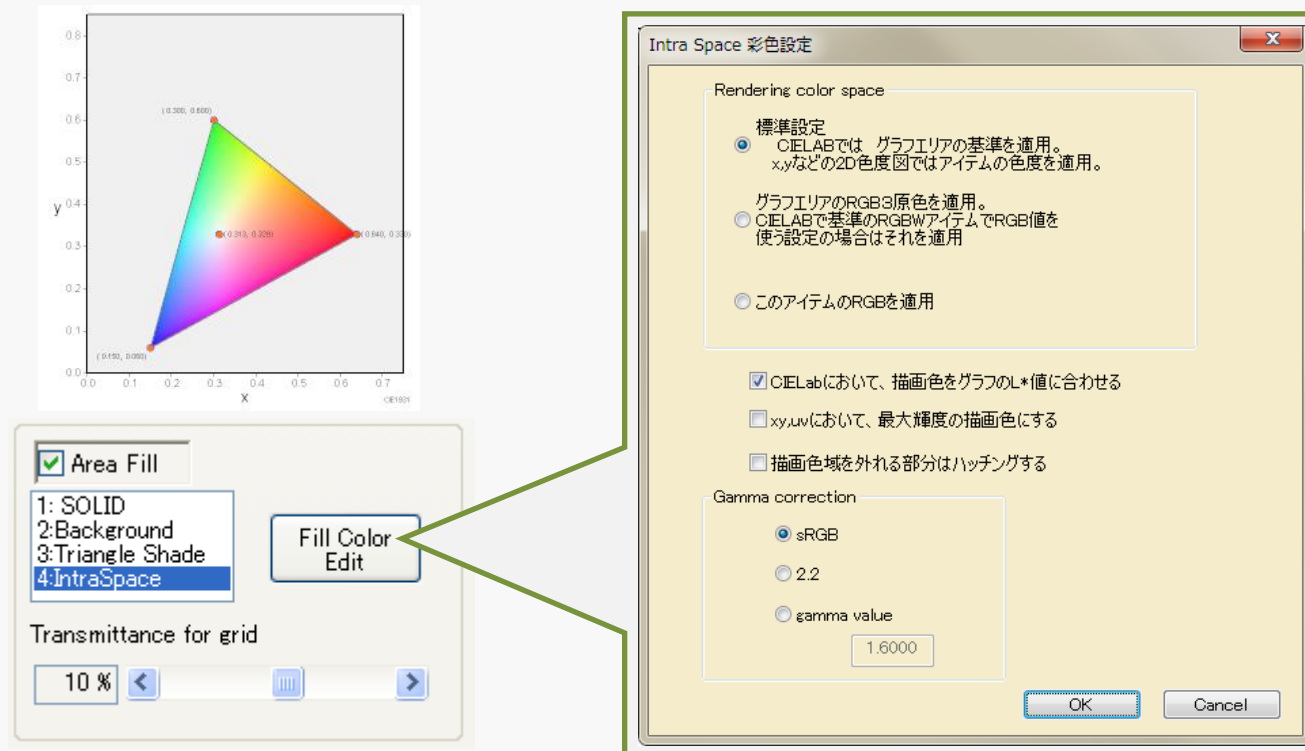
RGBWアイテムの 塗りつぶし設定(C-5-8) のひとつ。

RGBWデータから計算した色度を 色度図上に画像のデータとして描画するために使う。

- ・CIELABでは、L*固定の図、 $R^2+G^2+B^2=1$ の図、RGB最大(Gamut図) の3種類の図が作れる。

※注意: 描画条件によりR,G,Bの強度が100を超える領域がある場合は、描画できないため、警告として ハッチング表示になる。

- ・目盛線(グリッド)を 透かす事が可能(目盛線以外の部分の色には影響しない)



塗り色のR,G,B階調値の 計算に使うRGB空間の選択

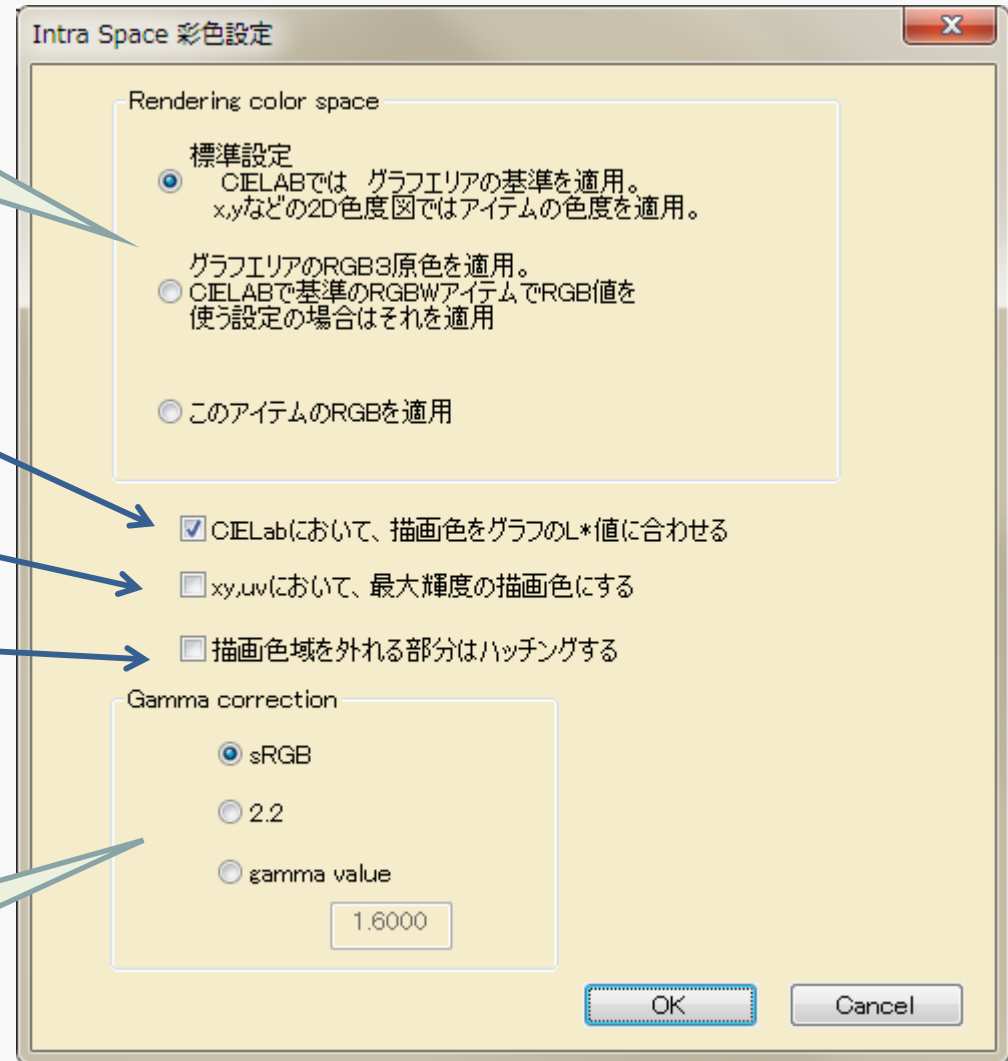
このチェックを外すと 正しい輝度(明度 L^*)に捕らわれず、
色が見やすい明るさに補正する。
明るさまで含めた正確な図ではなくなるので、注意。

x, y u, v u', v' の 耀さ設定。
CIE Labと異なり、色度図に明るさ情報が含まれないので
選択しても しなくても 正確性が失われる訳ではない

描画の色空間で R, G, B のどれかが 100%を超える あるいは
負になるなど 描画できない箇所が発生する場合の処理
(ハッチング選択しない場合は、適当に描画)

描画の階調設定。

表示するディスプレイの階調特性
(ガンマ)に合わせる事が必要。



C-7-4 クリップボードから複数のRGBWアイテムの生成

RGBの色度データが複数ある場合、
クリップボードを介して RGBWアイテムを連続生成
する事ができる。

下記の様に データが複数 縦 または 横に並べて
コピーして 右のRGBWアイテムの編集ダイアログから
クリップボードのデータからRGBWアイテムを生成
を実行する(実行したRGBWアイテムのデータも上書きされる)。

コピー元のデータ書式

右の様な RGBWの色度データを
複数ならべた形式

data_1	x	y
R	0.651	0.330
G	0.311	0.622
B	0.143	0.060
W	0.321	0.309

(水色の部分は省略可能)

縦ならび (選択のForm1,Form2)

name	Rx	Ry	Gx	Gy	Bx	By	Wx	Wy
data_1	0.651	0.330	0.311	0.622	0.143	0.060	0.321	0.309
data_2	0.650	0.326	0.290	0.608	0.144	0.060	0.294	0.327
data_3	0.628	0.330	0.291	0.628	0.152	0.059	0.317	0.344
data_4	0.647	0.326	0.299	0.604	0.157	0.061	0.319	0.320
data_5	0.629	0.335	0.290	0.629	0.150	0.062	0.332	0.350
data_6	0.630	0.324	0.301	0.581	0.148	0.064	0.304	0.350
data_7	0.646	0.325	0.306	0.602	0.147	0.063	0.293	0.307

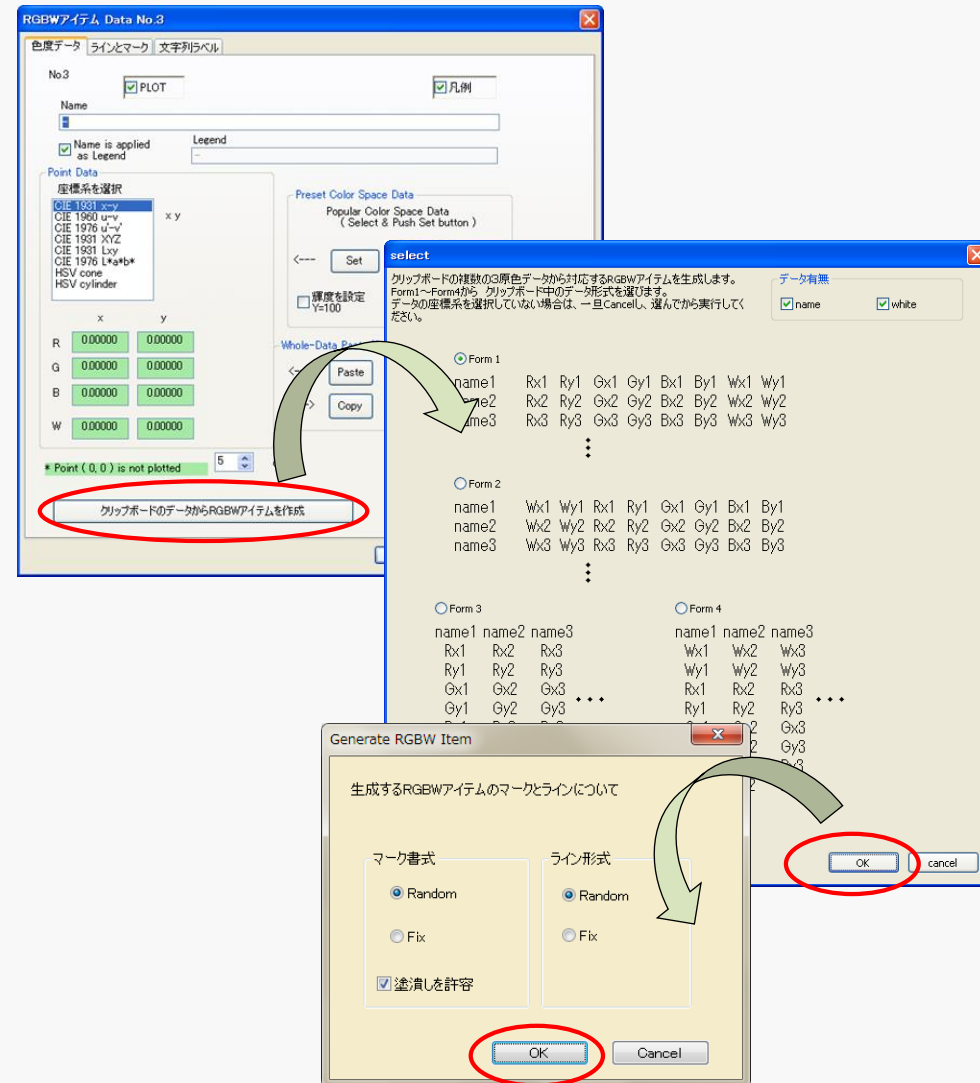
横ならび (選択のForm3,Form4)

name	data_1	data_2	data_3	data_4	data_5	data_6	data_7
Rx	0.651	0.650	0.628	0.647	0.629	0.630	0.646
Ry	0.330	0.326	0.330	0.326	0.335	0.324	0.325
Gx	0.311	0.290	0.291	0.299	0.290	0.301	0.306
Gy	0.622	0.608	0.628	0.604	0.629	0.581	0.602
Bx	0.143	0.144	0.152	0.157	0.150	0.148	0.147
By	0.060	0.060	0.059	0.061	0.062	0.064	0.063
Wx	0.321	0.294	0.317	0.319	0.332	0.304	0.293
Wy	0.309	0.327	0.344	0.320	0.350	0.350	0.307

※水色の部分 nameと Wの色度は省略可能

※制限事項

nameには 空白、TAB、カンマ は使えない。



横並び（ 選択のForm3,Form4） の例

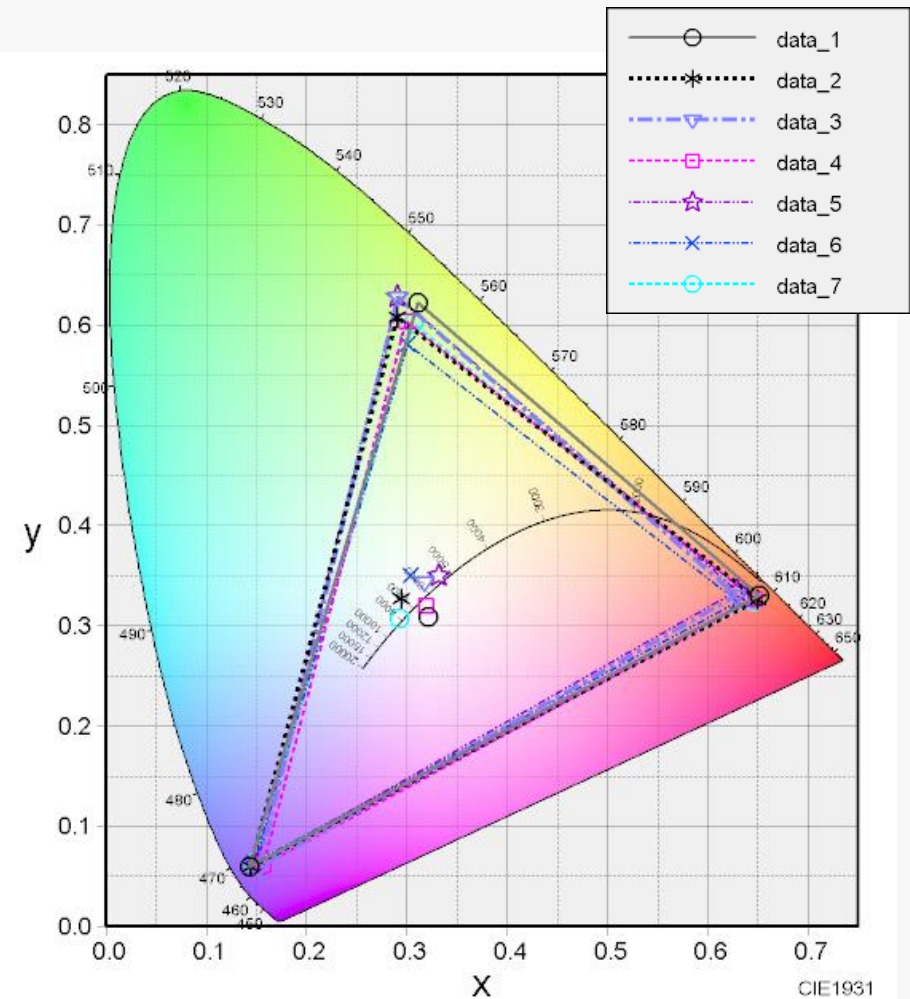
name	data_1	data_2	data_3	data_4	data_5	data_6	data_7
Rx	0.651	0.650	0.628	0.647	0.629	0.630	0.646
Ry	0.330	0.326	0.330	0.326	0.335	0.324	0.325
Gx	0.311	0.290	0.291	0.299	0.290	0.301	0.306
Gy	0.622	0.608	0.628	0.604	0.629	0.581	0.602
Bx	0.143	0.144	0.152	0.157	0.150	0.148	0.147
By	0.060	0.060	0.059	0.061	0.062	0.064	0.063
Wx	0.321	0.294	0.317	0.319	0.332	0.304	0.293
Wy	0.309	0.327	0.344	0.320	0.350	0.350	0.307

..... コピー範囲

※水色の部分 nameと Wの色度は省略可能

※制限事項

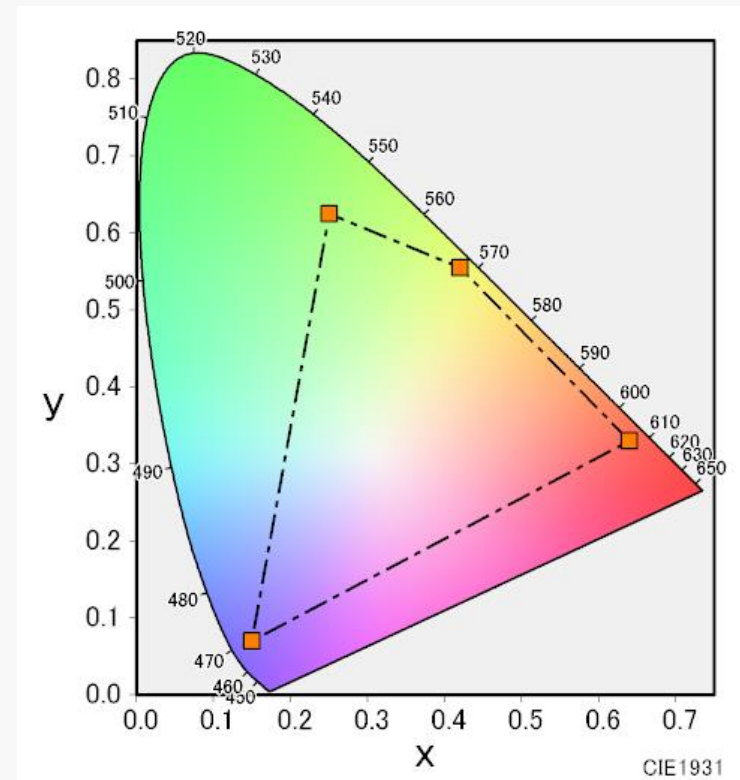
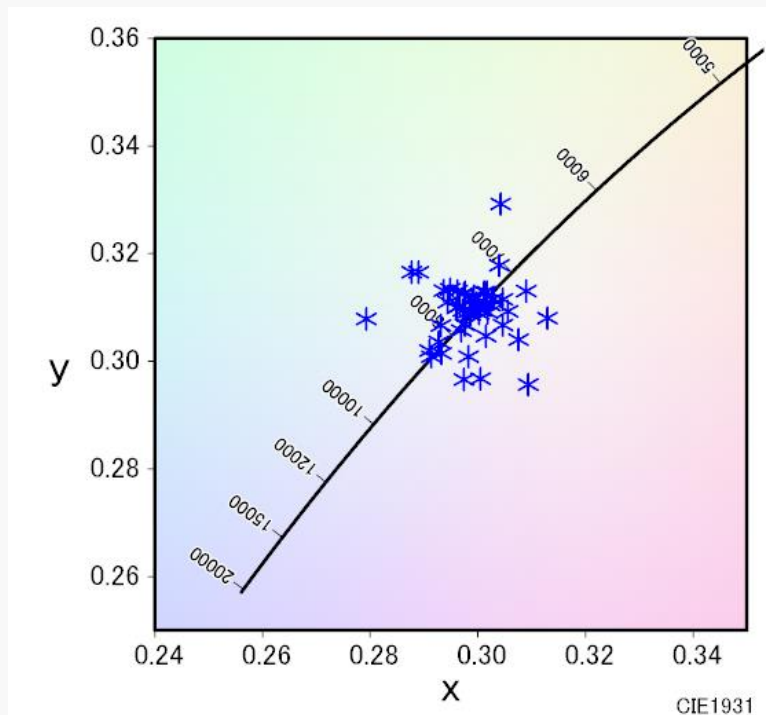
nameには 空白、TAB、カンマ は使えない。



C-8 多点アイテム (Multipoint)

任意個数の色度データのプロット、色度の計算に使用するアイテム。

複数の色度点を面積として扱う事も可能。



C-8-1. データの設定

多点アイテム

多点データ ラベル マーク 文字列ラベル

No.3

☒ PLOT

Name

-

☒ アイテム名を凡例に表示

凡例

-

座標系を選択

CIE 1931 x-y
CIE 1960 u-v
CIE 1976 u'-v'
CIE 1931 XYZ
CIE 1931 Lxy
CIE 1976 L*a*b*
CIE 1986 L*C*h
HSV cone
HSV cylinder
CCT+duv
CCT+du'v'

x y

closed polylines ☐

一行おき表示 ☐

色度データリスト (数値入力)

No	x	y
0	0.1	0.1
1	0.1	0.2
2	0.2	0.2
3	0	0
4	0.3	0.3
5	0.2	0.5
6	0.3	0.4
7	0.4	0.4
8	0.5	0.35
new->	-	-

色度データのグループの始点と終点を結ぶ (閉じた図形化)

※閉じた図形化しないと
—面積として認識しない

Ver. 0.755から
閉じた図形化しなくても
面積として認識する

色度データリストのクリップボードからの貼り付け

Whole-Data Paste/Copy

Paste Copy

Option ☐ Size ☐ Opacity ☐
☐ Ellipse ☒ no effect

Inter line form

Split point to point ☐

2D Scale line curved ☐

3D Scale adjust graph Space ☐

delimiter 0, 0

クリップボードのデータから複数の多点アイテムを作成

OK Cancel

アイテム名
(文字入力)

色度座標系
(選択)

色度データリストの
クリップボードからの
貼り付け

ここで指定したx, yの値を
もつデータをデリミタ
(区切り記号)として使う。

C-8-4. 参照

デリミタの初期設定は
2次元データのx-y, u-v, u'-v'
は (0, 0)、3次元データの
XYZ, Lxy, L*a*b*, L*C*hは
(-1, -1, -1)

C-8-2 リストデータ編集方法

編集方法1

マウスで データセルをクリックすると編集できる。

No	x	y
0	0.10000	0.10000
1	0.10000	0.20000
2	0.20000	0.20000
3	0.00000	0.00000
4	0.30000	0.30000
5	0.20000	0.50000
6	0.30000	0.40000
7	0.40000	0.40000
8	0.50000	0.35000
new->	-	-

No	x	y
0	0.10000	0.10000
1	0.10000	0.20000
2	0.20000	0.20000
3	0.00000	0.00000
4	0.30000	0.30000
5	0.20000	0.50000
6	0.30000	0.40000
7	0.40000	0.40000
8	0.50000	0.35000
new->	-	-

※数値以外が入力されていると
編集がキャンセルされる。

※ リターンキー, TABキーで
次のデータセルが編集状態になる。

編集方法2

マウスで データ行を選択して, 右ボタンメニューでの編集が可能。

No	x	y
0	0.10000	0.10000
1	0.10000	0.20000
2	0.20000	0.20000
3	0.00000	0.00000
4	0.30000	0.30000
5	0.20000	0.50000
6	0.30000	0.40000
7	0.40000	0.40000
8	0.50000	0.35000
new->	-	-

No	x	y
0	0.10000	0.10000
1	0.10000	0.20000
2	0.20000	0.20000
3	0.00000	0.00000
4	0.30000	0.30000
5	0.20000	0.50000
6	0.30000	0.40000
7	0.40000	0.40000
8	0.50000	0.35000
new->	-	-

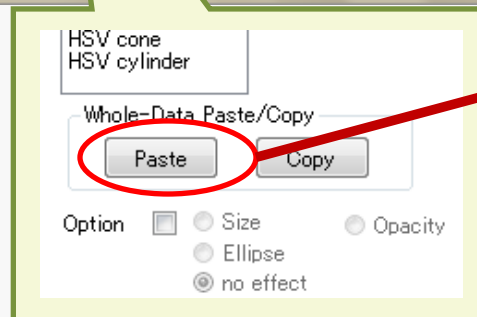
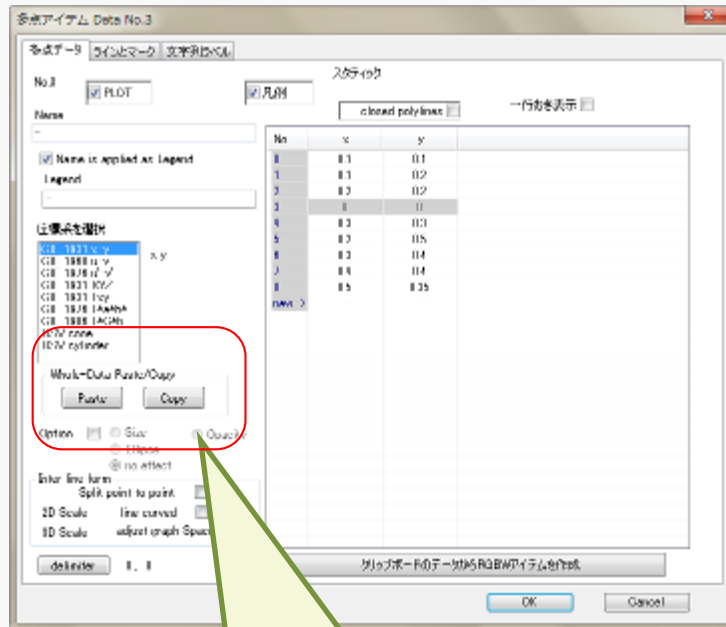
マウスを右の空き
スペースに置いて
範囲選択する

編集
 切取り
 コピー
 貼り付け
 挿入貼り付け上
 挿入貼り付け下
 削除
 上に1行追加
 下に1行追加
 全て選択

C-8-3 クリップボードのデータ貼り付け

クリップボードの色度データ(テキスト形式)を貼り付ける事ができる。

Pasteボタンを押すと、貼り付け方法のダイアログが表示される。

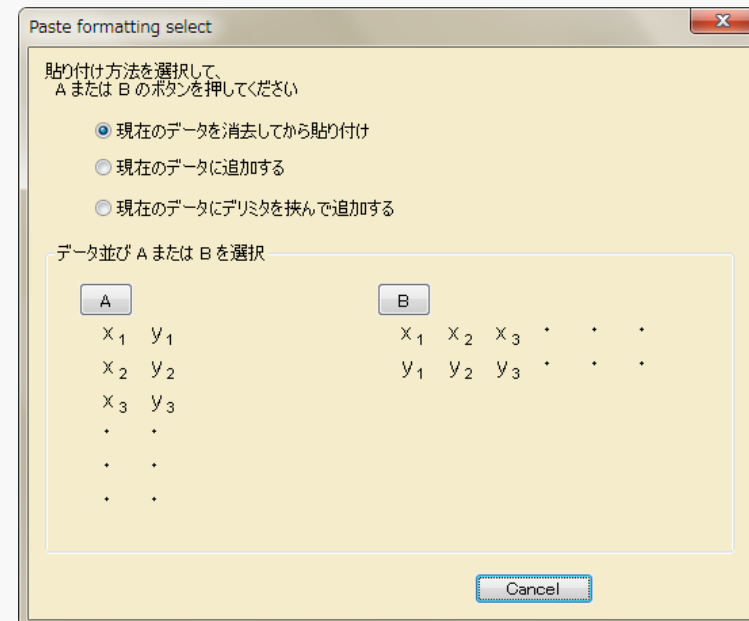


ダイアログで

データの上書きなのか(消去して貼り付け)、追加なのかを選択し、データの並び方向が

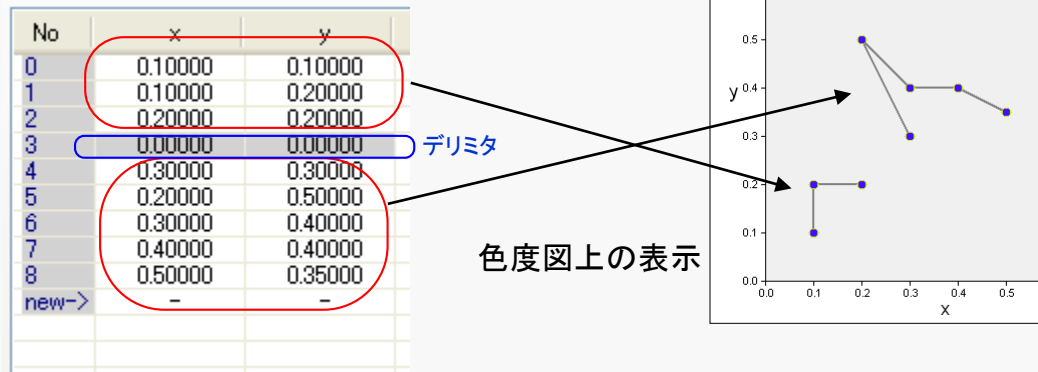
縦の場合は **Aボタン**、

横の場合は **Bボタン** を押すと 貼り付け実行。



C-8-4 データ例と表示

データ例 (0,0)をデリミタ(区切り記号)として使用して、2つの色度座標データリストを入力した例



デリミタ(区切り:Delimiter)として使う値は、任意に決められる(C-8.参照)

デリミタの初期値は 色度座標により以下に設定されている。

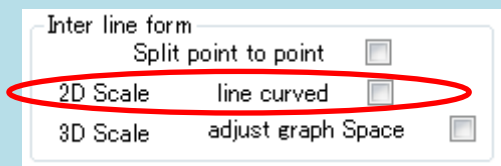
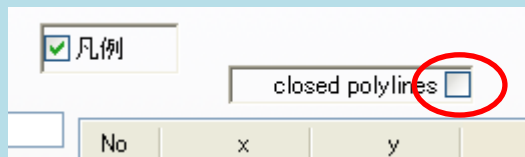
2次元のデータ $x-y, u-v, u'-v' \rightarrow 0, 0$

3次元のデータ $XYZ, Lxy, L*a*b*, L*C*h, HSV \rightarrow -1, -1, -1$

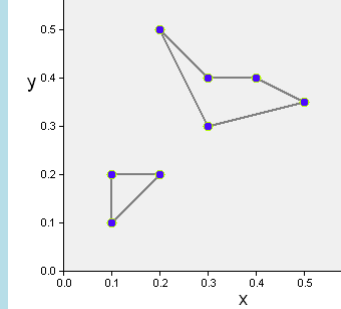
データ設定

閉じた図形化(closed polylines)

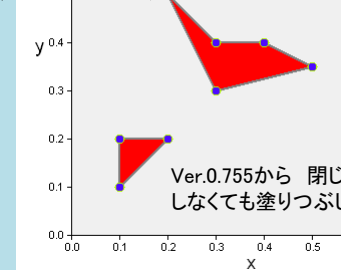
曲線化(Line Curved)



閉じた図形化(closed polylines)

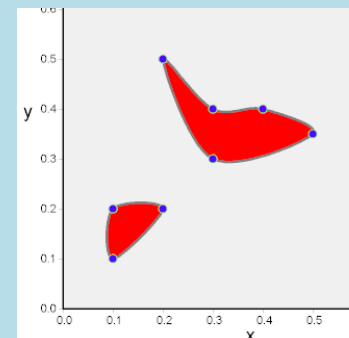
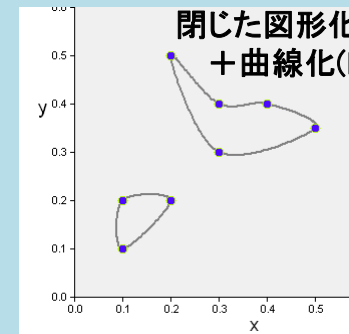


閉じた図形化(closed polylines)
すれば 塗りつぶし(Area Fill) 可能



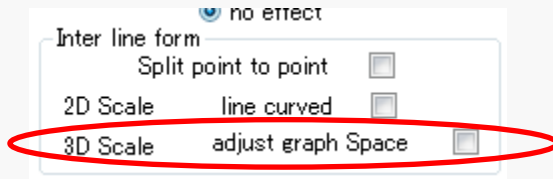
Ver.0.755から 閉じた図形化
しなくても塗りつぶし可能

閉じた図形化(closed polylines)
+ 曲線化(Line Curved)



C-8-5 データ例と表示 (グラフエリアがCIELABなど色度と輝度を含む場合)

CIELAB (CIE1976 L*a*b*)のa*-b*表示、および HSVの H-S表示において、データ点間の線 InterLineは、「3D Scale adjust graph Space」の設定が適用される。



色度データ点 P1とP2を、XYZ三刺激値 (Xp1,Yp1,Zp1)、(Xp2,Yp2,Zp2)で表現したとき、パラメータ t および k を 0~1とすると、以下の式で示される(X,Y,Z)の線をひく。

$$X = X_{p1} \cdot t + X_{p2} \cdot k$$

$$Y = Y_{p1} \cdot t + Y_{p2} \cdot k$$

$$Z = Z_{p1} \cdot t + Z_{p2} \cdot k$$

t, k の関係は 以下となる。

adjust graph spaceの チェックが入っていない 場合: XYZの空間で直線となる線を引く

$$k = (1 - t)$$

adjust graph spaceの チェックが入っている 場合: tとkの関係を以下で決定する。

CIELABで max RGB=1の設定	t = 1, k < 1 または t < 1, k = 1
----------------------	----------------------------------

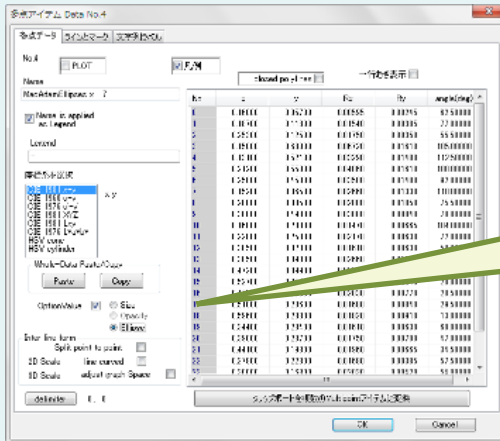
CIELABで R^2+G^2+B^2=1の設定	t^2+k^2=1
--------------------------	-----------

HSV	t = 1, k < 1 または t < 1, k = 1
-----	----------------------------------

C-8-6 特殊表示(楕円表示、矢印の連続表示)

CIE1931xyなどの 2D色度座標上で、Optionをチェックし、Ellipsesを選ぶと、

楕円を表示する事が可能。

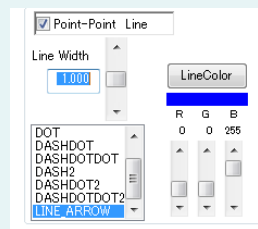
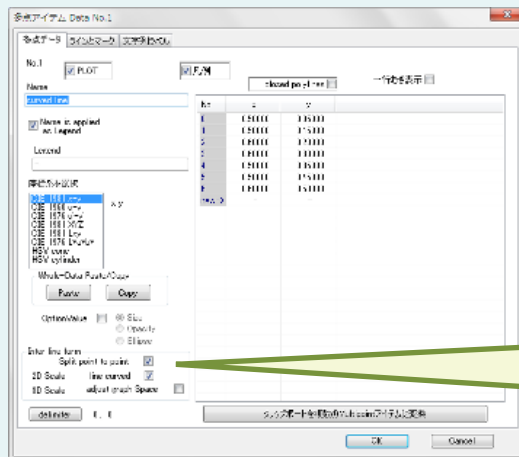


Option ☒ Size ☐ Opacity
☒ Ellipse
☐ no effect

データ形式の詳細は

C-22. MacAdam楕円の挿入 参照

データ点間を 矢印で 結びたい場合、
線種として矢印(LINE_ARROW)を選び、Split point to pointをチェックする。



Inter line form
 Split point to point ☒
 2D Scale line curved ☒
 3D Scale adjust graph Space ☐

Split point to point

チェック有り



矢印は
全ての
データ点間

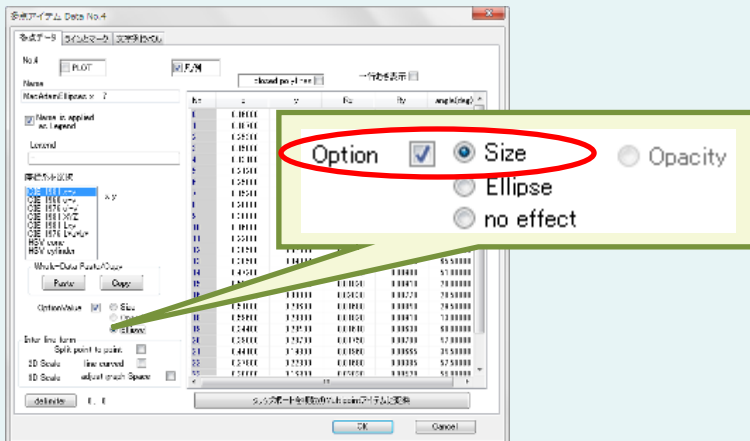
チェック無し



矢印は1か所
(最終点)

C-8-7. 特殊表示(マークサイズ指定)

Optionをチェックし、Sizeを選ぶと マークのサイズを 色度値で指定できる



色度値とマークの外形は

Circle と Square のみ規定されている

(他のマークの外形はケアしていない)

マーク形状

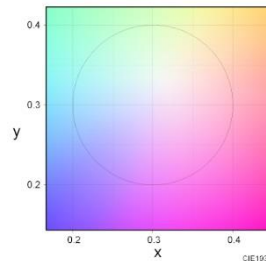
Circle : オプション値が 半径

Square : オプション値の2倍の縦横サイズの四角形

例: x, yで option 0.1を指定

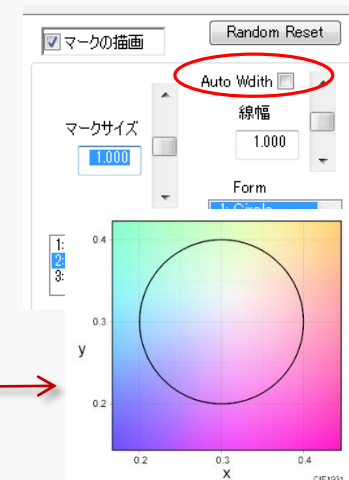
No	x	y	option
0	0.3	0.3	0.1
new->	-	-	-

中心の座標 0.3, 0.3
円の半径 0.1



標準設定のままでは
線が細い。

マーク書式設定で
Auto Width チェックを外して、
線幅を調整する必要がある



C-8-8 クリップボードから複数の多点アイテム生成

色度データのテーブルを、クリップボードを介して
複数の多点アイテム (Multipoint Item) に変換する事ができる。

コピー元から 色度データをコピー (=クリップボードに入れる)

→ Multipoint Itemの新規作成

← 新規作成のMultipoint Itemも
データベースに使われます。

→ データの座標系、

色度座標間の線の有無などを設定

→ 「クリップボードを複数のMultipointアイテムに変換」ボタンを押す

→ nameの有無を設定(チェック)

→ OKボタン

コピー元のデータ書式

下の様な 色度データを複数ならべた形式

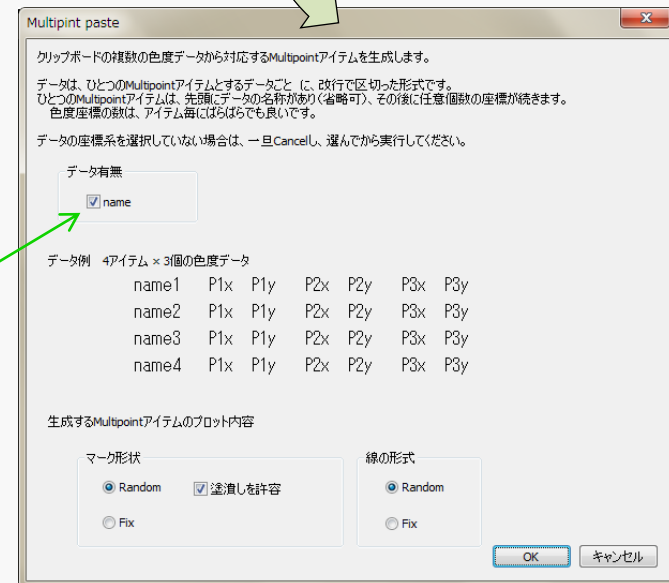
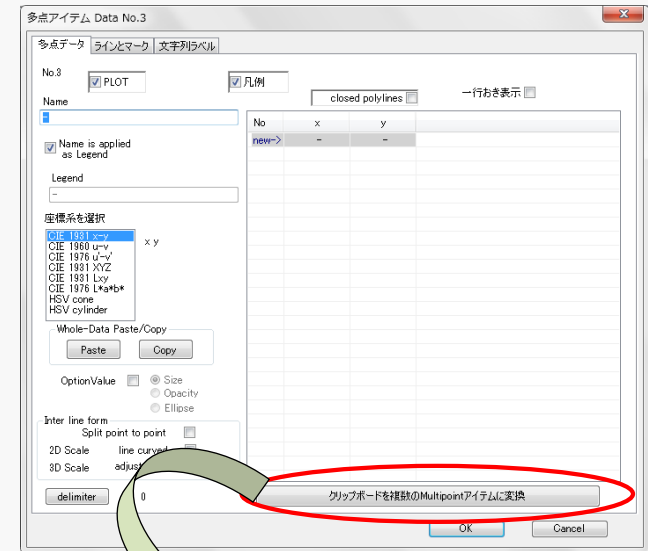
name	x	y
A	0.2877	0.3165
B	0.3039	0.3178
C	0.2977	0.3069
D	0.2998	0.3107
E	0.2927	0.3036
F	0.2986	0.3094
G	0.3047	0.3068
H	0.3018	0.3091

..... コピー範囲

※name は省略可能 (チェックを外す)

※制限事項

nameには 空白、TAB、カンマ は使えない。



ひとつのアイテムに 複数データを入れる場合は、横に 並べる。

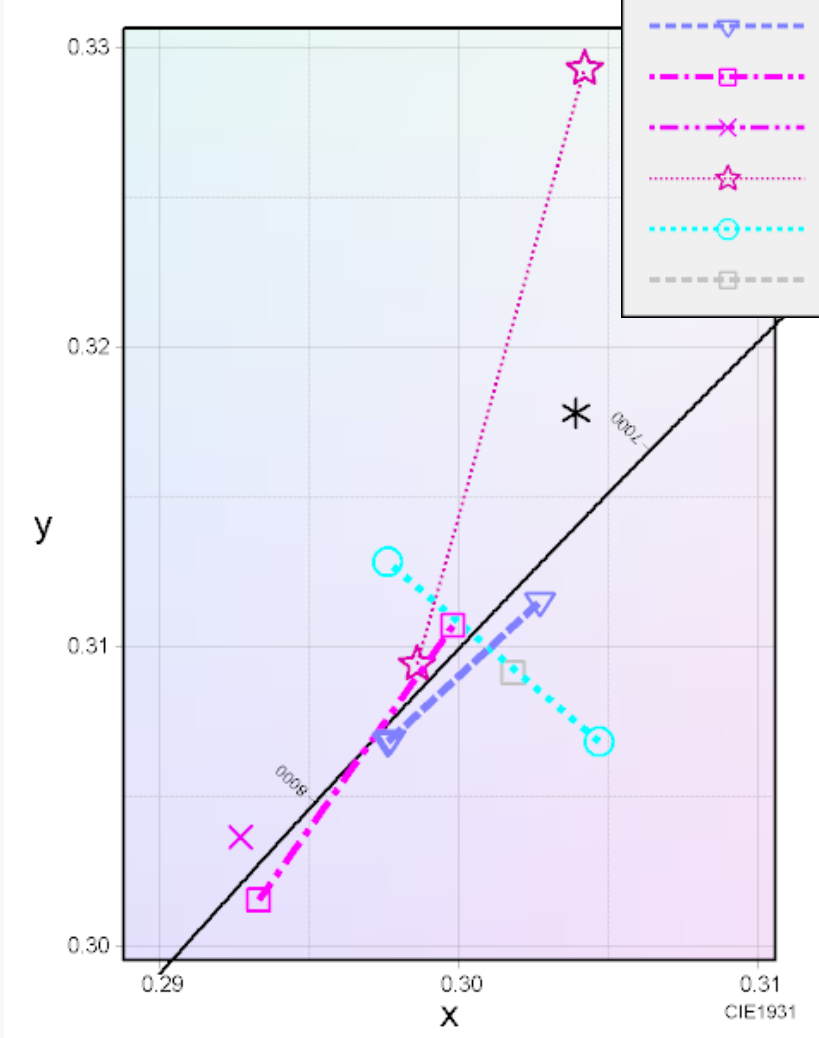
(下記の例の様に 数は ばらばらでもOK)

name	x	y	x	y	x	y
A	0.2877	0.3165				
B	0.3039	0.3178				
C	0.2977	0.3069	0.3027	0.3115	0.2976	0.3068
D	0.2998	0.3107	0.2933	0.3015		
E	0.2927	0.3036				
F	0.2986	0.3094	0.3042	0.3293		
G	0.3047	0.3068	0.2976	0.3128		
H	0.3018	0.3091				

..... コピー範囲

※制限事項
nameには 空白、TAB、カンマ は使えない。

nameには 空白、TAB、カンマ は使えない。



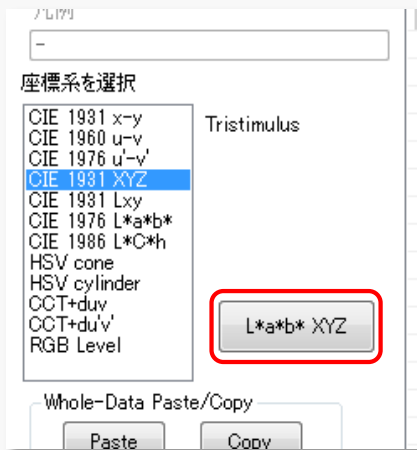
C-8-9 L*a*b*の基準三刺激値指定方法

XYZ および Lxy、 RGB Level の3つの座標系でデータを入力する場合、
L*a*b*に変換する基準の座標系をアイテム毎に指定する事が可能。

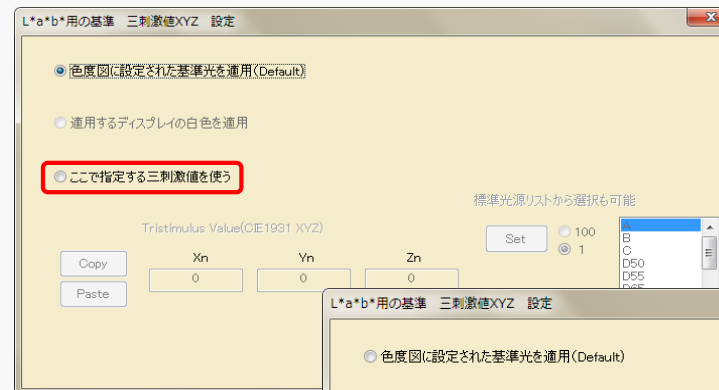
XYZ および Lxyの場合

・ ・ ・ RGB Level については C-8-11参照

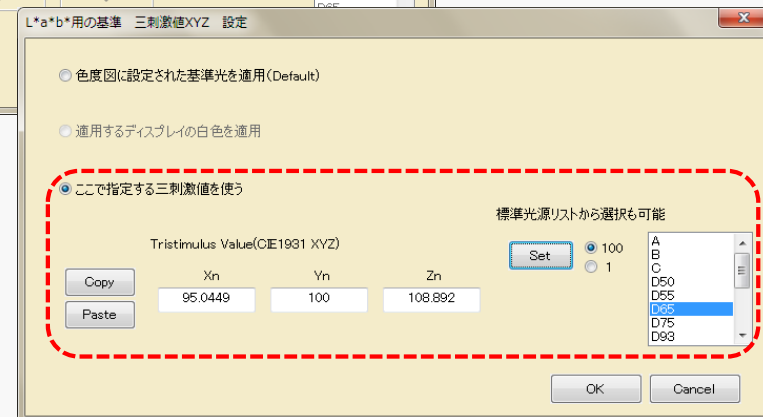
- ①座標系として XYZ、 Lxyを選ぶと
ボタン “L*a*b* XYZ”が表示されます



- ②L*a*b* XYZのボタンで 基準三刺激値の
設定ダイアログが表示されます。



- ③”ここで指定する
三刺激値を使う”を選択し、
値を入力してOKで戻れば完了。



C-8-10 CCT+duv、CCT+du'v' データ形式

相関色温度 (Correlated Color Temperature : CCT) と 黒体放射軌跡からの距離による色度指定

相関色温度と 黒体放射軌跡からの距離については D-5、D-6参照。

色度への変換には、D-6に記載の計算方法で、反復法によって値を求めている。
※JIS Z 8725で規定の数表を用いる簡易法とは わずかに差がある。

黒体放射軌跡からの距離の規定

CCT + duv : CIE1960 u, v 上での距離

CIE1960UCS上の色度 u, v と、CIE1960UCS上で u, v と
最も近い黒体放射軌跡上の色度 u_B, v_B の距離 Δuv で指定する。

$$\Delta uv = \pm \sqrt{(u - u_B)^2 + (v - v_B)^2}$$

CCT + du'v' : 距離を CIE1976 u', v' で計算

上記の色度 u, v と u_B, v_B を CIE1976UCS に変換した色度座標

u', v' と u'_B, v'_B の距離、

$$\Delta u'v' = \pm \sqrt{(u' - u'_B)^2 + (v' - v'_B)^2}$$

注意: CIE1976UCS上で求めた黒体放射軌跡との距離ではなく、
CIE1960UCS上で求めた差分を u', v' で計算したもの

C-8-11 RGBデータ形式

RGB Level 座標系

ディスプレイの入力データ、画像の画素値を想定した データ形式

注意:これは”モニターRGB”と呼ばれるものに関連し、CIE1931 RGBではない

入力データ R_i, G_i, B_i は階調の数値で、次の式で線形化した強度 R, G, B を得る。

$R_{max}, G_{max}, B_{max}$ は最大階調の値、 $f(x)$ は階調特性を示す変換式である。

$$\begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f\left(\frac{R_i}{R_{max}}\right) \\ f\left(\frac{G_i}{G_{max}}\right) \\ f\left(\frac{B_i}{B_{max}}\right) \end{bmatrix}$$

注意: R_i, G_i, B_i に負の値を指定した場合の動作は保証されない。

変換式は、次の単純な 指数関数形式 (γ を指定) か、または sRGB で規定される式を選択可能。

$$f(x) = x^\gamma$$

多点アイテムの色度図へのプロットは、次の X_{rl}, Y_{rl}, Z_{rl} が適用される。

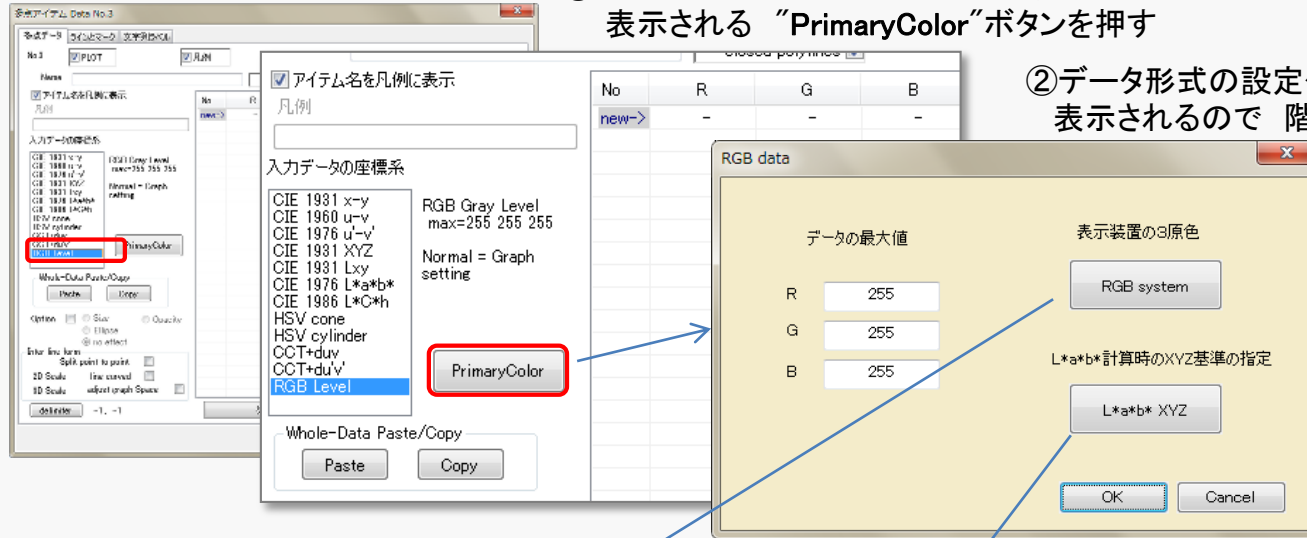
$$\begin{bmatrix} X_{rl} \\ Y_{rl} \\ Z_{rl} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} M_{11} & M_{12} & M_{13} \\ M_{21} & M_{22} & M_{23} \\ M_{31} & M_{32} & M_{33} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} X_{BK} \\ Y_{BK} \\ Z_{BK} \end{bmatrix}$$

係数 M_{11} や X_{BK} 等は RGBW アイテムを指定する事で決まる(係数の決定は C-11-2 に詳細を記載)

計算条件の設定

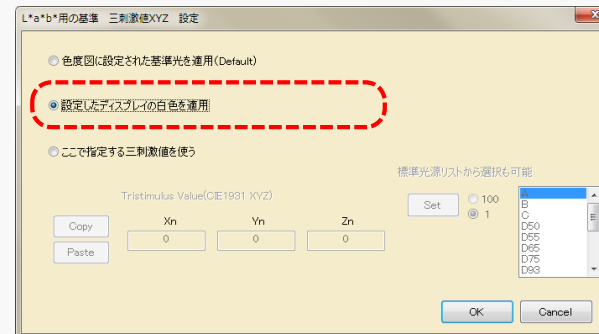
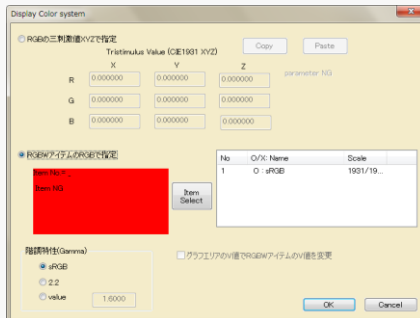
- ①座標系として RGB Levelを選択
表示される "PrimaryColor" ボタンを押す

- ②データ形式の設定ダイアログが表示されるので 階調の最大値を入力する。
 $R_{max}, G_{max}, B_{max}$



- ③RGB Systemのボタンで
3原色の設定ダイアログが表示される
3原色を設定(C-3-7 HSVモデルのH-S表示と同じ)

- ④L*a*b* XYZ ボタンで
基準三刺激値の設定ダイアログが表示される
基準の設定方法を 用途に応じて選択する
(通常は "設定したディスプレイの白色を適用" を選択)



C-9 領域重なりアイテム (Overlap area)

2つの “色度点が作る面積” の 重なりを求めるためのアイテム。
3点、または 3点以上の色度点を作る面積を扱う事が可能。

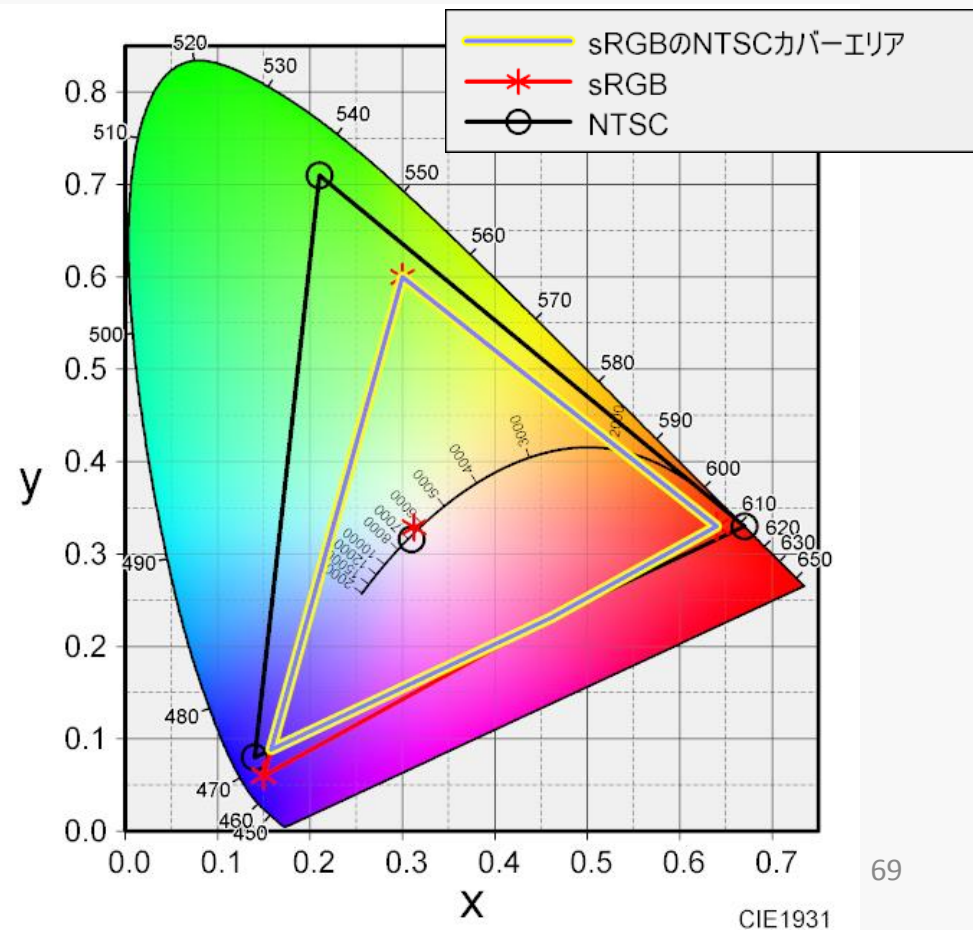
通常 カバー率を求めるために用いる。

sRGBの色域の NTSCの色域に対する
カバー率 評価例

カバーエリアを構成する座標は以下となる

point No.	x	y
0	0.157901	0.088444
1	0.3	0.6
2	0.64	0.33
3	0.461602	0.231699

カバー率は68%



C-9-1. 対象アイテムの指定

色度図に表示するかどうか (チェック)

凡例図に表示するかどうか (チェック)

アイテム名 (文字入力)

ターゲットアイテム

ベースアイテム

ターゲット, ベースとして選択可能なアイテムが表示される

このリストで指定したいアイテムを選び、選択ボタンを押す。

面積の かさなり を計算する対象をリストで選択し、設定ボタンを押してください

No	O/X: Name	Scale
3	O : AdobeRGB	1931/1964
2	X : sRGB	1931/1964
1	O : fourth-color display	1931/1964

C-9-2. 指定アイテムと結果

入力データ(他アイテムを指定)

ベースアイテム(この例はRGBW形式データ)

Data_No.3 RGBW AdobeRGB

	x	y	Tc	duv
R	0.64	0.33		
G	0.21	0.71		
B	0.15	0.06		
W	0.313	0.329	6503	0.003

ターゲットアイテム(この例はMultipoint形式データ)

Data_No.1 Multipoint fourth-color display

point No.	x	y	z-val	Tc	duv
0	0.645	0.32	0	-	-
1	0.295	0.685	0	6041	0.117
2	0.12	0.425	0	16616	0.132
3	0.15	0.075	0	-	-

領域重なりアイテム

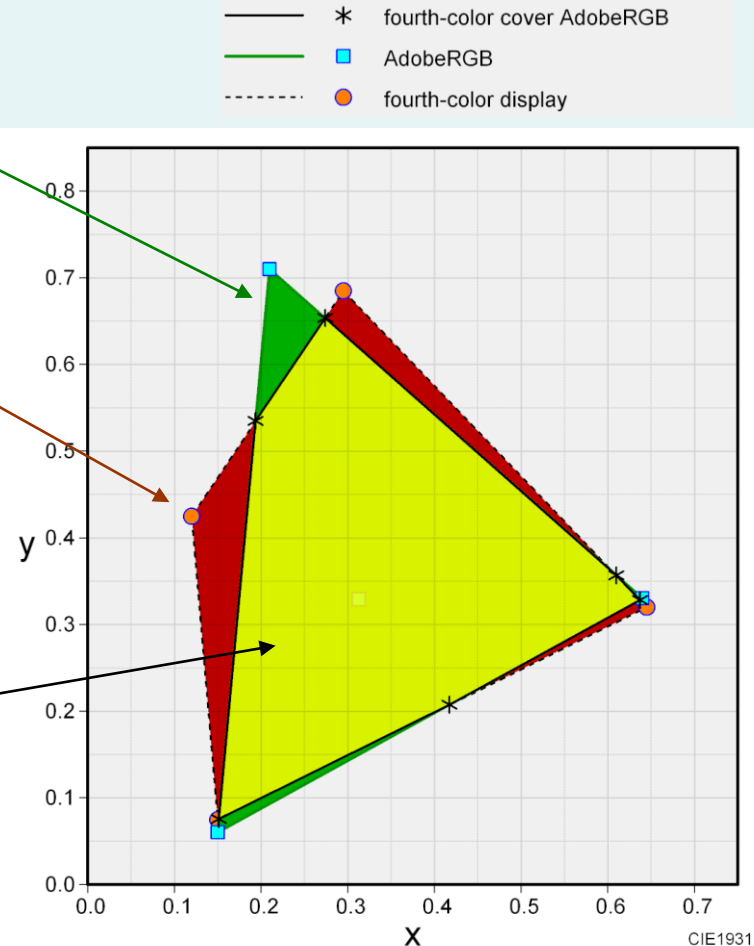
ベースとターゲットから重なった面積を抽出。
今回は6つの頂点を持つ多角形となった。

point No.	x	y	Tc	duv
0	0.1938	0.5347	8735.57	0.121256
1	0.2738	0.6536	6402.14	0.117557
2	0.6099	0.3566	1215.67	-0.00506
3	0.6370	0.3283	-	-
4	0.4175	0.2074	1473.29	-0.09287
5	0.1515	0.0757	-	-

Summary出力で、面積、面積比が得られる

Area	Base	0.1512
	Target	0.1677
	Overlap	0.1430
ratio	Target/Base	111%
	Overlap/Base	95%

生成される色度図



C-9-3. 入力データの制限

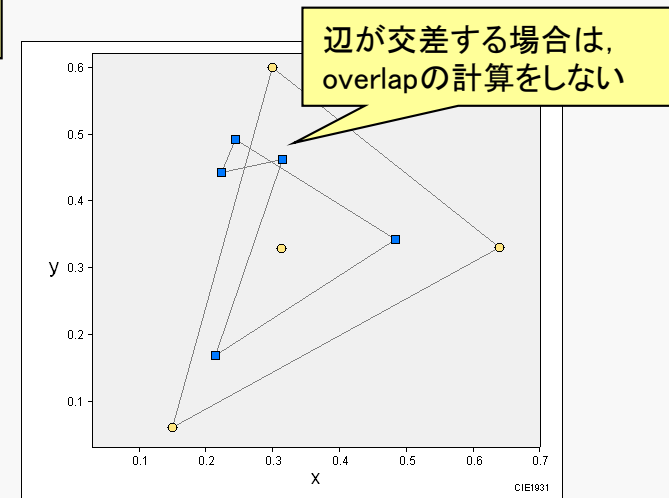
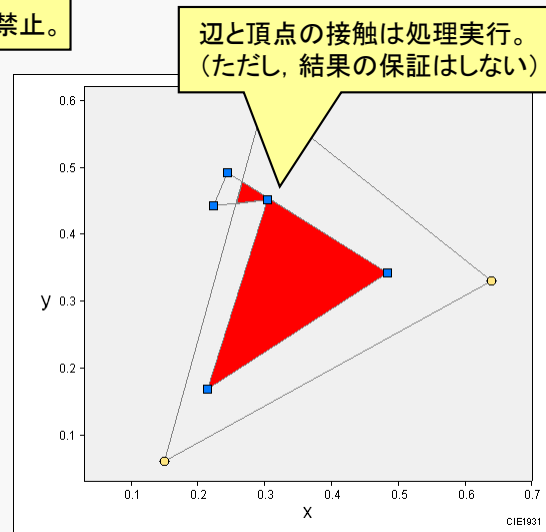
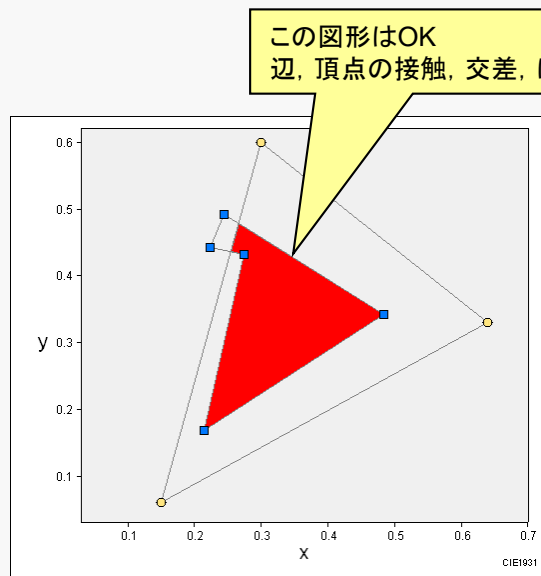
使用上の注意点

Target, Baseとして, closed polylines設定のMultipointを指定可能。

ただし Multipointは 次の条件を満たす必要がある。

条件: 辺の交差, 頂点の接触があってはならない

(辺の交差は, 異常図形としてOverlapを計算しない。 下図 参照)



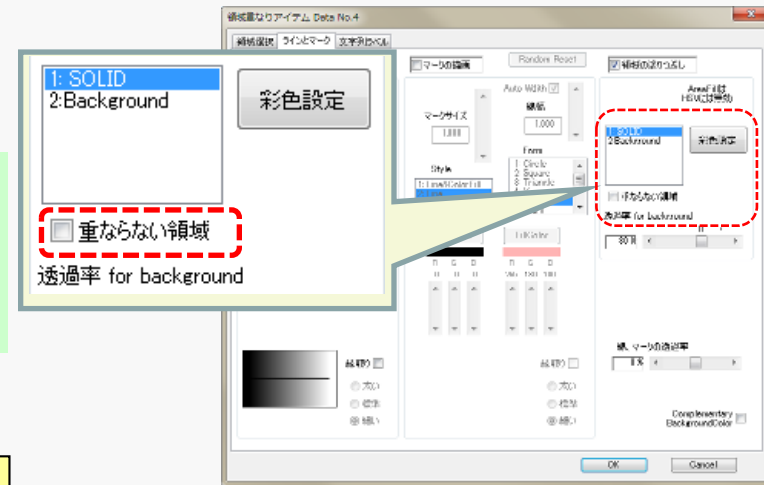
C-9-4. 重ならない領域の表示

重ならない 領域のマーキング

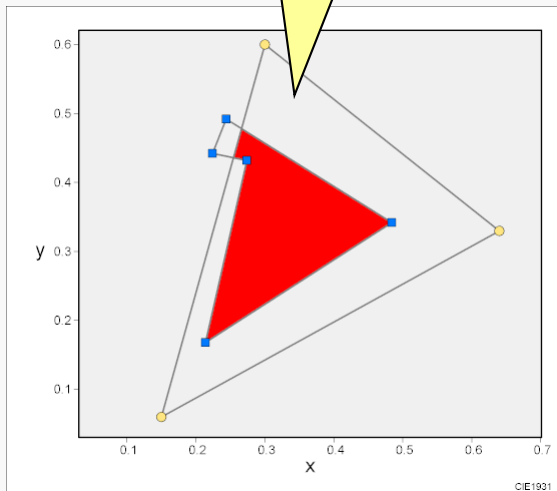
あえて 重ならない領域のみ を示したい 場面が考えられる。

(たとえば 無効な色域を 説明する場合など)

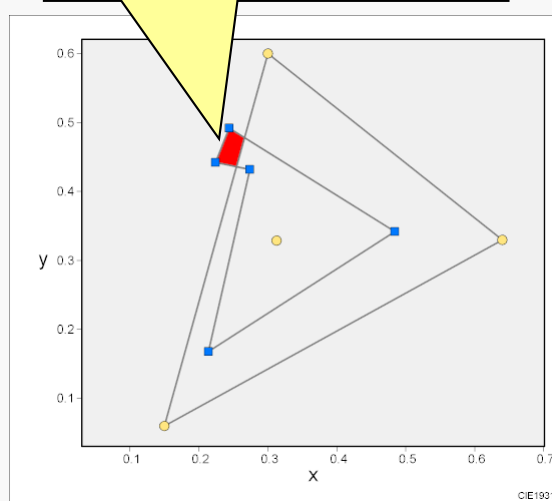
Aria Fill で 重ならない領域 チェックをする事で 実現できる。



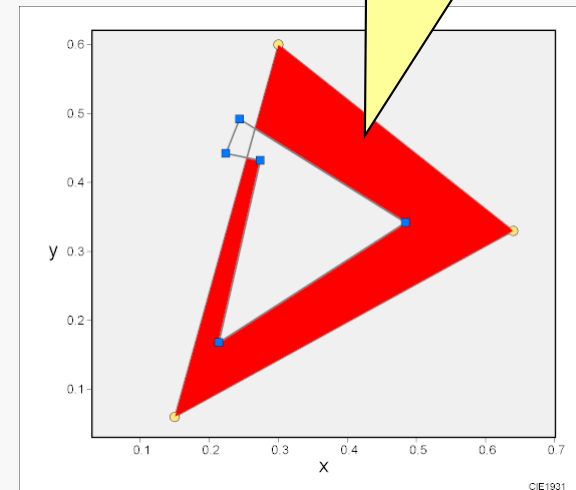
通常の重なり領域の
AriaFill



重ならない領域
がTargetの場合



重ならない領域
三角形がTargetの場合



C-9-5 重なり面積の表示

領域重なりアイテム (Overlap area) のアイテムリスト表示

重なり面積とベースアイテムの面積の比率(%)を表示

サマリ

Overlap area	fourth-color cover	AdobeRGB			
	Base :	No.3	AdobeRGB		
	Target :	No.1	fourth-color display		
Area	Base=	0.15115	Target=	0.1677375	Overlap= 0.1430357735
ratio	Target/Base=	1.109741978	Overlap/Base=	0.9463167281	

アイテムリスト

P _{tot}	No	Item	Name	Scale	Rx	Ry	Gx	Gy	Bx	By	Wx
○	5	Tc	-	***	-	-	-	-	-	-	-
○	7		fourth-color cover A...	tgt,Base =	1, 3	ov.area=	0.143036	area/B=	94.6%	tgt/B =	111.0%
○	3		AdobeRGB	1931 xy	0.6400	0.3300	0.2100	0.7100	0.1500	0.0600	0.3127
○	1		fourth-color display	1931 xy	0.6450	0.3200	0.2950	0.6850	0.1200	0.4250	0.1500

ターゲットアイテム (この例はMultipoint形式データ)

Data_No.1 Multipoint fourth-color display

point No.	x	y	z-val	Tc	duv
0	0.645	0.32	0	-	-
1	0.295	0.685	0	6041	0.117
2	0.12	0.425	0	16616	0.132
3	0.15	0.075	0	-	-

ベースアイテム (この例はRGBW形式データ)

Data_No.3 RGBW AdobeRGB

	x	y	Tc	duv
R	0.64	0.33		
G	0.21	0.71		
B	0.15	0.06		
W	0.313	0.329	6503	0.003

C-10 色差アイテム (Color Difference)

色差アイテムの用途

- ・2つの色度間を線(矢印)で結ぶ
- ・色度の差を 色差式で計算する(Summaryで出力)

色差計算の対象となる色度

- ・色差アイテムは 色差計算の対象を アイテムNo.で指定
- ・色差アイテムは 色度データを直接保持しない。
- ・色度は 他のデータアイテム(多点、RGBW)で入力

データの入力形式は2通り

形式1: 2つの多点アイテム(または2つのRGBWアイテム)の色度を比較

形式2: 1つの多点アイテムに 基準色度と評価色度を
交互に入力して比較

形式1:

アイテム1

基準色度(reference)		
X	Y	Z
0.5714	0.5000	0.3571
0.5464	0.5000	0.4029
0.4920	0.5000	1.0000
0.3993	0.5000	0.2855
0.5521	0.5000	1.0313

アイテム2

評価色度(sample)		
X	Y	Z
0.5888	0.5000	0.3920
0.5759	0.5000	0.4213
0.5392	0.5000	1.1309
0.3925	0.5000	0.3332
0.5598	0.5000	1.1441

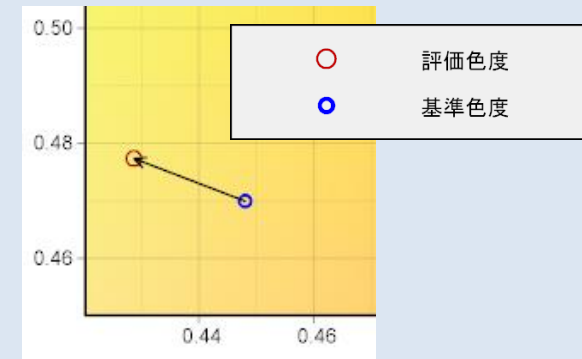
形式2:

単一アイテム

基準色度と評価色度を交互		
X	Y	Z
0.5714	0.5000	0.3571
0.5888	0.5000	0.3920
0.5464	0.5000	0.4029
0.5759	0.5000	0.4213
0.4920	0.5000	1.0000
0.5392	0.5000	1.1309
0.3993	0.5000	0.2855
0.3925	0.5000	0.3332
0.5521	0.5000	1.0313
0.5598	0.5000	1.1441

色差アイテムの 色度グラフ上の表現

基準色度(reference)		評価色度(sample)	
0.448	0.470	0.429	0.477



この例の 赤○と 青○は 多点アイテムの表示
矢印のみが 色差アイテムの表示

C-10-1 色差アイテムの新規作成、データアイテム指定

メニュー 挿入(I) - アイテム: Color Difference (D)

色度図に
表示するかどうか
(チェック)

アイテム名
(文字入力)

評価対象(Sample)
の色度データが
入ったアイテムNo.

基準(Reference)の
色度データが入った
アイテムNo.

アイテムリストから一つ選択(マウスクリック)し
左側のボタンで ReferenceとSampleを設定

データ形式1

色差を計算する対象をリストで選択し、設定ボタンを押してください

☐ ひとつのアイテムに両方の
色度(基準と対象)を記載

CIELABタブでCIELAB(L*a*b*)に
関する色差を設定

アイテムNo.

選択ボタン

アイテムリスト

target= 4

←評価色度

ref.= 3

←基準色度

No	O/X Name	Scale
4	O: 対象 sample 2	L*a*b*
3	O: 基準 sample 1	L*a*b*

チェックボックス
「ひとつのアイテムに両方の
色度データ(基準と対象)を記載」
をチェックして アイテムを選択

データ形式2

色差を計算する対象をリストで選択し、設定ボタンを押してください

☒ ひとつのアイテムに両方の
色度(基準と対象)を記載

CIELABタブでCIELAB(L*a*b*)に
関する色差を設定

アイテムNo.

選択ボタン

アイテムリスト

Item= 3

←色度データ

No	O/X Name	Scale
3	O: Chroma data	L*a*b*

データ順

☒ reference/sample

☐ sample/reference

※現在ColorACで有効になっている色差式の値は

色度変化の向きの依存が無い(基準色度と 評価色度を 逆転しても 同じ値になる)

C-10-2 色差アイテムの色差値の出力、計算条件設定

Summaryに 色差の数字が表示される

No.	L*1	a*1	b*1	L*2	a*2	b*2	dE*ab	dE00
1	76.06925988	25.15158057	20.81421614	76.06925988	29.37704325	16.46871567	6.061180508	4.367304333
2	76.06925988	18.89225841	15.15909433	76.06925988	26.25757456	13.00340891	7.674298774	5.104910493
3	76.06925988	4.62436676	-35.66087484	76.06925988	17.07193255	-43.79667044	14.8705435	5.599352443
4	76.06925988	-22.37525582	30.72634935	76.06925988	-24.50767159	23.9659667	7.088721368	3.829345205
5	76.06925988	20.3346312	-37.66515255	76.06925988	22.28102088	-44.58445311	7.187847588	2.966574463

◆色度図の座標系 x, y u, v, u',v' の場合

色度図上の幾何学距離を色差として表示

◆色度図がCIELABの場合

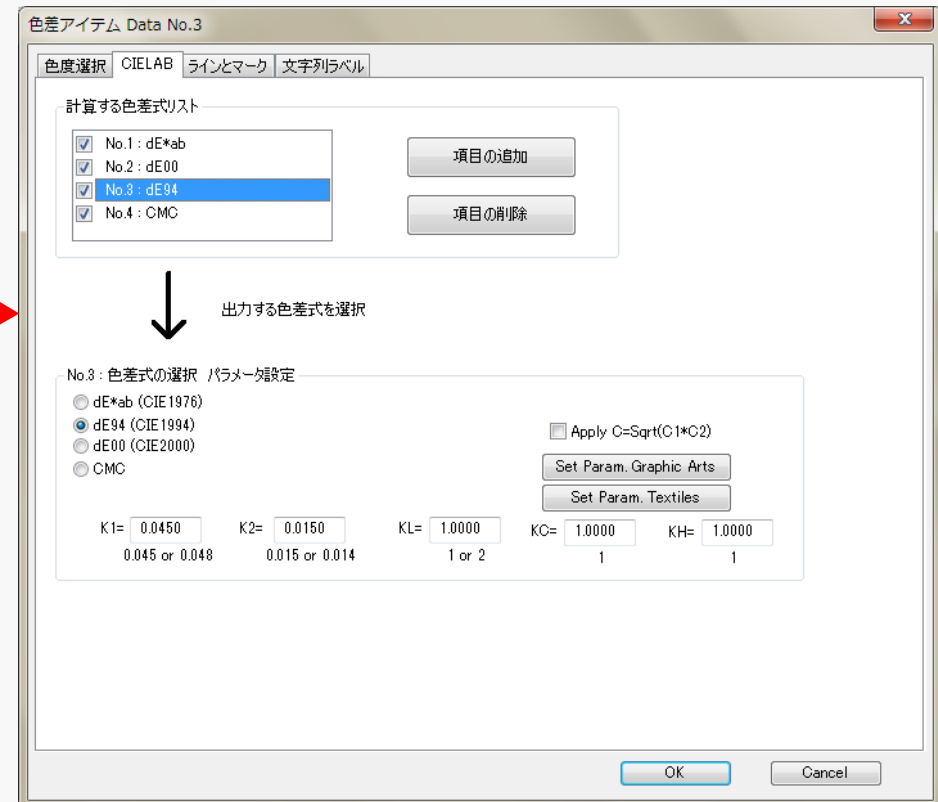
CIELABの明度、色度を元にした各種の色差式によって計算される色差が表示される。

アイテム編集画面の

CIELABのタブで、色差式を選択したり、設定パラメータを変更する事ができる。

◆HSV表示の場合

色差は表示されない(ColorACの仕様)。



C-11 データ補正アイテム(Data Transformation)

アイテムの新規挿入は メニュー 挿入(I) - アイテム:補正(Data Transformation) (T)

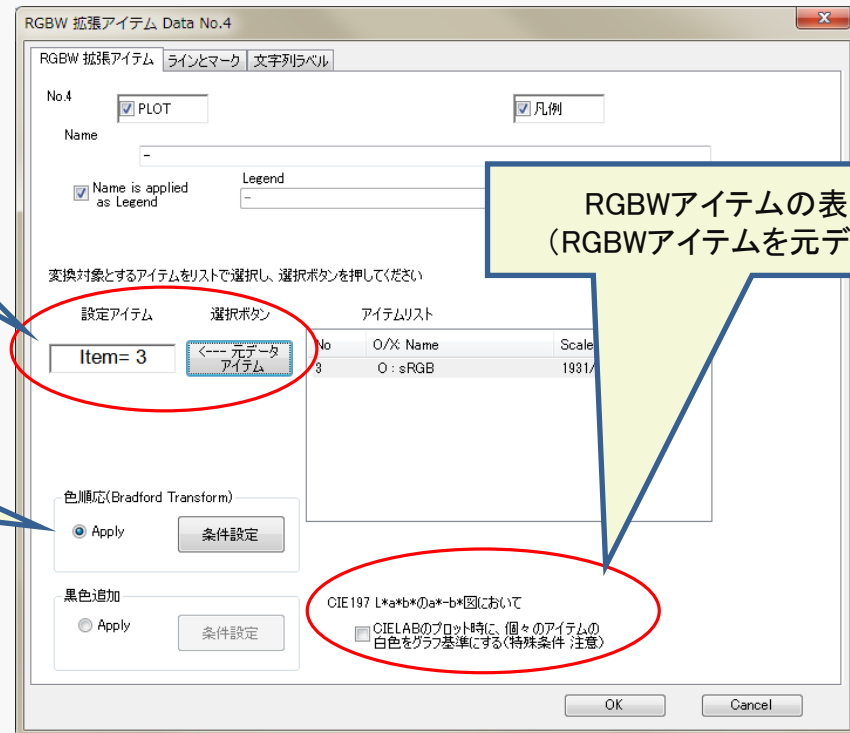
データ補正アイテムは、 RGBWアイテム、多点アイテムの色度データに
所定の修正、変換を加えるために用いる。

現時点で実装されているのは 色順応(色温度の変換)と 黒色度追加の二つ。
(黒色度の追加はRGBWアイテムのみに適用可能)

補正元データの アイテムNo.を指定

色順応か 黒色追加 のどちらかを選択

(黒追加は 補正元として
RGBWアイテムの選択時のみ)

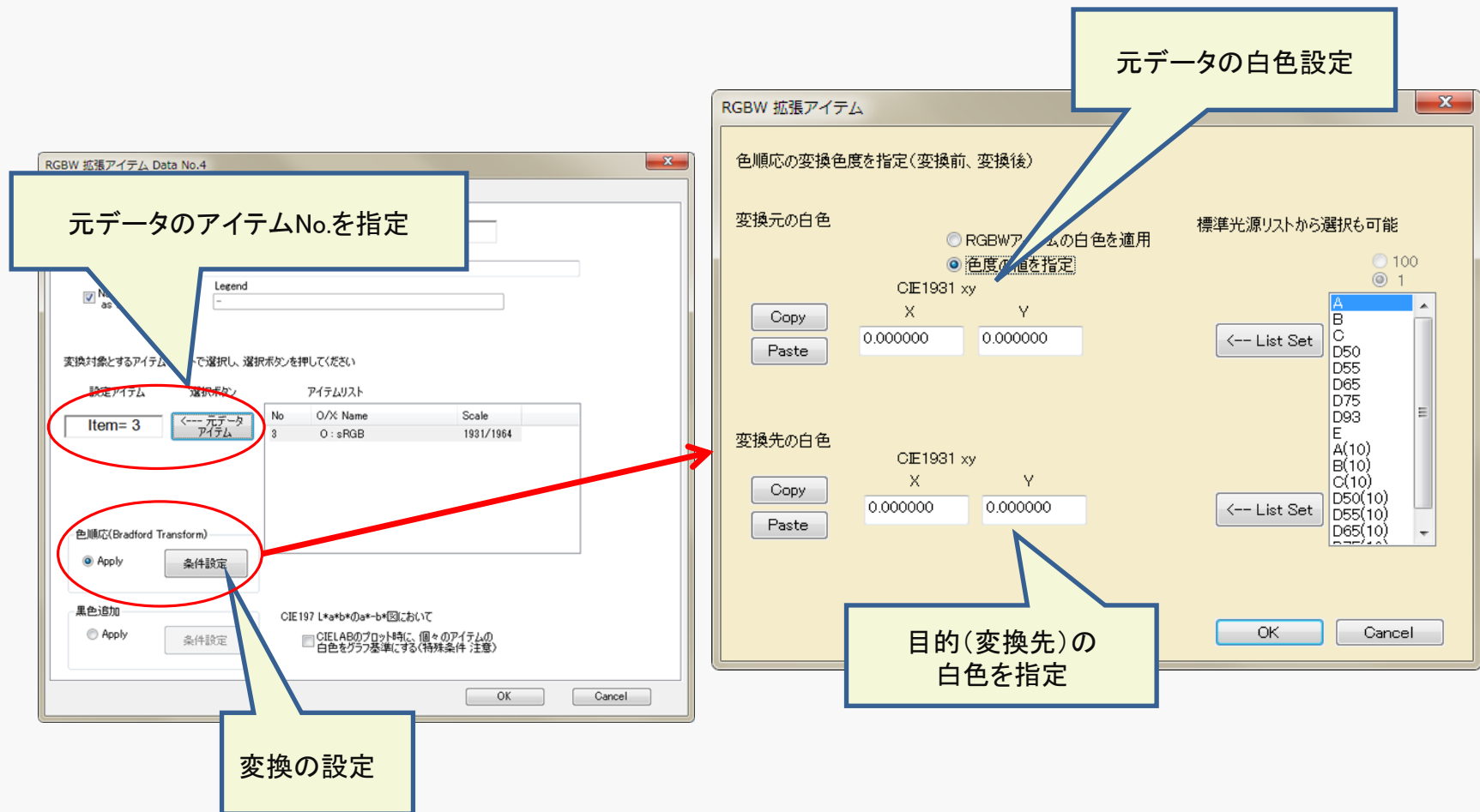


RGBWアイテムの表示設定と同じ
(RGBWアイテムを元データとした場合)

CIE197 L*a*b*のa*-b*図において
☐ CIE LABのプロット時に、個々のアイテムの
白色をグラフ基準にする(特殊条件 注意)

C-11-1 色順応(Bradford Transform)

Bradford Transformとは、三刺激値を白色の色度に基づいて線形変換する方式のひとつで、色順応を比較的良く近似できる事が知られている。



Bradford Transformによる sRGB色度の 色温度変更例

sRGBの元の白色がD65のデータをRGBWアイテムにセットし、
2つのデータ補正アイテムを使って
D50とD93の白色ポイントに変換した
RGBWデータを得ている。

D65

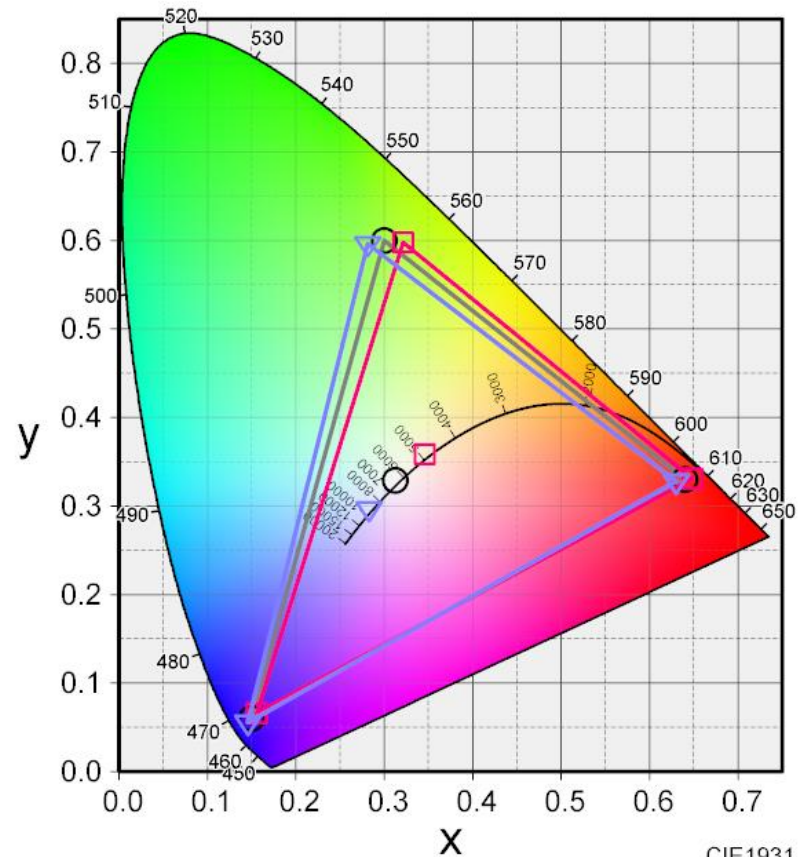
	x	y
R	0.640	0.330
G	0.300	0.600
B	0.150	0.060
W	0.31271	0.32902

D50

	x	y
R	0.6484	0.3309
G	0.3212	0.5979
B	0.1559	0.0660
W	0.3457	0.3585

D93

	x	y
R	0.6303	0.3280
G	0.2811	0.5964
B	0.1460	0.0556
W	0.2830	0.2970



※変換後の色度座標はSummaryで取得可能

C-11-2 黒色追加 (Black point effect)

RGBWアイテムは 完全な黒表示が実現できる前提の色度計算になっている。

実際のデバイス、条件では黒の輝度、色度が無視できない場合があり、データ補正アイテムで黒を加えた色域計算が可能。

現在(Ver0.763)ではXYZでの
入力のみサポート

値は 下式の X_{BK}, Y_{BK}, Z_{BK} そのもの

このアイテムは 黒色を考慮した
ディスプレイの表示色 X_{rl}, Y_{rl}, Z_{rl} を
次の式で表現する。

$$\begin{bmatrix} X_{rl} \\ Y_{rl} \\ Z_{rl} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} M_{11} & M_{12} & M_{13} \\ M_{21} & M_{22} & M_{23} \\ M_{31} & M_{32} & M_{33} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} X_{BK} \\ Y_{BK} \\ Z_{BK} \end{bmatrix}$$

R, G, B : ディスプレイの入力信号(0~1)

X_{BK}, Y_{BK}, Z_{BK} : 黒色度(一定の値)

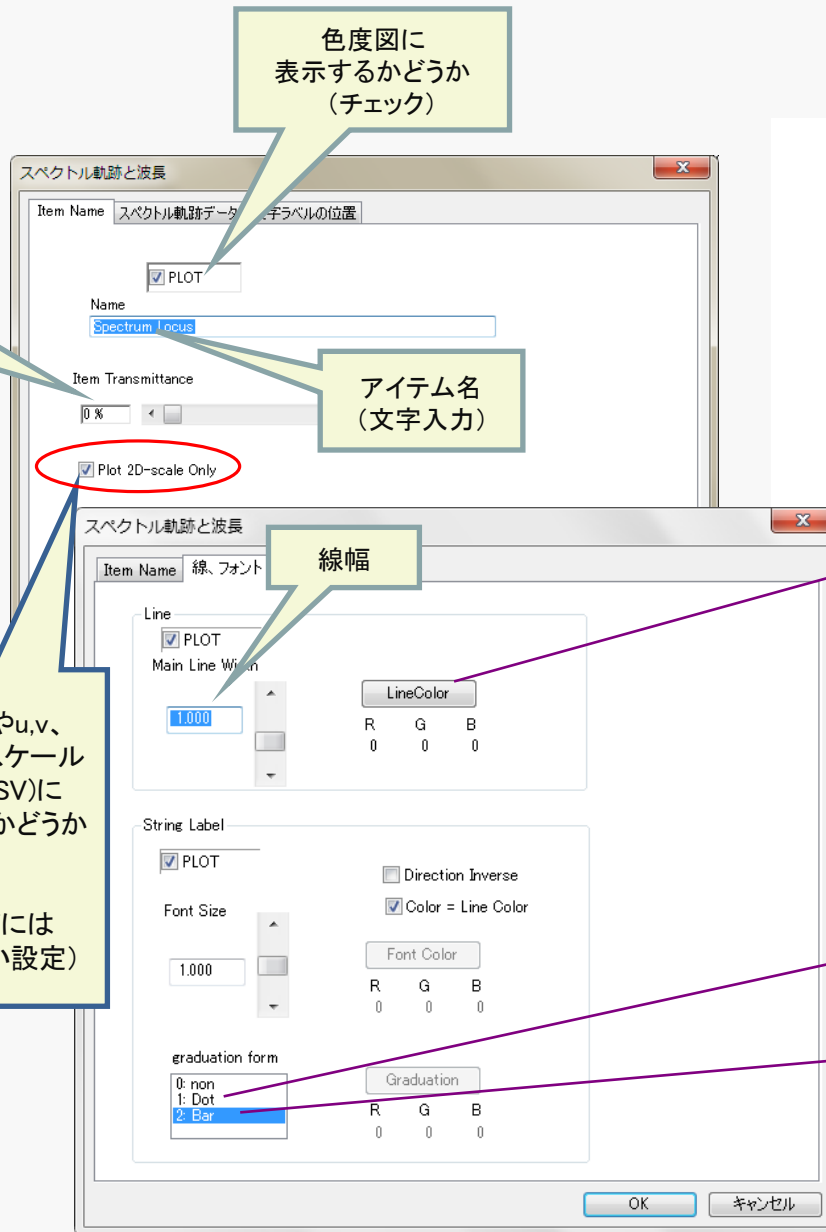
M_{ij} : 元のRGBWアイテムのデータと「**方法の選択**」で決まる係数(次項参照)

入力した黒のXYZとRGBWアイテム
のR,G,B値の関係を選択

「方法の選択」と係数 M_{ij} の関係を下表に示す

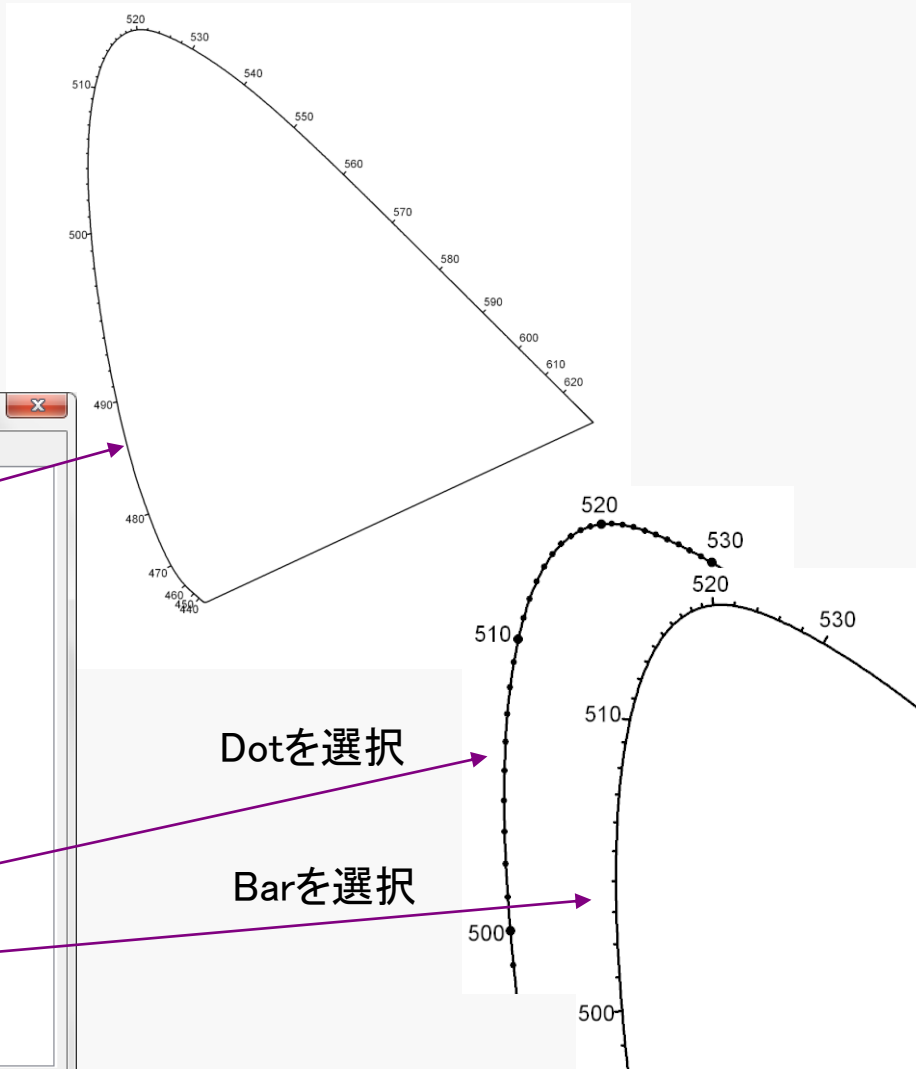
設定	ディスプレイ表示色 X, Y, Z と入力信号 R, G, B の関係式	
元の RGBWアイテム	$\begin{bmatrix} X_S \\ Y_S \\ Z_S \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} X_R & X_G & X_B \\ Y_R & Y_G & Y_B \\ Z_R & Z_G & Z_B \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix}$	
設定1. 単純に元データに 黒を足し算	$\begin{bmatrix} X_{rl} \\ Y_{rl} \\ Z_{rl} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} X_R & X_G & X_B \\ Y_R & Y_G & Y_B \\ Z_R & Z_G & Z_B \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} X_{BK} \\ Y_{BK} \\ Z_{BK} \end{bmatrix}$	
設定2. 元データの 白色を保つ	$\begin{bmatrix} X_{rl} \\ Y_{rl} \\ Z_{rl} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} k_r X_R & k_g X_G & k_b X_B \\ k_r Y_R & k_g Y_G & k_b Y_B \\ k_r Z_R & k_g Z_G & k_b Z_B \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} X_{BK} \\ Y_{BK} \\ Z_{BK} \end{bmatrix}$ $\begin{matrix} k_r = 1 - R_o \\ k_g = 1 - G_o \\ k_b = 1 - B_o \end{matrix} \quad \begin{bmatrix} R_o \\ G_o \\ B_o \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} X_R & X_G & X_B \\ Y_R & Y_G & Y_B \\ Z_R & Z_G & Z_B \end{bmatrix}^{-1} \begin{bmatrix} X_{BK} \\ Y_{BK} \\ Z_{BK} \end{bmatrix}$	
設定3. 元データの 3原色を保つ	$\begin{bmatrix} X_{rl} \\ Y_{rl} \\ Z_{rl} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} X_R - X_{BK} & X_G - X_{BK} & X_B - X_{BK} \\ Y_R - Y_{BK} & Y_G - Y_{BK} & Y_B - Y_{BK} \\ Z_R - Z_{BK} & Z_G - Z_{BK} & Z_B - Z_{BK} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} R \\ G \\ B \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} X_{BK} \\ Y_{BK} \\ Z_{BK} \end{bmatrix}$	

C-12 スペクトル軌跡アイテム (Spectrum Locus)



グラフ上の
透過率

CIE1931 x,yやu,v,
u',v'以外のスケール
(CIELAB、HSV)に
プロットするかどうか
を設定
(標準では
CIELAB,HSVには
プロットしない設定)



スペクトル軌跡アイテム (Spectrum Locus)

チェックしない場合は、default値を、
チェックした場合は、右の表を使う

スペクトル軌跡アイテム

Item No. 波長の文字ラベル 文字ラベルの位置

☒ Apply This Data List
この値リストを適用

Not apply=Use default

Data List
Copy or Paste

Paste Copy

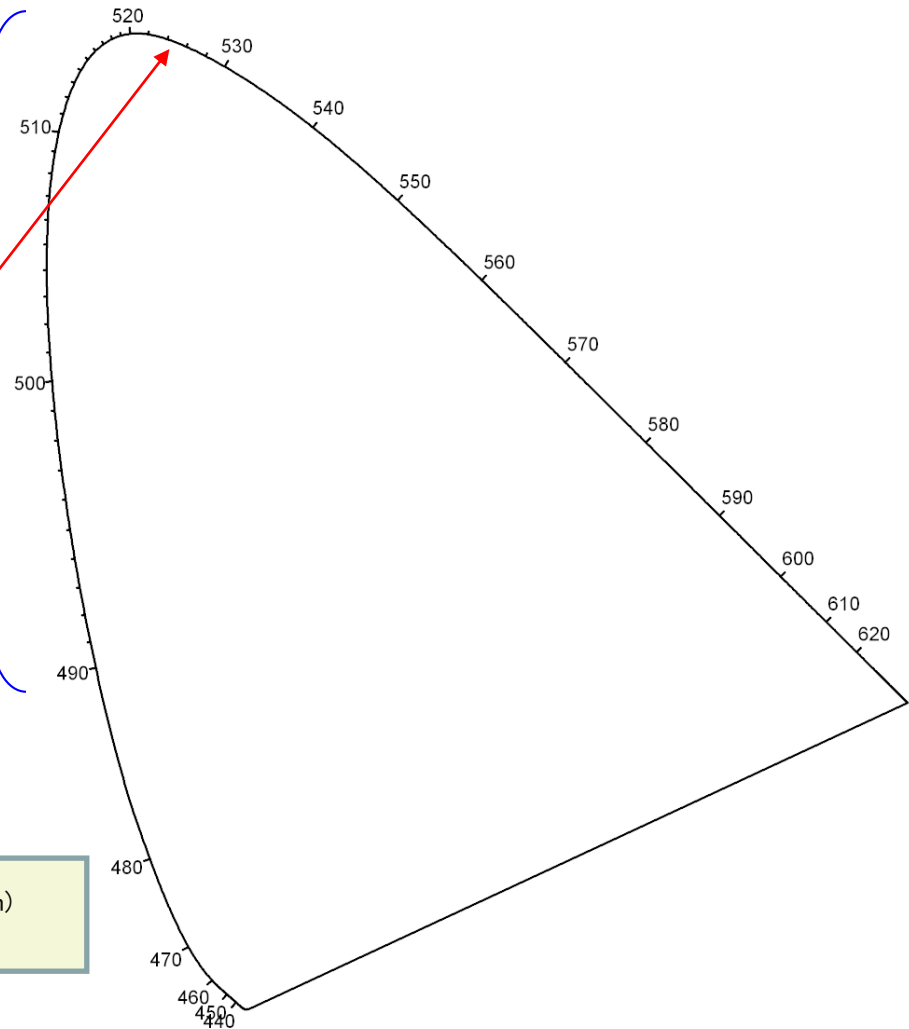
Maximum effective
wave length = 690nm

No	wave len...	Div
0	440.0	0.0
1	450.0	0.0
2	460.0	0.0
3	470.0	0.0
4	480.0	0.0
5	490.0	1.0
6	500.0	1.0
7	510.0	1.0
8	520.0	2.0
9	530.0	0.0
10	540.0	0.0
11	550.0	0.0
12	560.0	0.0
13	570.0	0.0
14	580.0	0.0
15	590.0	0.0
16	600.0	0.0
17	610.0	0.0
18	620.0	0.0
19	630.0	0.0
new->	-	-

double space
一行おき表示

OK キャンセル

Divの値は、サブメモリの間隔 (nm)
0で サブメモリ無し



C-13 黒体放射軌跡アイテム(Blackbody Locus)

アイテム名
(文字入力)

色度図に
表示するかどうか
(チェック)

Name

Blackbody Locus

Item Transmittance

0 %

☒ Plot 2D-scale Only

CIE1931 x,yやu,v、u',v'以外の
スケール(CIELAB、HSV)に
プロットするかどうかを設定

(標準ではCIELAB,HSVには
プロットしない設定)

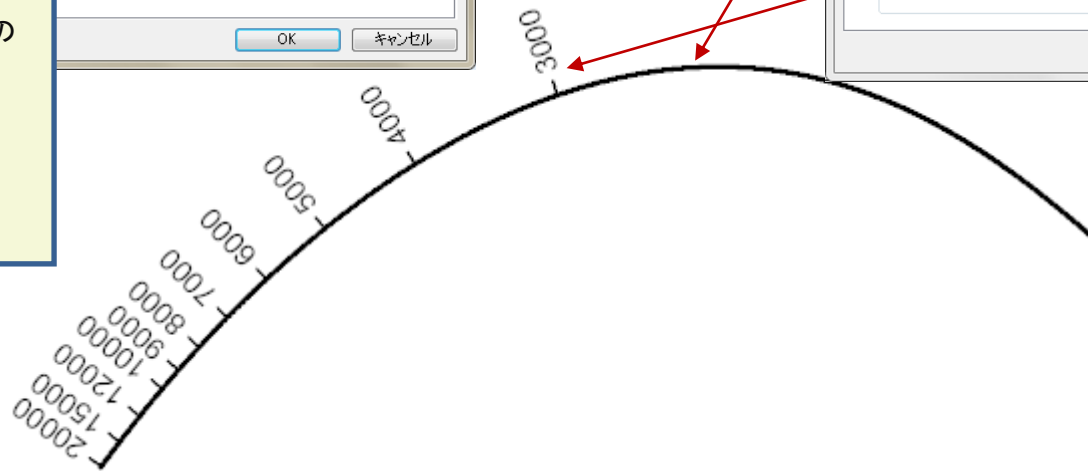
文字ラベル(フォント)を、
色温度(temp.)と偏差duvのどれ
をプロットするかの選択

線幅

文字ラベル(フォント)
の向きを反転させる
場合は チェック

文字ラベル(フォント)
の色を、MainLineと一
致させる場合チェック

目盛形状



黒体軌跡と色温度

Item Name 線、フォント duv Line 色温度

Line

☒ PLOT

Main Line Width

1.000

String Label

☒ PLOT

temp. _duv

temp.

duv

Font Size

1.000

graduation form

0: non

1: Dot

2: Bar

LineColor

R 0 G 0 B 0

Font Color

R 0 G 0 B 0

Graduation

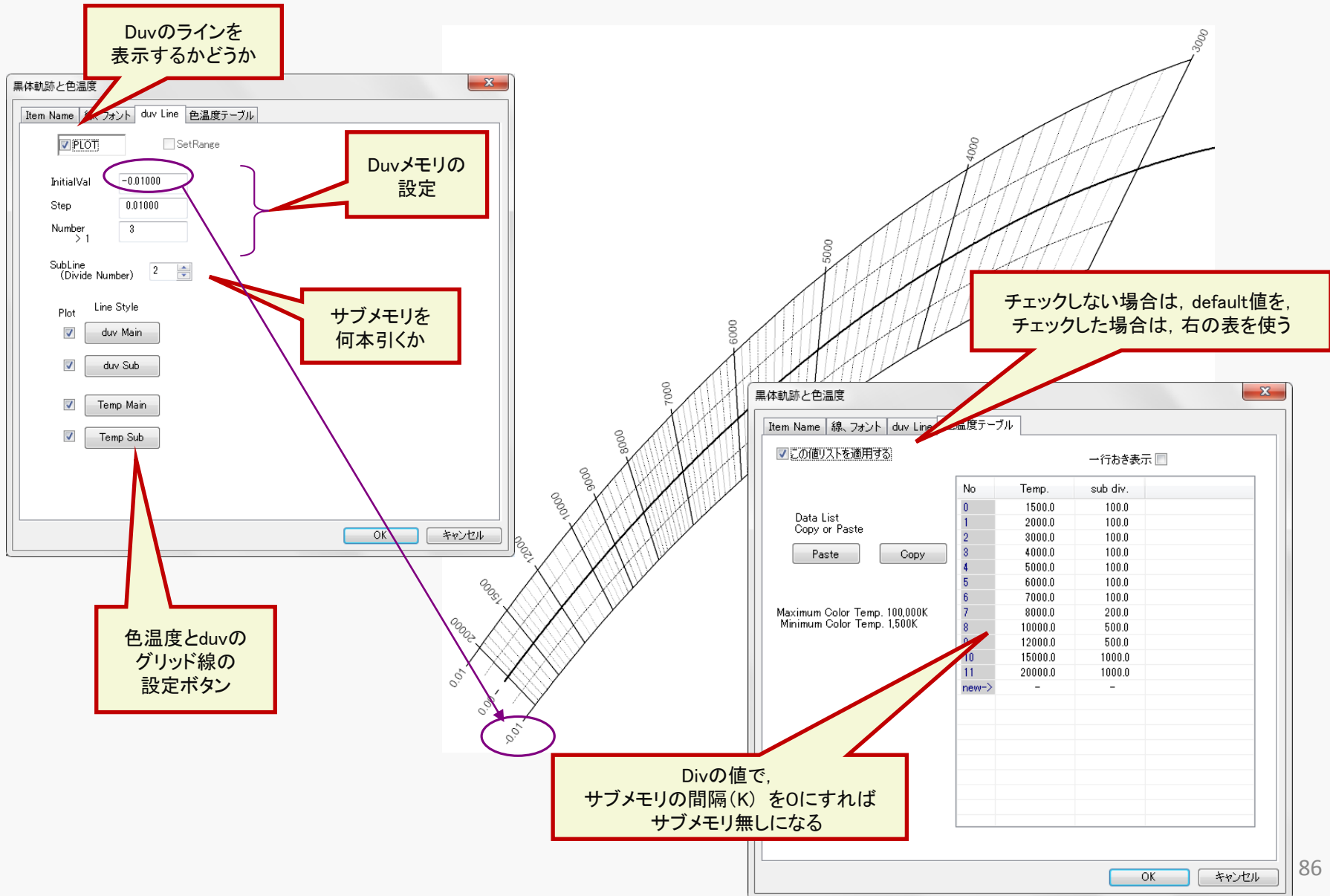
R 0 G 0 B 0

Direction 1

☒ Color = Line Color

OK キャンセル

黒体放射軌跡アイテム(Blackbody Locus)

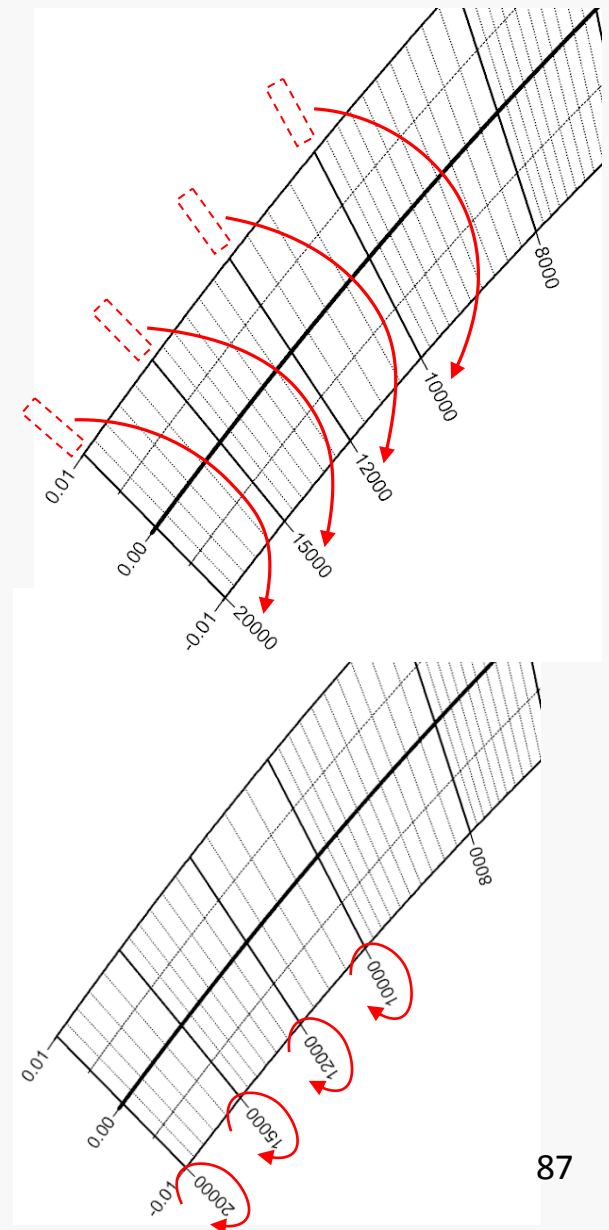
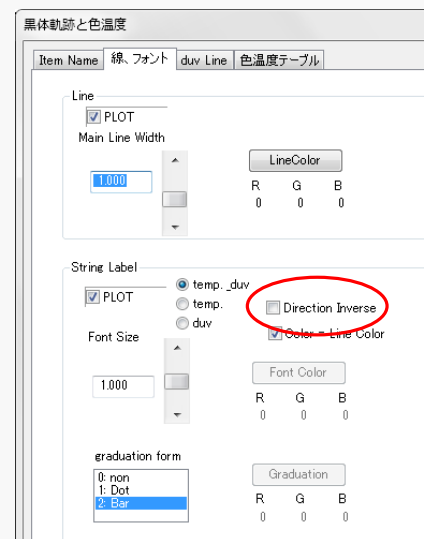


黒体放射軌跡アイテム(Blackbody Locus)

duvのステップを 負に設定すると、文字ラベルの位置を逆にする事ができる。



Direction Inverseを
チェックすると、文字方向が
180度回転



C-14 多点束ねアイテム(Multipoint Item Bundler)

多点束ねアイテムの挿入

メニュー 挿入(I) - 特殊アイテム:Special (E) - アイテム束ねItem Bundler (U)

多点束ねアイテムは 複数の多点アイテムの表示設定(マークや線種)を一括して変更する目的で使うツール。

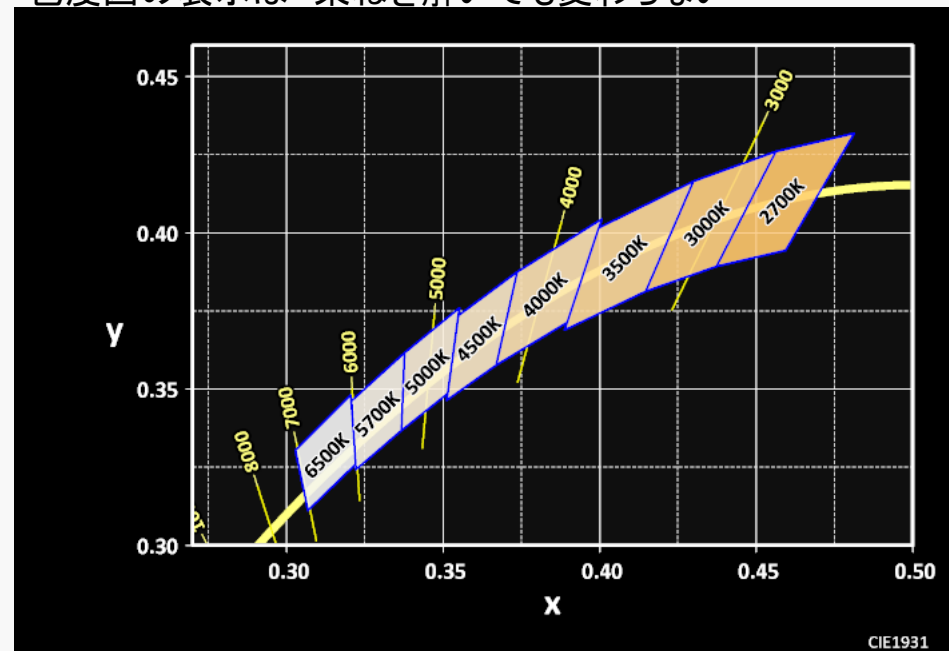
P _{lot}	No	Item	Name	Scale	Rx
○	3		2700K	1931 xy	0.48
○	4		3000K	1931 xy	0.45
○	5		3500K	1931 xy	0.42
○	6		4000K	1931 xy	0.40
○	7		4500K	1931 xy	0.37
○	8		5000K	1931 xy	0.35
○	9		5700K	1931 xy	0.33
○	10		6500K	1931 xy	0.32
○	1	Tc	Blackbody Locus	***	-



No.11のアイテムに
8個のアイテムを
束ねた例

P _{lot}	No	Item	Name	Scale	Rx
○	11		ANSI C7.8 377	***	Hide
○	1	Tc	Blackbody Locus	***	-

色度図の表示は 束ねを解いても変わらない



リスト上は、No.3～No.10の7個の多点アイテムを束ねて 1つの多点束ねアイテムだけが見える。

- ・見えないだけで No.3～No.10は存在する
- ・リスト上に表示させる事も可能(次項参照)

C-14-1 対象データの指定

色度図に表示するかどうか束ねられたアイテムに適用

アイテム名 (文字入力)

ラインとマーク、文字列ラベルの設定が束ねた多点アイテムに適用される

凡例図に表示するかどうか (チェック)

凡例としてアイテム名以外を使う場合に記載 (左の "アイテム名を凡例に表示" のチェックを外す事)

アイテムリスト上に選択した多点アイテムを表示するかどうかの選択

選択した多点アイテムに適用する設定

多点(Multipoint)系のアイテムがリスト表示される。先頭のチェック欄をクリックして束ね対象にするアイテムを選択する

Dialog Box: Bundler Data No. 11

Item: ☐ ラインとマーク ☐ 文字列ラベル

No.11 ☒ PLOT

Name:

☒ 凡例

☒ アイテム名を凡例に表示

凡例:

☒ 選択されたアイテムはリストに表示しない

選択したアイテムに適用

凡例 ☐

アイテム名を凡例に表示 ☐

closed polylines ☒

Split point to point ☐

line curved ☐

全選択 全非選択

Se lect	No	Item	Name	Scale	Rx
<input checked="" type="checkbox"/>	3		2700K	1931/1964	0.4813
<input checked="" type="checkbox"/>	4		3000K	1931/1964	0.4562
<input checked="" type="checkbox"/>	5		3500K	1931/1964	0.4299
<input checked="" type="checkbox"/>	6		4000K	1931/1964	0.4006
<input checked="" type="checkbox"/>	7		4500K	1931/1964	0.3736
<input checked="" type="checkbox"/>	8		5000K	1931/1964	0.3551
<input checked="" type="checkbox"/>	9		5700K	1931/1964	0.3376
<input checked="" type="checkbox"/>	10		6500K	1931/1964	0.3205

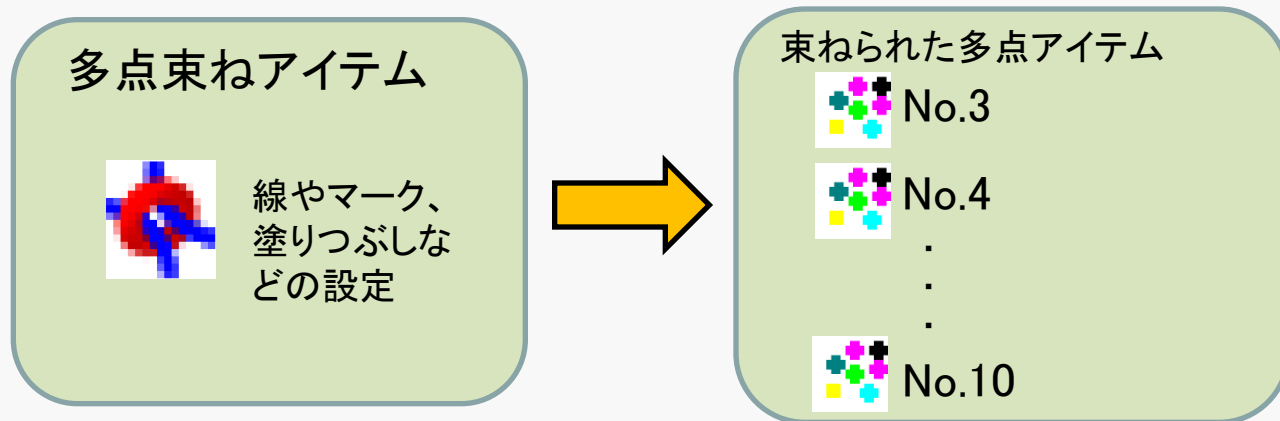
OK Cancel

C-14-2 動作

色度図描画時の動作

事前処理

アイテム描画処理の前に、描画設定データが
束ねアイテムから各多点アイテムにコピーされる。



アイテム描画

通常、アイテムリストの順番に描画処理が進むが、
束ねアイテムに ひも付けられたアイテムは リストの順番が来ても描画されず、
束ねアイテムの描画時に 束ねアイテムの代わりに描画される。

C-15 ColorACの色度図データ保存

ColorACの入力・設定データの保存

アイテムとグラフィアの設定が一括して保存される

※ColorACの動作環境に関する設定(メニューー オプションの設定、作成するビットマップのサイズ設定)はColorACの共通設定扱いで、個々のファイルには保存されません。

上書き保存

メニューー ファイル(F)ー 保存(S)

名前を付けて保存

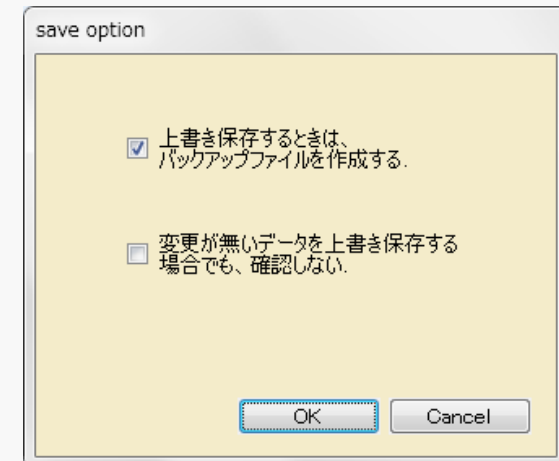
メニューー ファイル(F)ー 名前を付けて保存(A)

保存するファイルが存在する場合の設定 (存在するファイルを *.bak に変更して残す／残さない)

メニューー ファイル(F)ー 保存設定(O)

- ・保存するファイルの拡張子は dac 。
- ・標準設定では、上書き保存時に 保存前にあったファイルのデータは上書きされて消える。
- ・保存設定メニューで バックアップ作成をチェックすれば保存前のデータは 拡張子がbakとなり残る。
(ただし、残るのは ひとつ前のデータのみ)

※ もしも 既に bakの拡張子のファイルがあった場合には、そのファイルは削除される。

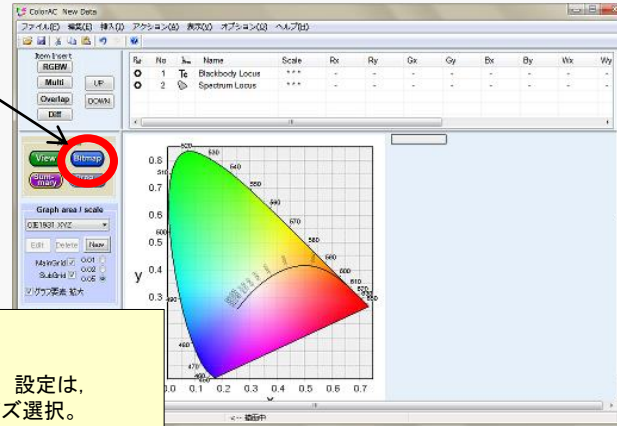


C-16 色度図の画像ファイル出力(または クリップボードへコピー)

メニュー アクション(A) — ビットマップ作製(B)

※モニタ画面上の表示をそのまま取得するだけで
良い場合は、右ボタンメニューでコピーできる。

または このボタン



色度図ファイルの画素数の設定

上から5個 Large+(4800) ~ small(320) の 設定は、
総画素数(縦×横)が一定とした場合のサイズ選択。
(画素数は 4:3のアスペクトの画像の場合に、
横の画素数が 括弧内の数字のイメージ)

いちばん下の 画素数を指定 は
横または縦の画素数を指定したい場合に使う。

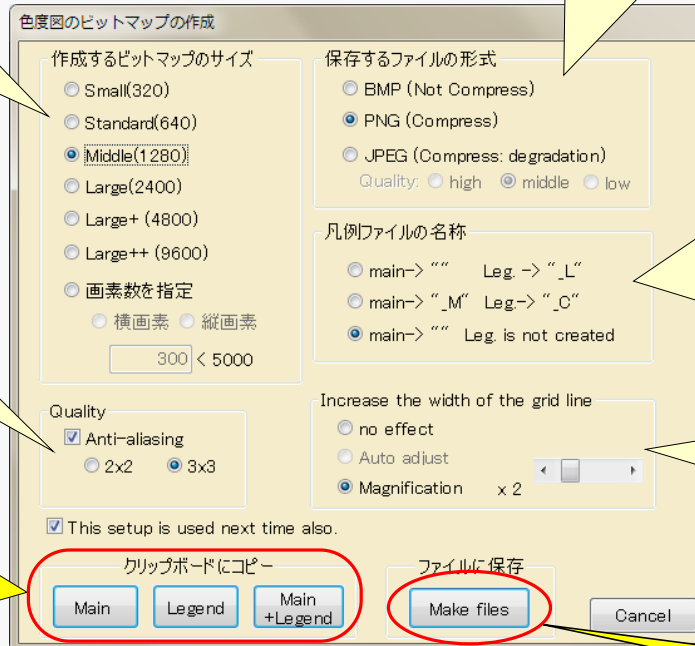
アンチエイリアス処理の有無。

処理は オーバーサンプリング
(画像を2×2倍、3×3倍で作成し、縮小する)で
線、文字などをスムーズに見せる。

2x2は2倍画像、3x3は3倍の画像を描画して、
縮小して出力する。従って、一旦 大きな画像を
作成する必要があるため、BitmapSizeの最大値
は小さくなる。

描画した画像データを 直接クリップボードに放り込む。
(データフォーマットは CompressにあるBMP,PNGの選択通り)
注意:ビットマップのファイルは残らない
ファイルを残す場合は **Make files** ボタンで

Mainボタン、Legendボタン、Main+Legendボタン
それぞれの画像がクリップボードに入る。
※Main+Legend は Main上にLegendを貼り付けた画像



保存する ファイルの形式。 BMP、PNG、JPEGから選択。
ファイルサイズもコンパクトで画質劣化の無いPNGを推奨。
※PNGは可逆圧縮であり、BMPと画質差は無い

JPEGは画質が劣化する。
Quality=highとすれば画質劣化は僅か(良好)だが、
ファイルサイズはPNGよりも大きくなる可能性あり。

ファイル名称の設定。
色度図本体と 凡例を それぞれ独立した
画像ファイルとして 保存する。

その時、両者のファイル名のつけ方規則。

たとえば “ChromaGraph”だと、

上の main->” Leg->”_L” を選ぶと

ChromaGraph.png
ChromaGraph_L.png

の2つのファイルができる。

一般には no effectで使う。

ビットマップサイズが大きい画像を
印刷した場合など、グリッド(目盛線)が
消えてしまう事がある。

グリッドを 2倍 3倍などに広げて対策する。

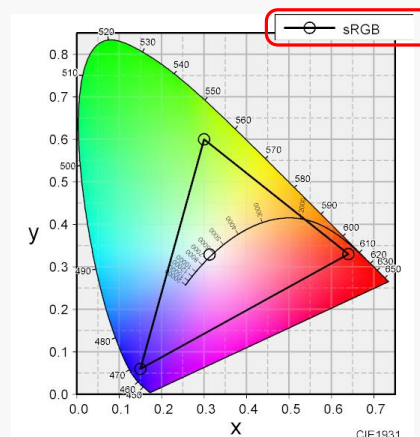
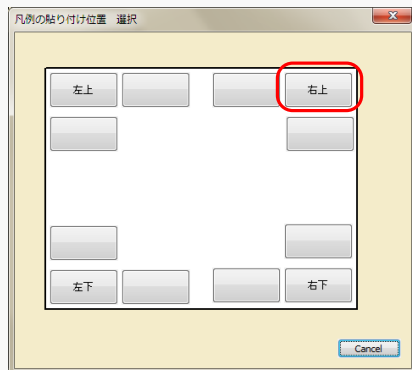
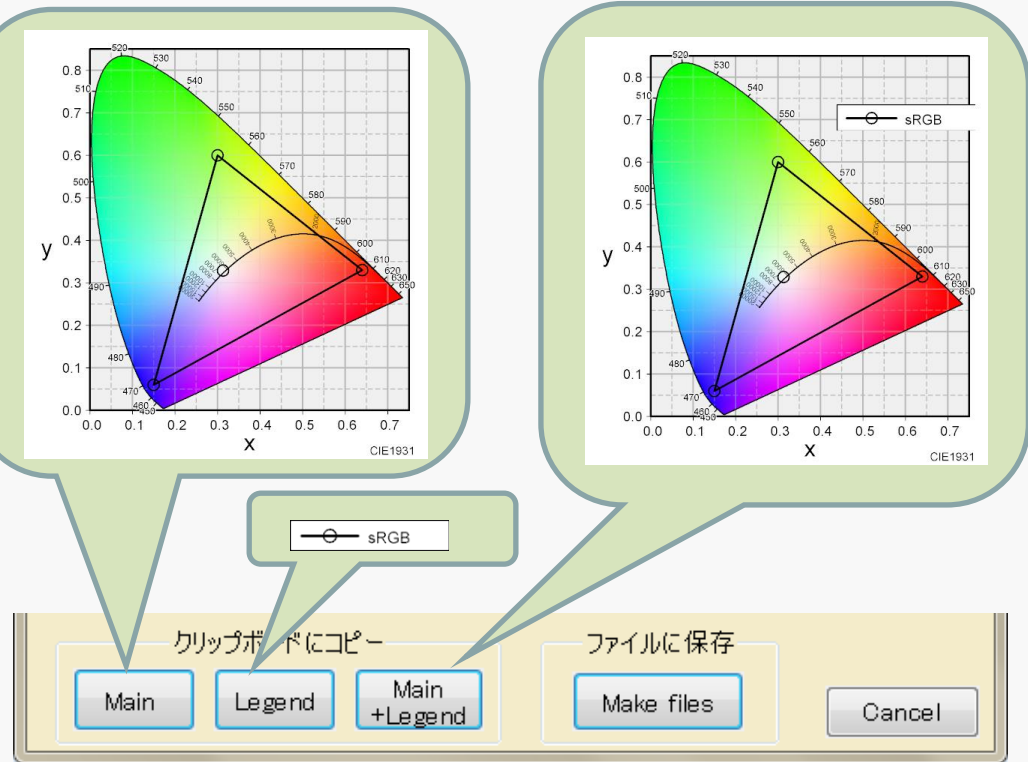
ファイル保存実行ボタン

クリップボードにコピー

- Main と Legendは 別々の画像として 貼り付け先のソフト上で 合成して使う想定
- Legendが小さい場合は Main+Legendで 直接 合成画像を作ってもOK


Legend(凡例)の貼り付け位置の指定は
C-17 グラフと凡例の合成位置の指定 参照

凡例位置を指定していない状態で、
Main+Legendボタンを選択すると
下の 貼り付け位置ダイアログが表示される。
(コーナ位置の選定のみ)



C-17 グラフと凡例の合成位置の指定

グラフ画像上に凡例画像を貼り付けたビットマップを作成

- ①メイングラフと凡例グラフの間にマウスカーソルを合わせ
カーソル形状が  になった状態にする。

【注意】

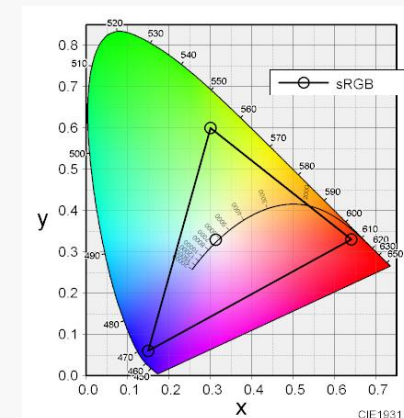
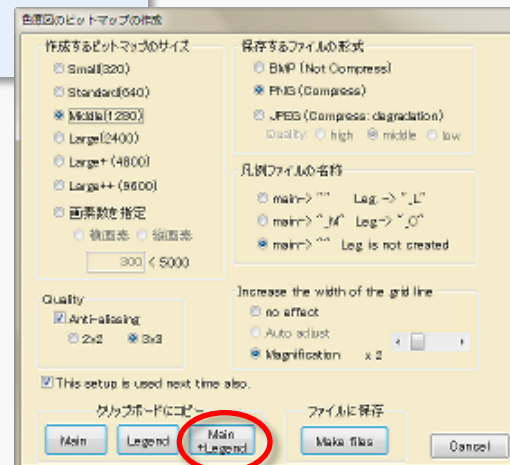
位置指定は 画面に凡例の枠が表示されている間だけ有効
(毎回 再指定が必要)

- ②マウスの右ボタンを押したまま
ドラッグすると、凡例の枠が表示される。

- ③凡例枠を所望の
位置に合わせて
マウスの右ボタンを
離す。

- ④ビットマップのコピーで
Main+Legendを選択。

(右クリックメニューでの
"画像をコピー"にも反映)



C-18 データサマリ(Summary)：色度座標, 面積のテキスト出力

ここでサマリ(Summary)と呼ぶのは、アイテムの色度を、選択しているグラフエリアの座標系(色度座標)に変換し、テキストデータにしたもの。

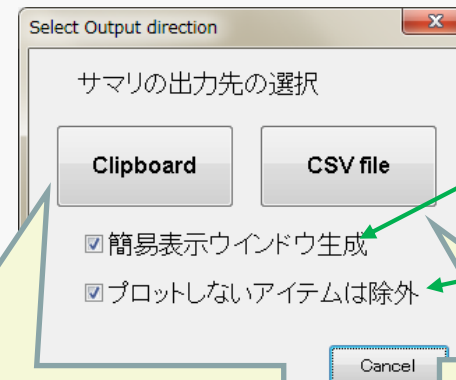
色度の値のほかに、

- ・色度値で作られる多角形の面積、 NTSC比、 カバー率:領域重なりアイテム など
- ・相関色温度 T_c , Δuv の値
- ・色差： 色差アイテムの場合が出力される。

出力の形式として、「全てのアイテムのサマリ」と、「個々のアイテムのサマリ」の2通りある。

「全てのアイテムのサマリ」

出力したい色度座標系をグラフに設定しSummaryボタンを押すと、出力先の選択ダイアログが表示される。



同時に
簡易表示ウィンドウを
出す事が可能。

プロットするアイテムに
限定する場合は チェック

クリップボードに出力
TAB区切りのテキストデータ

ファイルに出力

CSVファイル
(カンマ区切りのテキストファイル)

このクリップボードに出力したデータは、
Microsoft Excelなどに貼り付け可能。
(CSVファイルもExcelで開く事ができる。)

C-18-1 出力データ形式（全てのアイテムのサマリ）

黄色背景の部分がサマリ出力 ※この紙面上では説明のため罫線を表示している。実際には ただのテキストデータ(ファイル)。

最初に *, Ver.表示

* ColorAC Version 0.755

Date, data file name,
name of Scale&Area
座標系

Date : '09/26 01:04:27
File : overlap例.dac
Area nameIE1931 XYZ
CoordinateIE1931 XYZ

以下, アイテム順に
出力

Blackbody locus,
Spectrum locusはサマリなし

Data_No.5 ckbbody loc -

アイテムNo, 種類

Data_No.7 overlap are-color cover AdobeRGB

対象となるアイテムのNo.

Base :	No.3	AdobeRGB
Target :	No.1	purth-color display

色度図上の面積
(面積が定義できない場合,
表示されない)

Area	Base=	0.15115	Target=	0.1677375	Overlap=	0.143035774
ratio	Target/Base=	1.109741978	Overlap/Base=	0.946316728		

面積の比率

Overlap/Baseがカバー率に
相当する値となる。

point.No.	x	y
0	0.193815588	0.534668874
1	0.27384885	0.653575435
2	0.609926931	0.3565762
3	0.636997439	0.328345528
4	0.417518382	0.207408088
5	0.151450904	0.075718124
area=	0.143036	NTSC Raio= 0.904145

Overlapの各座標点, 色温度, Δuv
および 面積と NTSC比

全体の 面積とNTSC比

(Overlapが複数の部分に
分離していなければ 上記と同じ値)

Total Area	0.143036	NTSC Ratio=	0.904145
------------	----------	-------------	----------

RGBW

Data_No.3

	RGBW	AdobeRGB			
		x	y	Tc	duv
R	0.64	0.33			
G	0.21	0.71			
B	0.15	0.06			
W	0.312713	0.329016		6503.38	0.00320885
Area	0.15115	NTSC ratio	0.955436		

RGBWの各座標点
Wの色温度, Δuv
および RGBの面積と NTSC比

C-18-2 個々のアイテムのサマリ

「個々のアイテムのサマリ」 アイテムリスト上でアイテムを選択し、

メニュー 編集(E) - 選択アイテムサマリ(S))

または アイテムリスト上で アイテム選択して 右のボタンメニューの サマリ(Summary) を選択

個々のアイテムのサマリは、簡易的なテキスト表示ウィンドウに表示され、同時にTAB区切りのテキストデータとしてクリップボードにコピーされる。

最初に*, Ver.表示

*Summary : ColorAC Version 0.752

Date, data file name,
name of Scale&Area
座標系

Date : 2014/08/26 23:06:53
File : C:\overlap説明.dac
Area name : CIE1931 XYZ
Coordinate : CIE1931 XYZ

アイテムNo, 種類

対象となるアイテムのNo.

種類
name.

Data_No.7

Overlap area

fourth-color cover AdobeRGB

Base : No.3

AdobeRGB

Target : No.1

fourth-color display

色度図上の面積
(面積が定義できない場合、
表示されない)

Area

Base=

0.15115

Target=

0.1677375

Overlap=

0.1430

ratio

Target/Base=

1.109741978

Overlap/Base=

0.9463167281

point_No.

x

y

0

0.1938155884

0.5346688742

1

0.2738488503

0.6535754347

2

0.6099269311

0.3565762004

3

0.6369974392

0.3283455277

4

0.4175183824

0.2074080882

5

0.1514509038

0.07571812408

area=

0.143036

NTSC_Raio=

0.904145

面積の比率

Overlap/Baseがカバー率に
相当する値となる。

Overlapの各座標点, 色温度, Δuv
および 面積と NTSC比

C-18-3 簡易表示ウィンドウの使い方

簡易表示ウィンドウは、個々のアイテムのサマリにおいて、

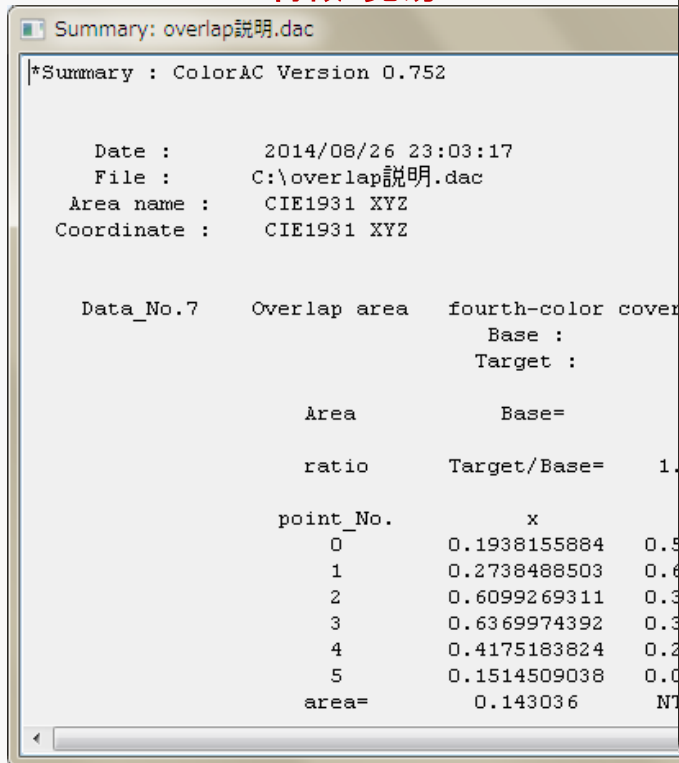
または 全体のサマリで 簡易ウィンドウ生成 をチェックをしていた場合に、表示される。

簡易表示ウィンドウの表示形式は 2種類、 単純テキスト と 表形式 がある。

どちらの形式にするかは、その他オプション(C-31.)で、表形式のチェック有無で設定する。

単純テキスト

特徴: 見易い



表形式

特徴: データの部分指定コピーが可能

	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
1	*	Summar...						
2								
3	Date :	2014/0...						
4	File :	C:\overl...						
5	Area na...	CIE1931 ...						
6	Coordina...	CIE1931 ...						
7								
8								
9	Data_No.7	Overlap ...	fourth-c...					
10			Base :	No.3	AdobeR...			
11			Target :	No.1	fourth-c...			
12								
13		Area	Base=	0.15115	Target=	0.16773...	Overlap=	0.14303...
14								
15		ratio	Target/...	1.10974...	Overlap/...	0.94631...		
16								
17		point_No.	x	y				
18		0	0.19381...	0.53466...				
19		1	0.27384...	0.65357...				
20		2	0.60992...	0.35657...				
21		3	0.63699...	0.32834...				
22		4	0.41751...	0.20740...				
23		5	0.15145...	0.07571...				
24		area=	0.143036	NTSC_R...	0.904145			
25								

C-18-4 表形式の使い方

表形式の簡易表示ウィンドウでは、矩形範囲を指定して データをコピーする事ができる。

①簡易表示ウィンドウ生成

Summary : Item No.7

Copy

	C..	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
12								
13		Area	Base=	0.15115				
14		ratio	Target/...	1.10974...				
15								
16								
17		point_No.	x	y				
18		0	0.19381...	0.53466...				
19		1	0.27384...	0.65357...				
20		2	0.60992...	0.35657...				
21		3	0.63699...	0.32834...				
22		4	0.41751...	0.20740...				
23		5	0.15145...	0.07571...				
24		area=	0.143036	NTSC R				

②コピーしたいデータを選択

③コピー実行

範囲指定した状態で、以下のA、B、Cのどれかを実行すると 選択範囲のデータが クリップボードにコピーされる。

- A. 左上のコピーボタンを押す
- B. マウス 右ボタンメニュー
- C. キーボードで Ctrl + C を押す

コピーが実行されると
選択範囲の色が変化し、また
上枠部に範囲が表示される

対象データの選択方法

マウスで範囲指定
マウス左ボタンを押しながら
移動した矩形範囲が選択される。

Summary : copy (2,17)-(4,23)

Copy point_No.

	C..	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8
12								
13		Area	Base=	0.15115	Target=	0.16773...	Overlap=	0.14303...
14		ratio	Target/...	1.10974...	Overlap/...	0.94631...		
15								
16								
17		point_No.	x	y				
18		0	0.19381...	0.53466...				
19		1	0.27384...	0.65357...				
20		2	0.60992...	0.35657...				
21		3	0.63699...	0.32834...				
22		4	0.41751...	0.20740...				
23		5	0.15145...	0.07571...				
24		area=	0.143036	NTSC R	0.904145			

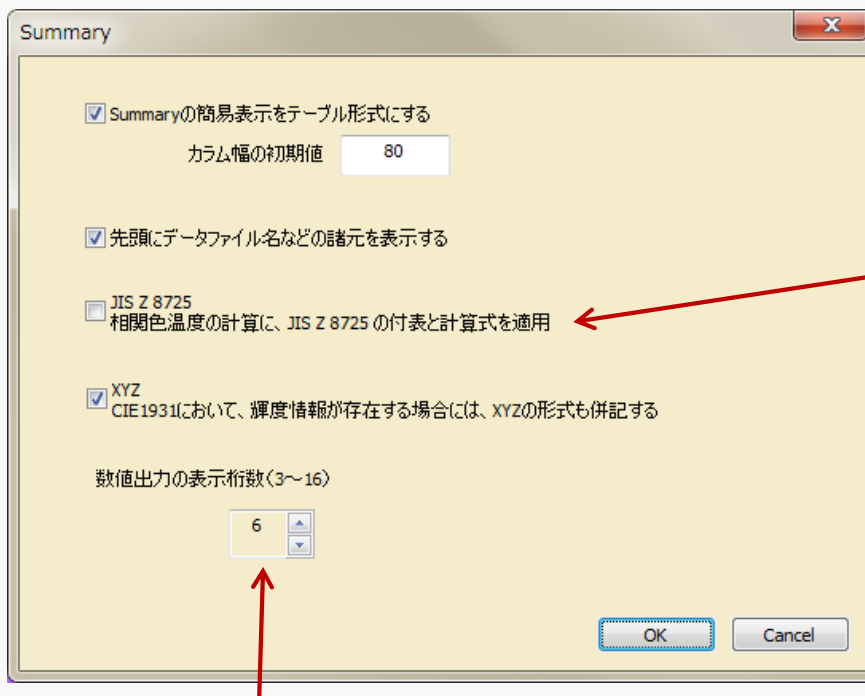
※マウス右ボタンメニュー
・選択部のコピー
・カラム幅の初期設定変更

選択したデータをコピー
表の標準カラム幅を変更

C-18-5 サマリ (Summary) の条件設定

サマリを出力する時の条件を設定する。

設定するダイアログの呼び出しは **メニュー オプション(O) - サマリ (Summary)(S)**



数値の有効桁数
多すぎると見辛い。

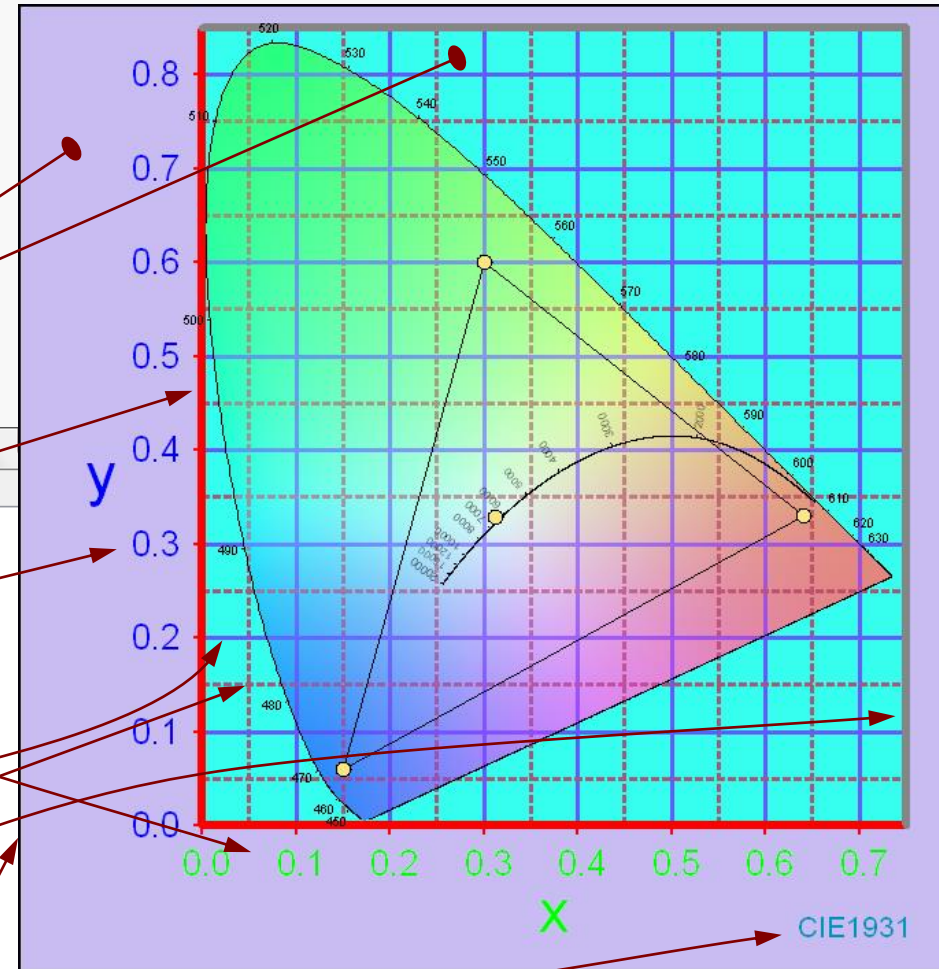
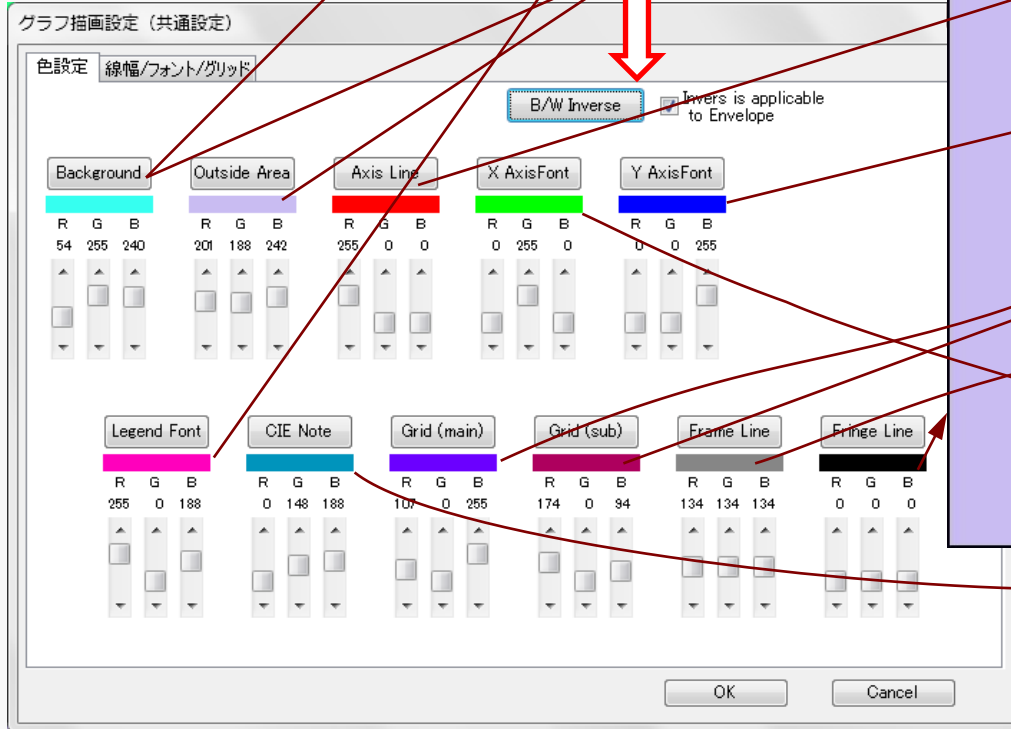
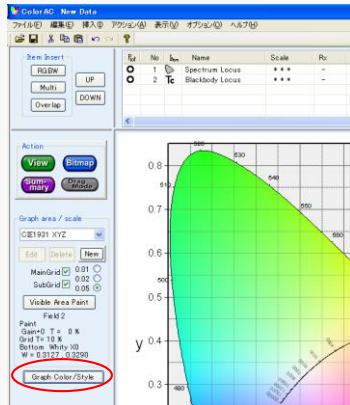
相関色温度の計算を
JIS Z 8725準拠にしたい場合は
チェックする

JIS Z 8725準拠の 計算 (記号Tcp)		ColorACオリジナル の計算 (記号CCT)	
Tcp	duv	CCT	duv
6504.75...	0.00319...	6503.51...	0.00320...

C-19 色の変更 (全グラフエリア共通)

凡例については

C-21. 凡例(Legend) の書式設定 も参照

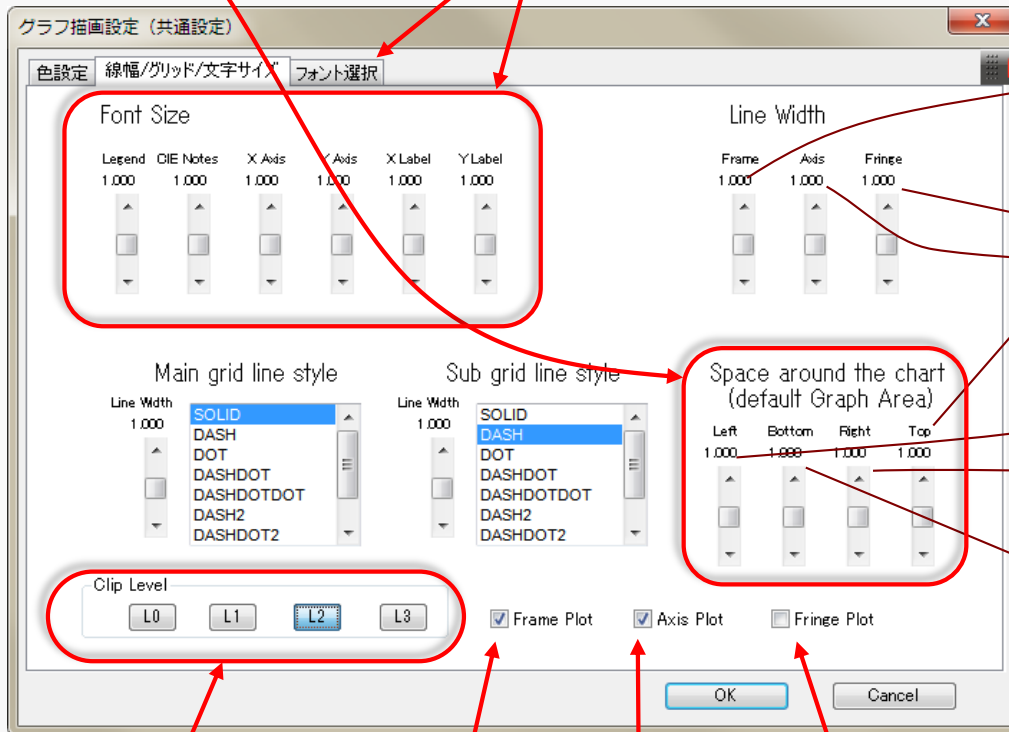


※座標軸(Axis Line)は、上記の 左下が(0,0)になる
色度図では、フレームの下に隠れています。
(ただし、GridをTopにすれば 現れます
→ E-3-1. 参照)

C-20 線幅, フォントの変更 (全グラフエリア共通)

標準グラフエリア用の設定
(ユーザー定義
グラフエリアはC-3-2.参照)

フォント設定

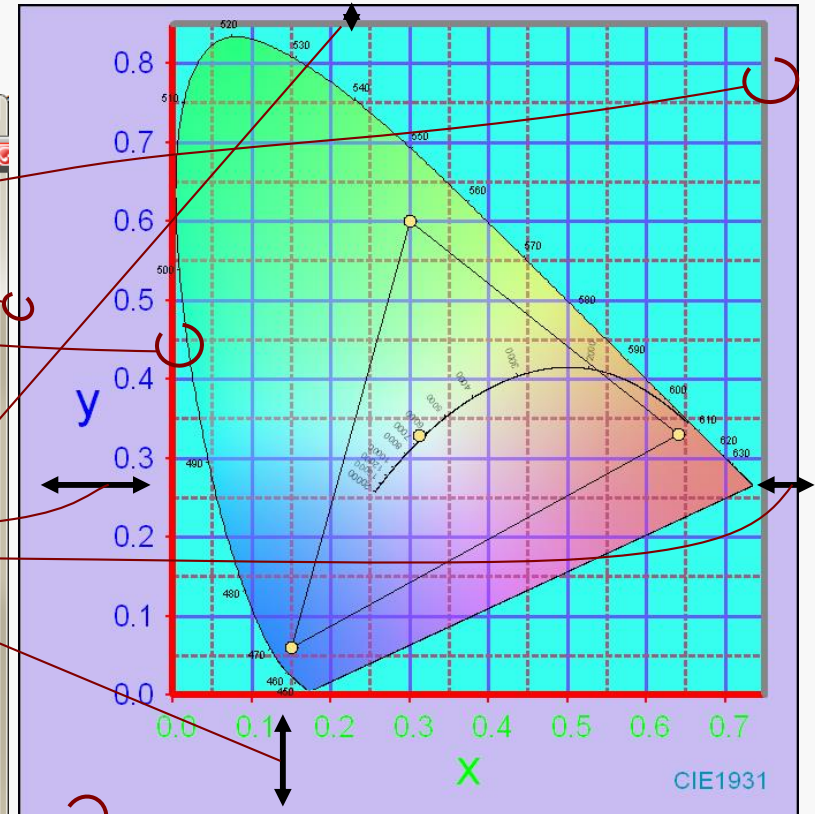


Clip Level
次項参照

フレーム
描画有無

座標軸
描画有無

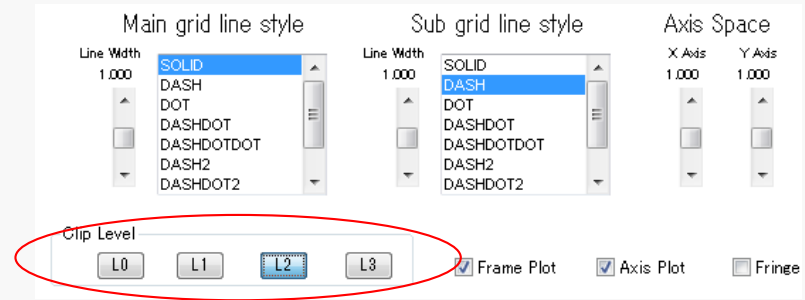
Fringe (画像の最外周の枠線)
描画有無



C-20-1 Clip Level グラフ矩形枠外への描画設定

文字などが グラフの矩形領域からはみ出した時、
表示するか しないか の設定。

設定方法 : L0~L3のボタンで選択

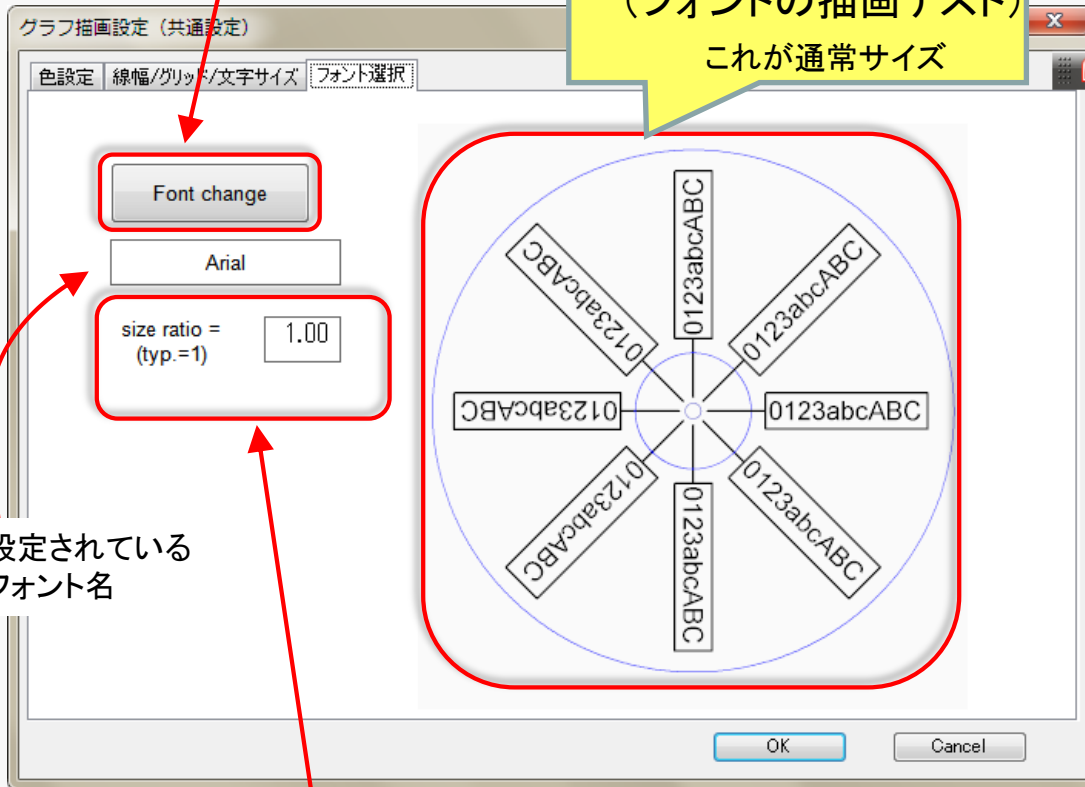


レベル	L0	L1	L2	L3
描画例				
RGBW Multipoint のマーク, マーク間 ライン	ビットマップ全体に描画	グラフ座標軸(目盛り) 部分にも描画	グラフプロット領域内に描画	グラフプロット領域内に描画
文字ラベル Spectrum Locus Blackbody Locus			グラフ座標軸(目盛り) 部分にも描画	

C-20-2 フォントの変更

フォント名設定ボタン(設定できるのは1種類。全てのフォント共通)

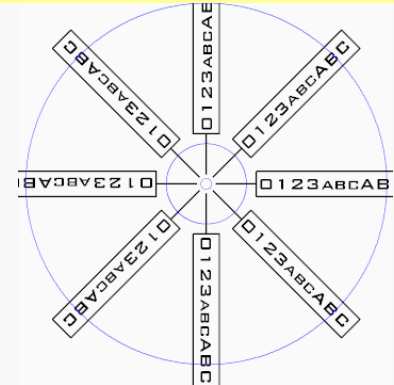
プレビュー画面
(フォントの描画テスト)
これが通常サイズ



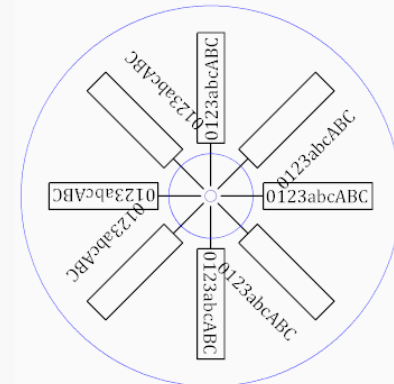
設定されている
フォント名

フォントにより 文字サイズ感が変化するため、
必要に応じて サイズ補正係数を設定 (基準=1.00)。
数値を大きくすれば プロットされる文字も 比例して大きくなる。

例 サイズが大きいフォントの
プレビュー

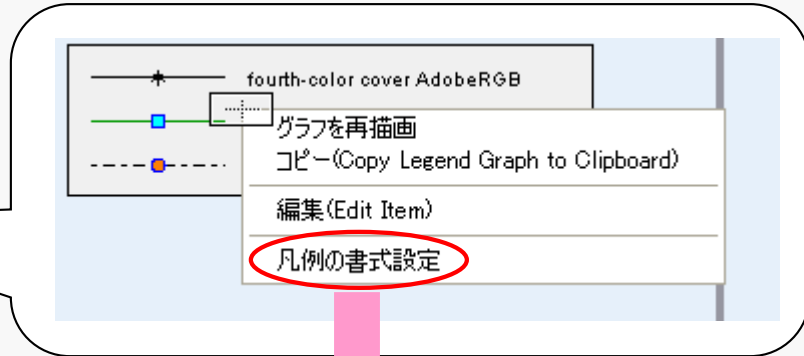
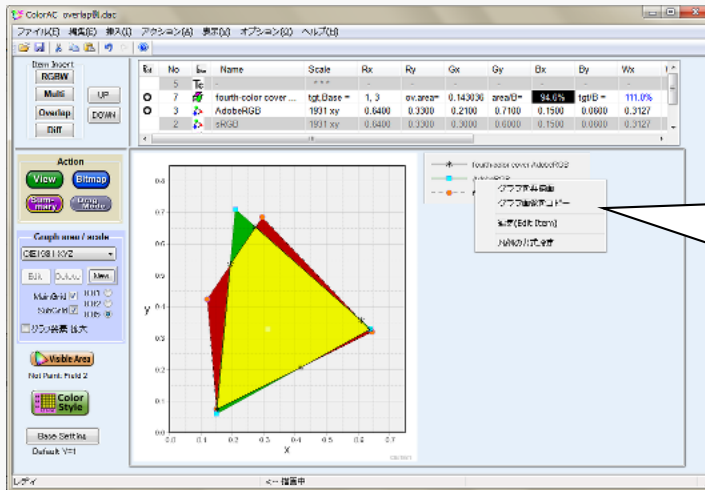


例: 角度指定に対応しない
フォント例
(色度図中の
文字位置がずれます)

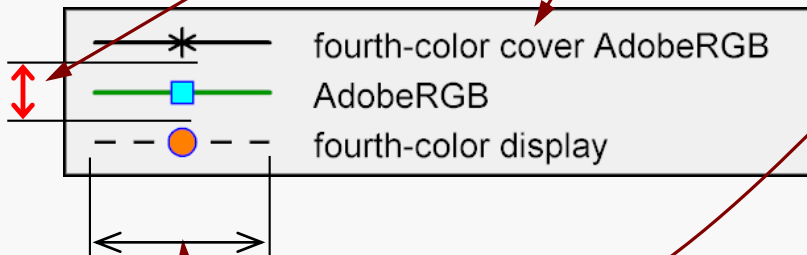


C-21 凡例(Legend) の書式設定

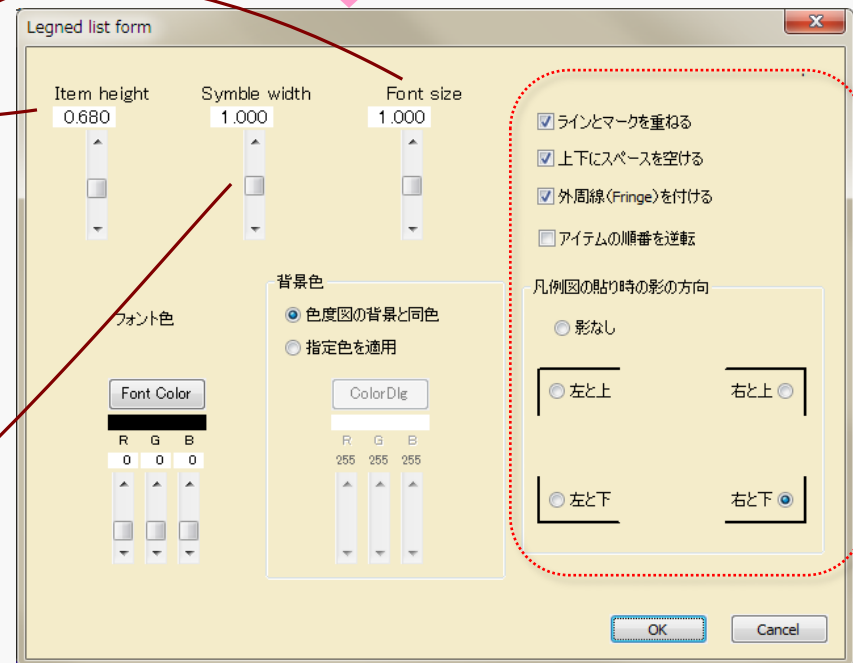
凡例の上の 右ボタンメニューで ”凡例の書式設定“ を選ぶ



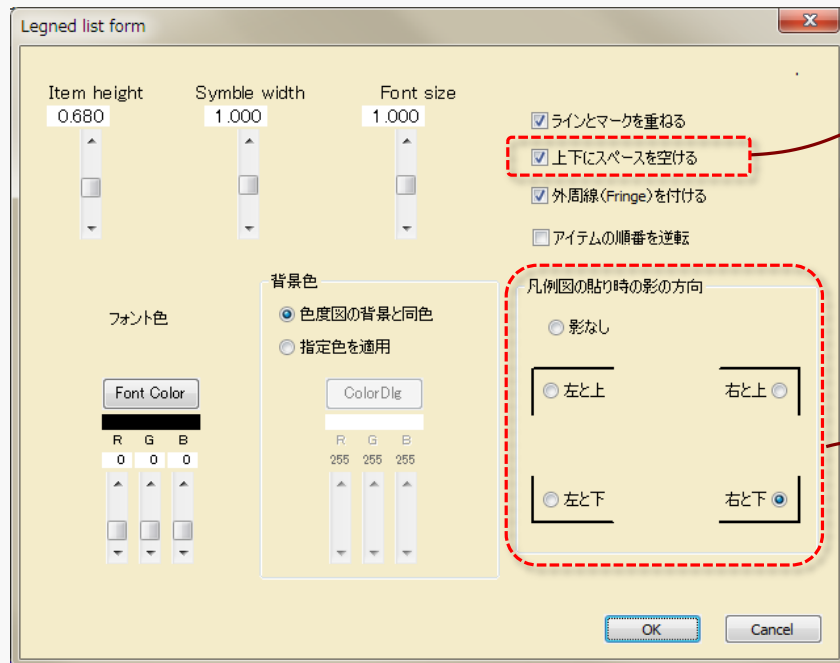
凡例



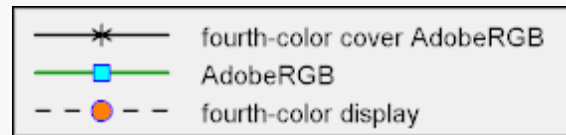
アイテムの高さ



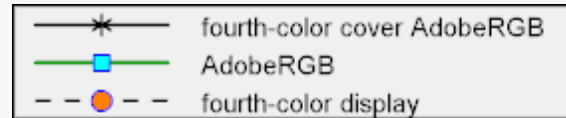
次の
ページ



あり

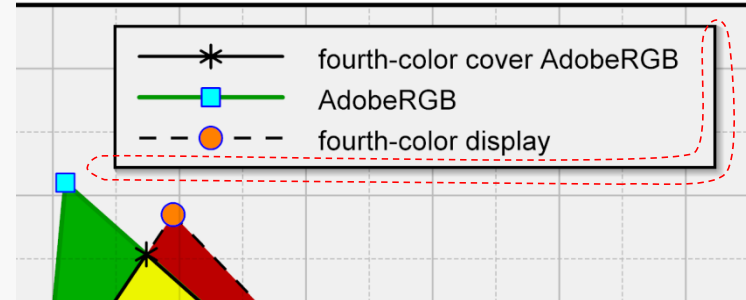
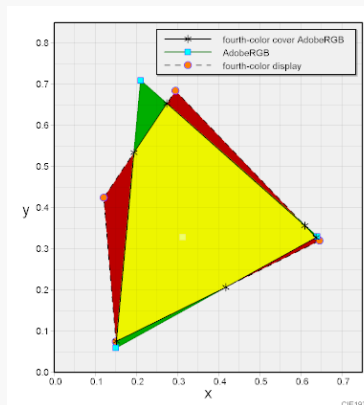


なし



グラフ画像と凡例画像を合成する場合の
凡例画像への影付けの位置指定

「C-17 グラフと凡例の合成位置の指定」 参照

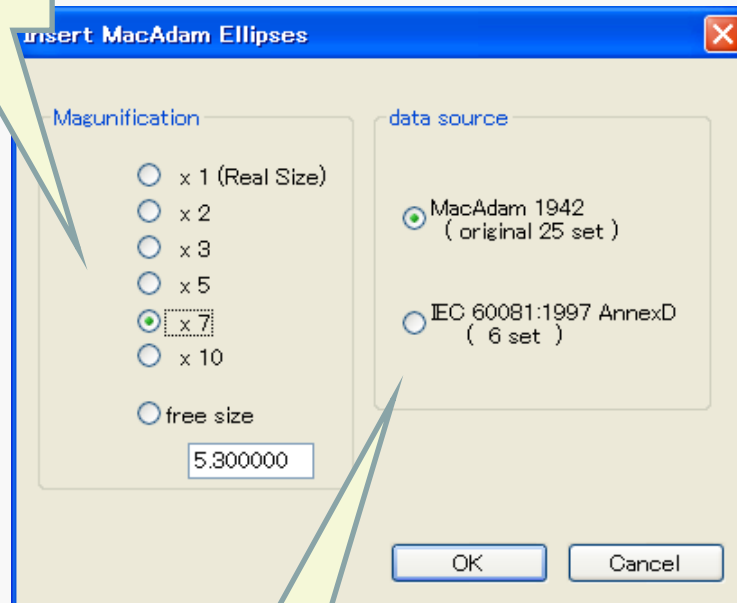


C-22 MacAdam楕円の挿入（標準データ）

MacAdam楕円のデータ挿入

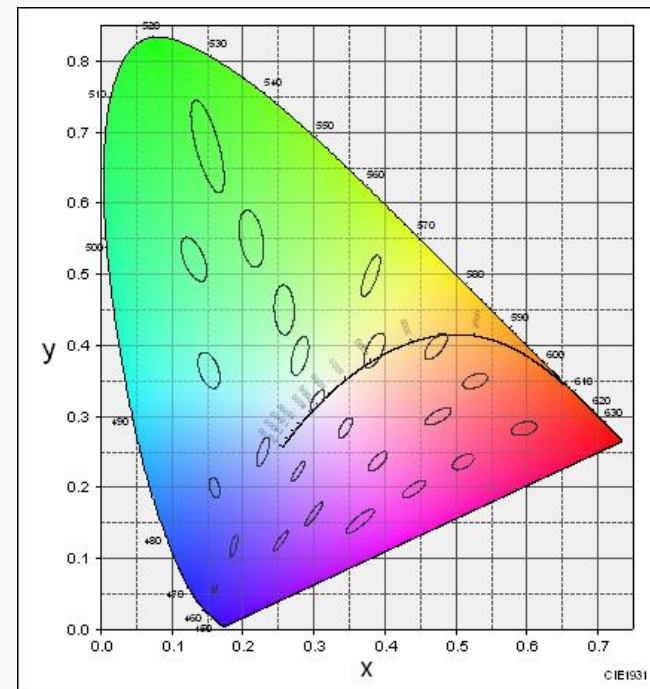
メニュー 挿入(I) - 特殊アイテム: Special (E) - Original 25 MacAdam ellipses (M)

倍率を選択



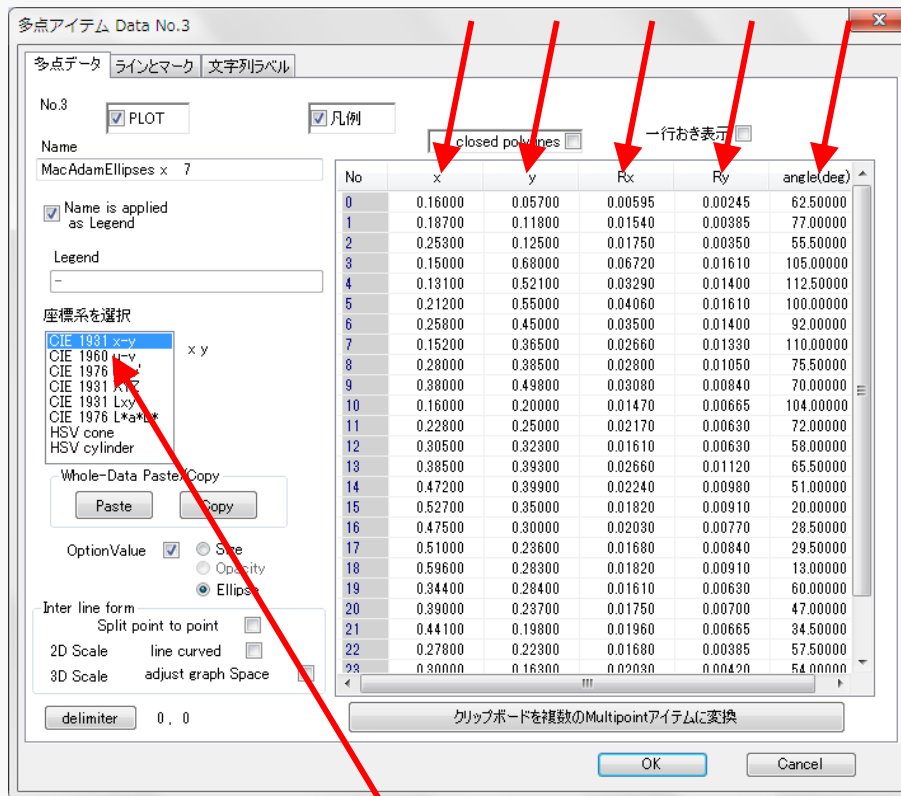
発生データの
種類を選択

Multipointのellipseとして生成される

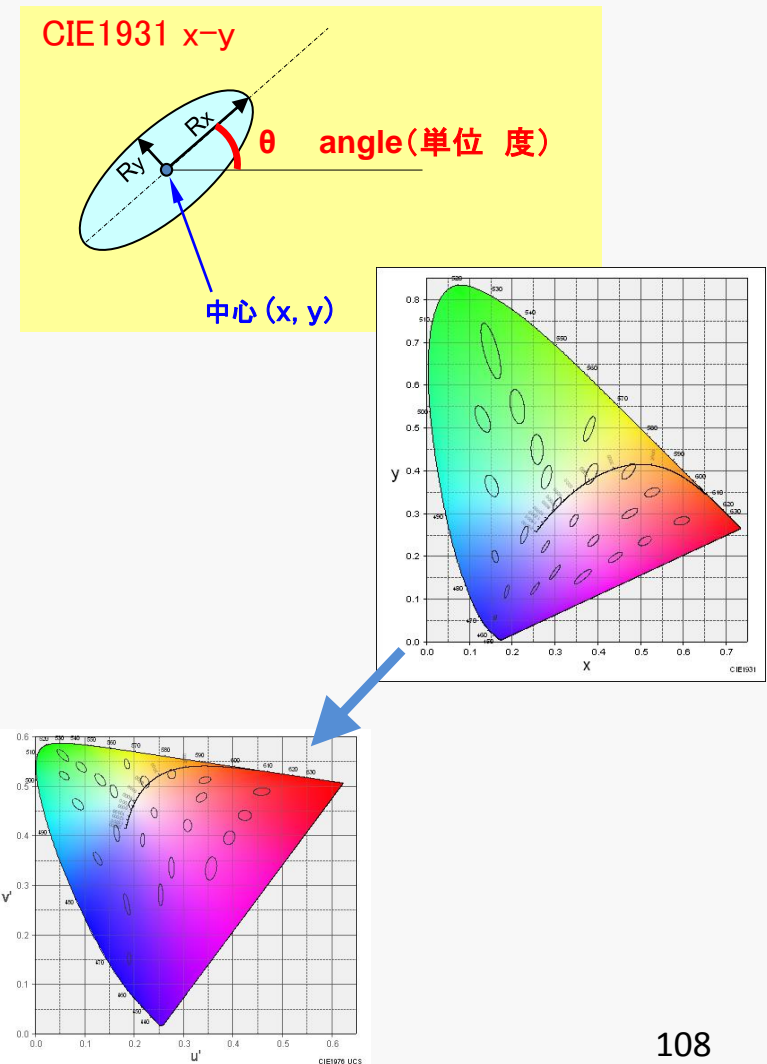


MacAdam楕円データの実体は 多点アイテムの ellipse オプション(C-8-6.)のデータ形式となっている。

楕円の描画は マークの 線の色, 太さ, 塗りつぶし などの設定が 反映される。



アイテムの座標系は CIE1931 x-y



色度図の描画においては、楕円の形状も含めて
座標変換される。(グラフエリアは任意の座標系が適用可能)

C-22-1 MacAdam楕円の挿入（指定座標）

MacAdam楕円のデータ挿入

メニュー 挿入(I) - 特殊アイテム:Special (E) - Arbitrary MacAdam ellipses(A)

既知のMacAdam楕円のデータ(前 C-22. 参照)を補間する事で、指定座標のMacAdam楕円データを生成する。 補間は、次の2つを組み合わせで実現。

- ・楕円係数の R_x , R_y , θ を 色度座標 x, y の3次式として 係数のフィッティングを実施したもの
- ・既知の楕円の座標に近づくと、既知の楕円の形状に近づく

Position and size to generate MacAdam ellipses

CIE1931 x y coordinate 一行おき表示 ☒

No.	x	y	magnitude
new...	-	-	-

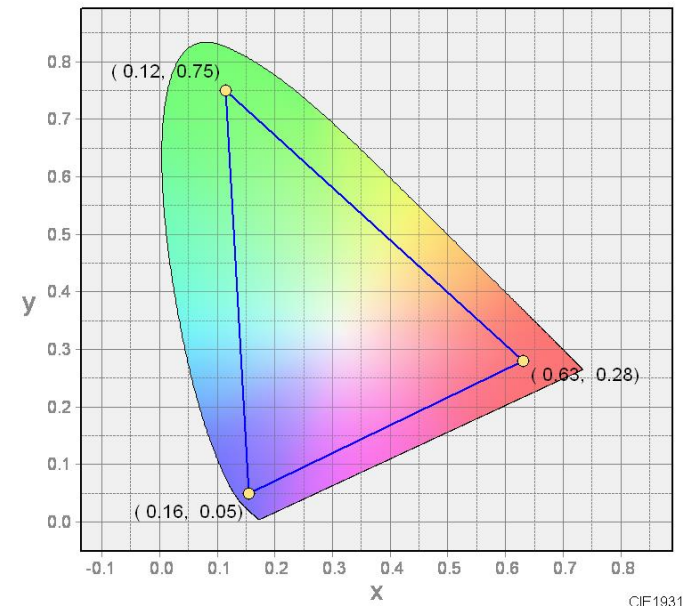
規定する色度座標と拡大率を入力する。
色度座標はCIE1931xy

Copy Paste

Auto Fill OK Cancel

次項参照

指定座標は任意ではなく、補間の有効範囲を考慮して 有効なデータ点を下図の範囲に限定

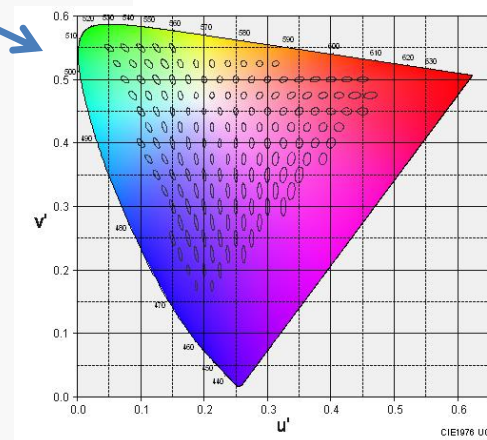
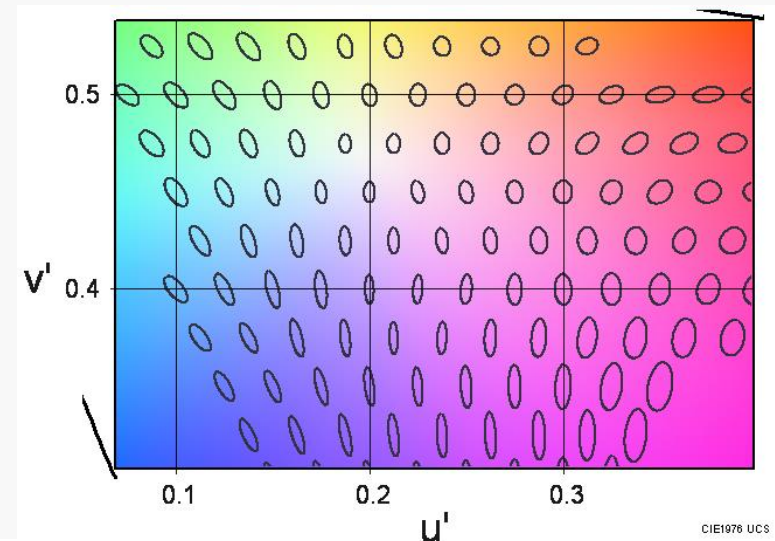


等間隔データの作成

Auto Fillボタンを押すと 下のダイアログが表示される。



CIE1976UCSの0.1を division数値で割った間隔で、かつ STEPで示される倍率のMacAdam楕円を自動生成する。



C-23 データのインポート

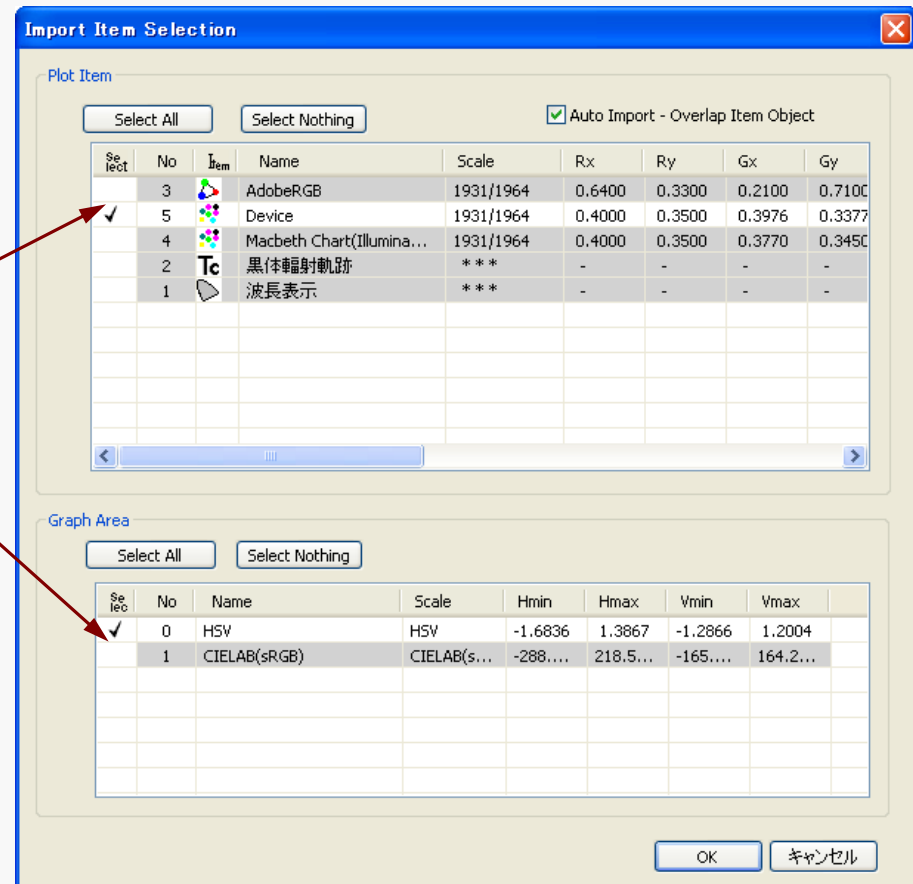
他のデータファイル(dac)の表示アイテム, グラフエリアの設定を
現在編集集中のデータに取り込む事ができる。

メニュー → ファイル(F) → インポート(I)

①インポート元のデータファイルを選択

②インポートしたい対象
(Item , Graph Area)を
リストのSelect欄を
クリックして選択

(選択されている対象には,
チェックマークが表示さる)



C-24 ICCプロファイルからのデータの取り込み

ICC(International Color Consortium)が規定するカラーマネージメント用のデータファイル (ICCプロファイル) からデバイスの原色、白色、Gamutなどのデータを ColorACの描画アイテムとして取り込む事ができる。

ICCプロファイルからのインポート

メニュー ファイル(F) - ICCプロファイルからインポート(P)

ICCプロファイルのファイルを指定して 読込に成功すると 取り込み条件のダイアログが表示される。条件を指定した後、OKボタンを押すと 色度データが作成される。作った色度データは、 RGBWアイテム 、多点アイテムとして 作成されアイテムリストに追加される。

注意: Gamutを求めるために、 数10秒 またはそれ以上の時間が掛かる場合がある。

- ・対応しているICCプロファイルのタイプは DisplayClass、ColorSpaceClassとOutputClassの3つ。
- ・取り出せる情報は、基準となる白色(MediaWhitePoint)とGamut(色域)。

※DisplayClassとColorSpaceClassは RGB3原色も取得可能。

※Gamutは、ICCプロファイルに基くCMM(Color Management Module)が規定する色域以外のデータを色域内のデータに変換する機能を利用して求めている。

条件設定ダイアログ（プロファイルが Display, ColorSpaceの場合）

記録されている色度(D50光源基準)をそのまま取り出す。

どちらか選択

色温度変換(Bradford変換)により、実際のデバイスの色度を取り出す。
※輝度はIlluminationタグがある場合はその値を初期値としている。

RGBWアイテムのみで表現する場合
(黒を入れた色度に する/しない を選択)

どちらか選択

DataTransrationアイテムを使って
黒輝度を扱う場合

プロファイルのヘッダの情報
(参考表示)

ヘッダの情報をテキストとして
クリップボードにコピー
(インポートとは関係ない)

変換するアイテム選択: 3原色の色度を
RGBWアイテム
+ Data Transformationアイテム(指定の場合)
に変換する。

RGBの色度を、色度タグから取得するか、LUTから取得するかを選択。
(色度タグが無い場合は、
LUTからの取得 固定)

変換するアイテム選択:
色度範囲(Gamut)を
多点アイテムのデータ形式で
取り出す。

Gamutを求める時の色域の広さとしてa*b*上の距離で見ると、x-y座標上の距離で見るとかを指定。

・x-y色度図, u'-v'色度図用には
CIE1931 xyを選ぶ。
・CIE L*a*b*のa*-b*図用には
CIE L*a*b*を選ぶ

角度サンプル数
= 多点アイテムのデータ点数

試行回数
Gamutを乱数を使って求めるため、
試行の回数を指定
(ほとんどの場合 並で十分)

インポートする多点アイテムの
データ座標系を指定

OKボタンで 変換実行

条件設定ダイアログ（プロファイルが Outputの場合）

記録されている色度(D50光源基準)をそのまま取り出す。

OutputClassにおいて、明るさを1に補正する

【処理内容】

MediaWhitePointのY値でデータのXYZを
除算する事で、白色のY値 = 1 に補正する

変換するアイテム選択：
白色の色度をRGBWアイテム
に変換する。

変換するアイテム選択：
色度範囲(Gamut)を
多点アイテムのデータ形式で
取り出す。

Gamutを求める時の色域の広さと
してa*b*上の距離で見ると、x-y座
標上の距離で見るとかを指定。

- ・x-y色度図、u'-v'色度図用には
CIE1931 xyを選ぶ。
- ・CIE L*a*b*のa*-b*図用には
CIE L*a*b*を選ぶ

インポートする多点アイテムの
データ座標系を指定

OKボタンで 変換実行

角度サンプル数
= 多点アイテムのデータ点数

試行回数
Gamutを乱数を使って求めるため、
試行の回数を指定
(ほとんどの場合 並で十分)

ヘッダの情報をテキストとして
クリップボードにコピー
(インポートとは関係しない)

プロファイルのヘッダの情報
(参考表示)

データ抽出設定

☐ ICC Profileの内部表現(D50) そのまま

☒ 実際の色度
明るさに変換

輝度
(反射率100%時)

1.000000

照度

3.141593

輝度反射率を
100%に補正

白色データ(RGBW Item)

☒ アイテム生成

☐ Apply a ColorantTag value

☒ Get the Colorant form the LUT

X Y Z

R =

G =

B =

MediaWhitePoint

☒ Set white point

0.827866 0.856064 0.720718

ChromaticAdaptationを適用

色域(Gamut)データ (Multipoint Item)

☒ アイテム生成

☐ 黒色データを含め、黒輝度=0のデータを作る

角度サンプル数 試行回数 Gamutを求める座標系

☐ 40 ☐ 少

☒ 120 ☒ 並

☐ 360 ☐ 多

多点アイテムの座標系

☒ CIE L*a*b*

☐ CIE1931 x y

☐ CIE L*a*b*

☐ CIE L*c*h

☐ CIE1931 X Y Z

注: PCSがLabの場合、得られるRGB色度
50における -128 < a* < 127,
28 < b* < 127 の範囲にクリップされる

Header information

copy

item	value
Profile Size	1979004
Suggested CMM	Unknown
Version	1.0
Type of Profile	OutputClass
Data Color Space	CmykData
PCS Color Space	LabData
Creation Date	9/13/2011 18:01:29
magic	1633907568
Primary Platform	Macintosh
Flags	EmbeddedProfileFalse UseAnywhere
Device manufacturer	0
Device model	0
Attributes	Reflective Glossy
Rendering intent	Perceptual
illuminant	X=0.9642, Y=1.0000, Z=0.8249
	*RIT' = 58524954
	00000000-00000000-00000000-00000000

OK Cancel

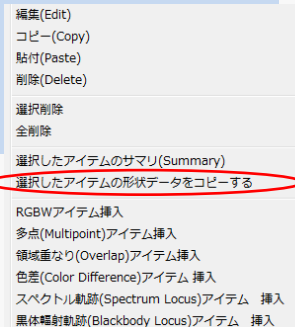
C-25 色度図上の形状データ取得

方法

右の (1)～(3)より
データが数値のテキスト形式で
クリップボードにコピーされる。

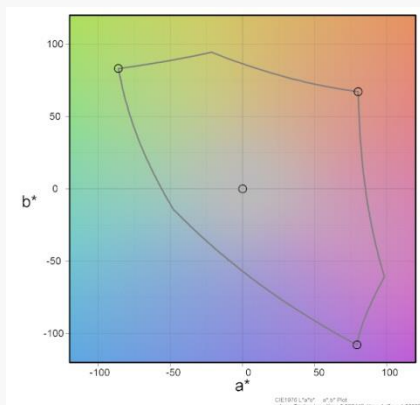
※(3)は メニューバーから
メニュー 編集(E) - 選択アイテムの形状データ取得(K)
でも 同等の動作となる。

- (1) 形状を得る色度図(グラフエリア)を選択
- (2) アイテムリストから 対象のアイテムを選択 (マウスでクリック)
- (3) アイテムリスト上で、右クリックメニューを出し
選択したアイテムの形状データをコピーする
を選択



例: RGBWアイテムで $L^*a^*b^*$ の最大範囲(Gumut)のプロットをすると図Aになる。
Aの形状データは図Bの様に取得される。

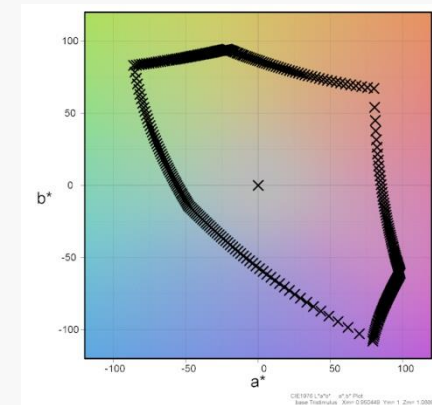
(形状は a^* と b^* の値だが、 $L^*=0$ を加えている。最後の点は 白色の原点0,0。最後から2番目は $L^*a^*b^*$ のデリミタ)
これは そのまま多点アイテム(Multipoint)の $L^*a^*b^*$ データとして プロット可能(図C)。



図A

L^*	a^*	b^*
0	80.09230191	67.20209907
0	75.721188	67.75871184
0	71.59508768	68.35338502
0	67.68853314	68.97322364
0	63.97986334	69.60926038
0	60.45049197	70.25513301
.		
.		
.		
0	80.94331302	44.9472175
0	80.51947098	54.09457606
-1	-1	-1
0	0	0

図B



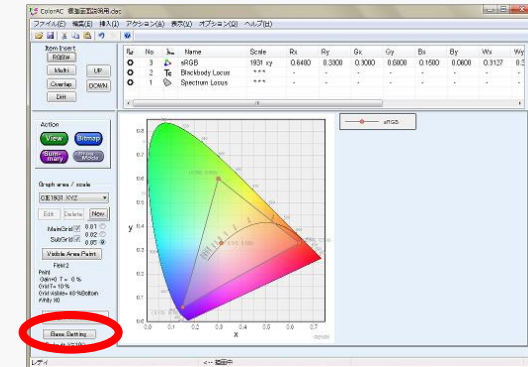
図C

C-26 標準輝度の設定

メニューから実行

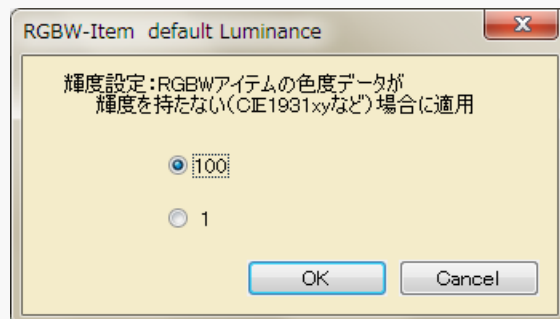
メニュー 編集(E) — 標準輝度の設定(B)

コンソールの Base Settingボタン から実行



RGBWアイテムの入力データで、輝度の絶対値が指定されていない場合に、輝度情報が必要となる機能(CIELABの描画など)に 仮定する輝度 を設定。

具体的には 1 または 100 から 選択する。



C-27 表示オプション(メインウィンドウの配置変更/ボタン位置調整)

メインウィンドウの表示変更

メニュー オプション(O) - 表示(V)

Form2をチェックすると
横長画面用の配置になる

Main Console Style

主画面の形式設定

☒ Form 1 ☐ Form 2

アイテムリストのコラム幅

☐ narrow ☒ standard ☐ wide

画面上的グラフ描画サイズ設定

☒ 表示幅を全画面サイズを元に規定する
全画面のサイズに対して 次の比率を使う。

width 98 %

height 99 %

☐ 以下の指定値で規定

Main+Legend Main Graph (max.)

Width

Height

メイングラフの最大幅(割合) Main/(Main+Legend)

90 %

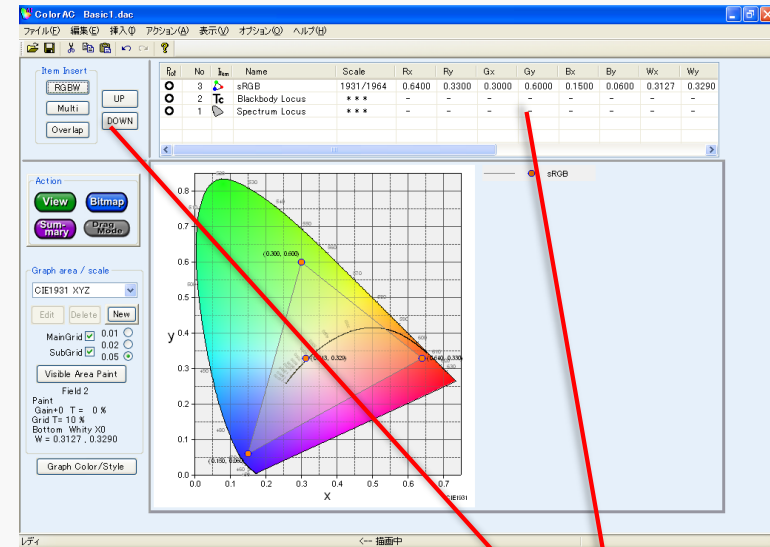
画面上的アンチエイリアス

over sampling

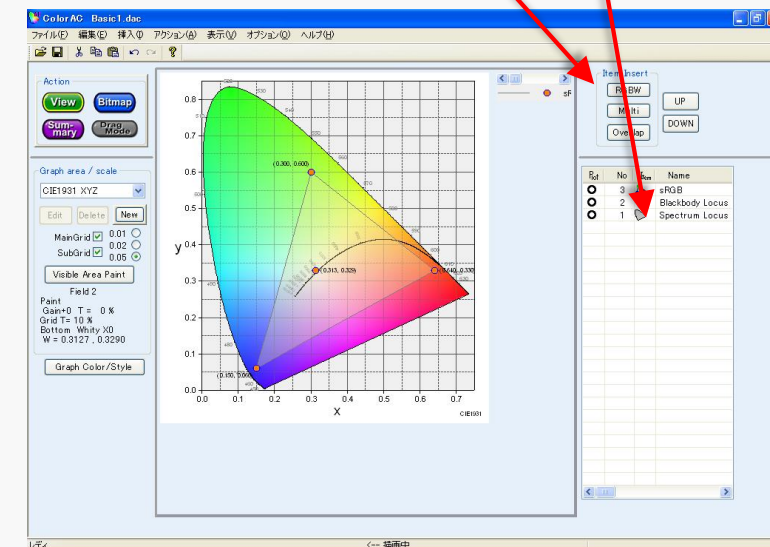
☐ non ☒ 2x2 ☐ 3x3

OK Cancel

Form1



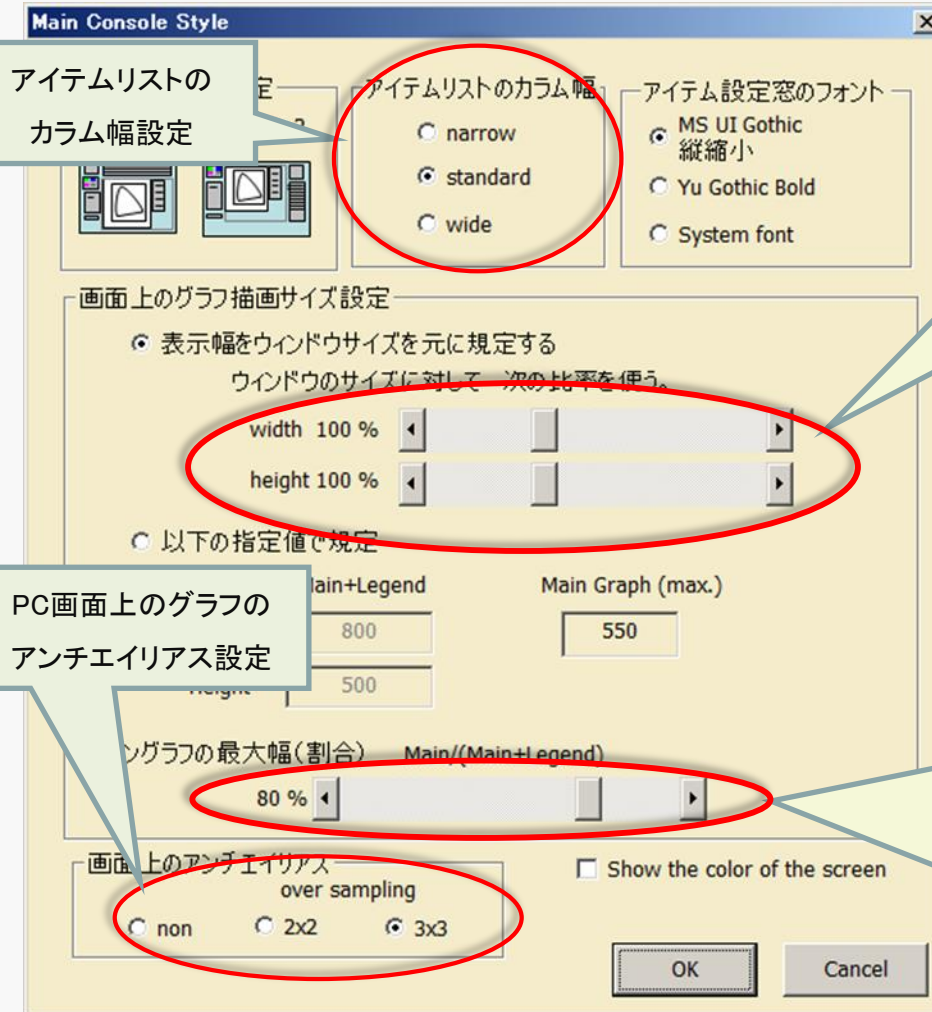
Form2



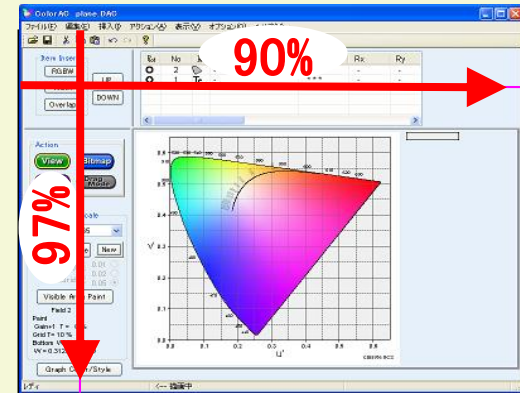
C-27-1 表示オプション(アイテム設定ダイアログのフォントの設定)

表示オプション

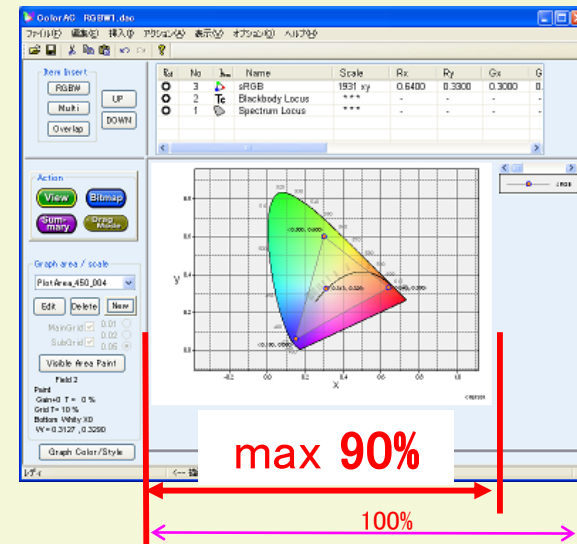
メニュー オプション(O) - 表示オプション(V)



ウィンドウサイズに対して、操作画面の表示サイズを%指定。
(十分大きなウィンドウに対しても スクロールバーが残る場合には、調整して 出ない設定にする)



凡例 (Legend) の表示幅の制限を規定



C-27-2 表示オプション(その他)

表示オプション

メニュー オプション(O) - 表示オプション(V)

アイテム編集画面
のフォント設定

アイテム設定窓のフォント

- ☒ MS UI Gothic 縦縮小
- ☐ Yu Gothic Bold
- ☐ System font

画面 上のグラフ描画サイズ設定

☒ 表示幅をウインドウサイズを元に規定する
ウインドウのサイズに対して 次の比率を使う。

width 100 %

height 100 %

☐ 以下の指定値で規定

	Main+Legend	Main Graph (max.)
Width	800	550
Height	500	

メイングラフの最大幅(割合) Main/(Main+Legend)

80 %

画面 上のアンチエイリアス over sampling

☐ non ☐ 2x2 ☒ 3x3

☐ Show the color of the screen

OK Cancel

アイテムの編集ダイアログは 情報量が多く、密度が高いため、どうしても見辛くなりがちです。OSのフォント設定や 画面のDPI設定によっては、フォントを変更した方が良いでしょう。

コンパクトな画面が欲しい場合は、MS UI Gothicが適当です。

Yu Gothic Bold を選択すると フォントが大きくなります。

(Windows10の画面で、調整しています)

C-28 内部計算処理の設定

処理に 詳細内容で 変更可能な個所を オプションとして設定。

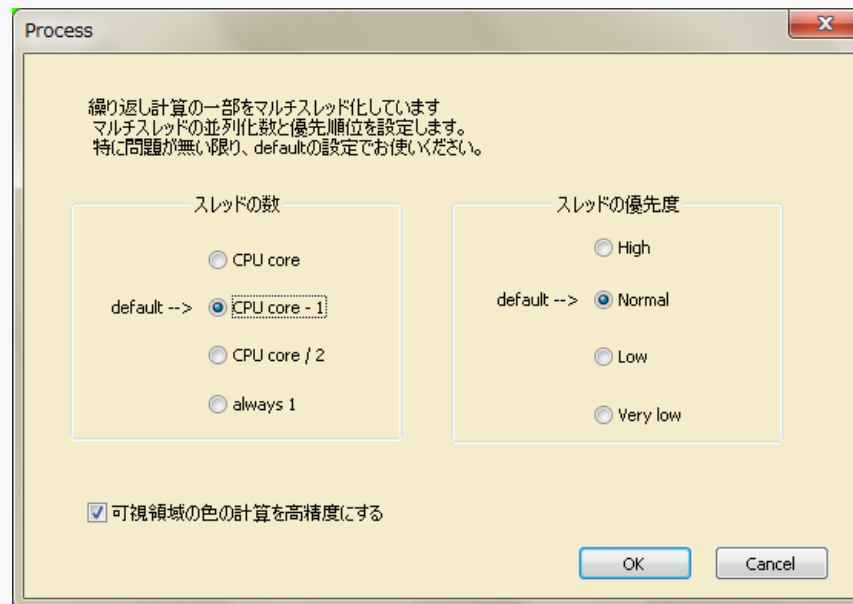
設定するダイアログの呼び出しは **メニュー オプション(O) - 演算処理(P)**

マルチスレッド設定

色度図を描画する時、内部の繰り返し計算の一部をマルチスレッド化している。
動作環境によっては、スレッド分割が非効率になり、処理時間が異常に掛かるなどの症状が出る場合が予想される。
処理が終わらないなどの症状が出た場合の対策として、スレッド分割の条件を変更可能としている。

可視領域の色計算設定

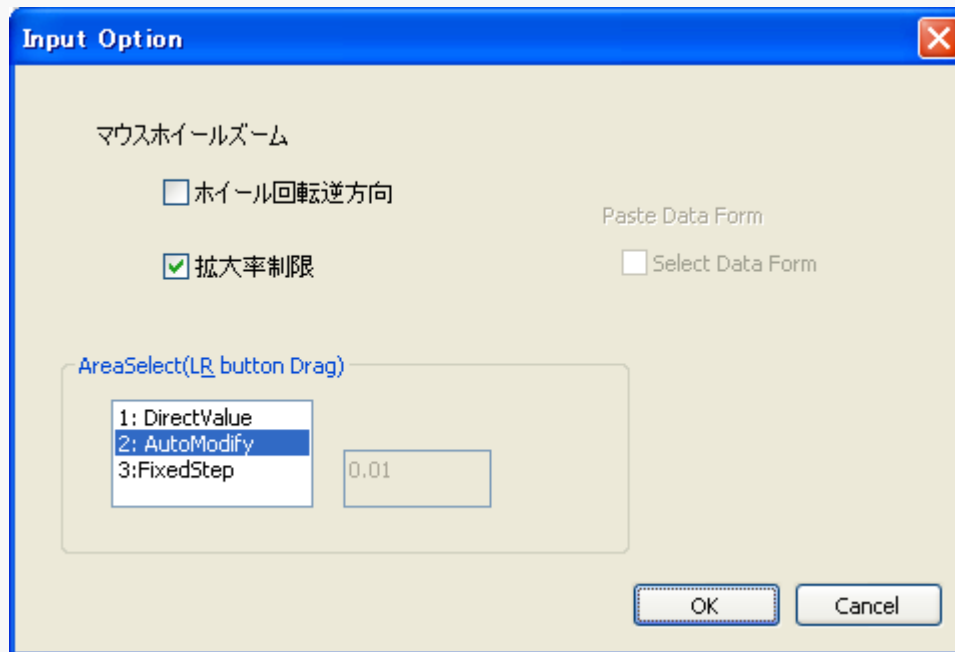
色計算時のガンマ補正を近似式を使うか、直接指数計算するか(=高精度)の選択。



C-29 入力オプション

入力オプションの表示

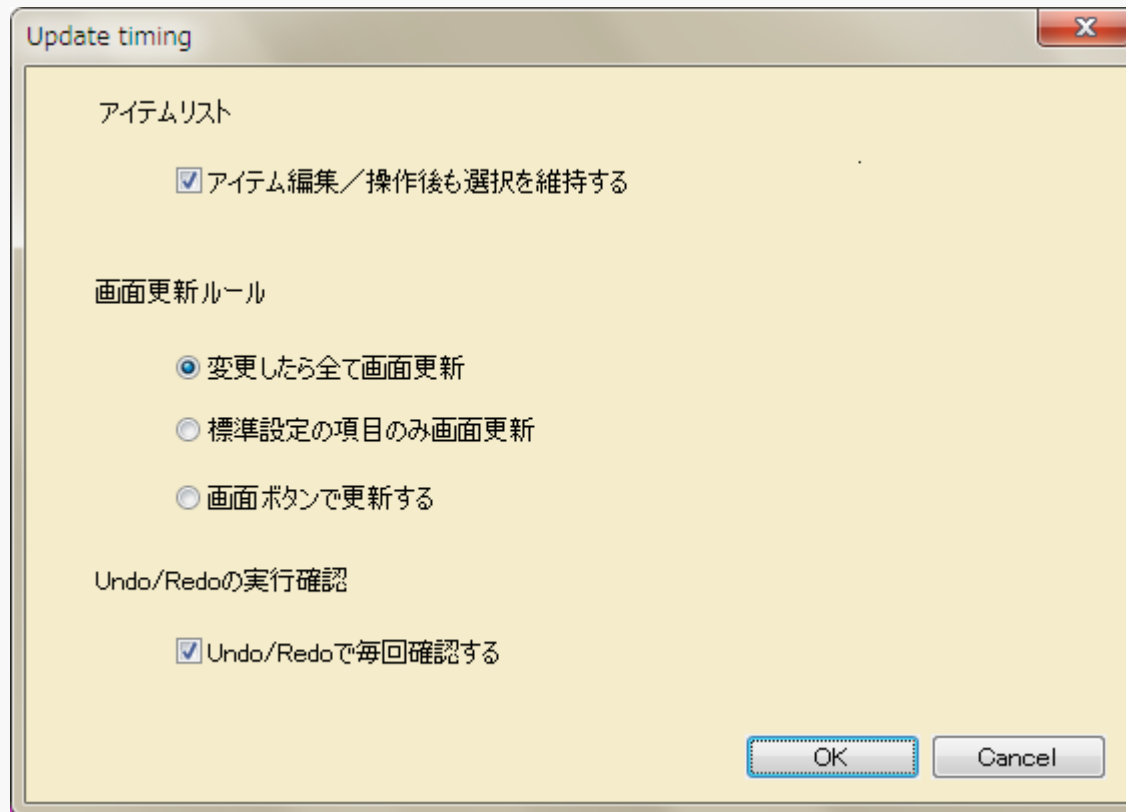
メニュー オプション(O) - 入力オプション (I)



C-30 更新オプション

その他の オプション設定

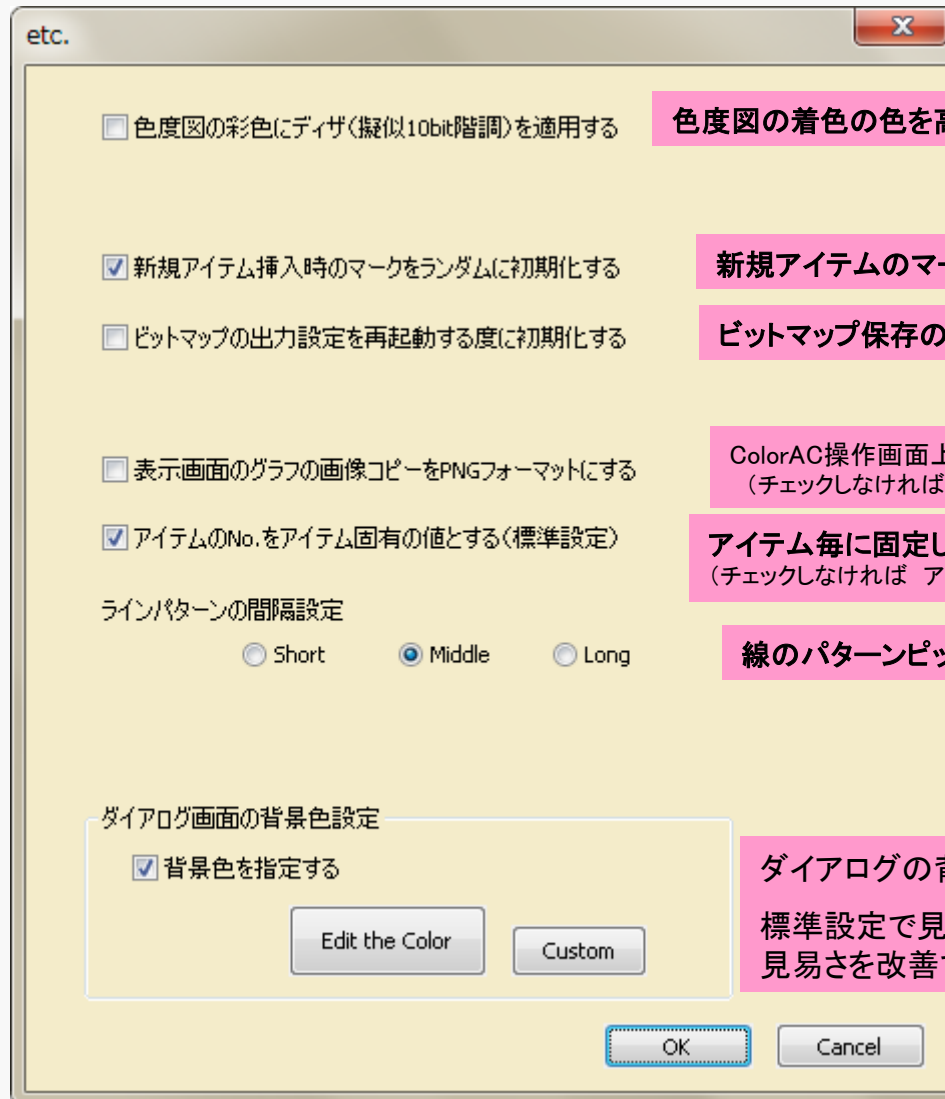
メニュー オプション(O) - 更新オプション(U)



C-31 その他のオプション

その他のオプション設定

メニュー オプション(O) - その他のオプション(E)



色度図の着色の色を高精度化するためにディザを適用(特殊用途以外不要)

新規アイテムのマーク形状、色の初期設定

ビットマップ保存の設定を、起動する毎に初期設定に戻す(非推奨)

ColorAC操作画面上の色度図の画像コピー時の画像フォーマットをPNGにする
(チェックしなければ 24bit colorの旧来のwindows bitmap)

アイテム毎に固定した固有値を アイテムナンバーにする: default
(チェックしなければ アイテムの順番に番号をふる)

線のパターンピッチを設定(初期値 Middle)

ダイアログの背景色を指定(固定)

標準設定で見づらいと感じた場合に、好みに設定すると、
見易さを改善できる。

C-32 新規データ、プリセットデータの設定

3項目の 初期データ設定が可能

設定するダイアログの呼び出しは **メニュー オプション(O) - 初期データ形式(N)**

注意：設定ファイルはColorAC起動時に読み込まれるので、
設定ファイルを保存したら、ColorACの再起動が必要。（適用のチェックは 即反映される）

【1】新規データ

新規データ： **メニュー ファイル(F) - 新規作成(N)**
で作成されるデータの内容を、設定可能

方法：

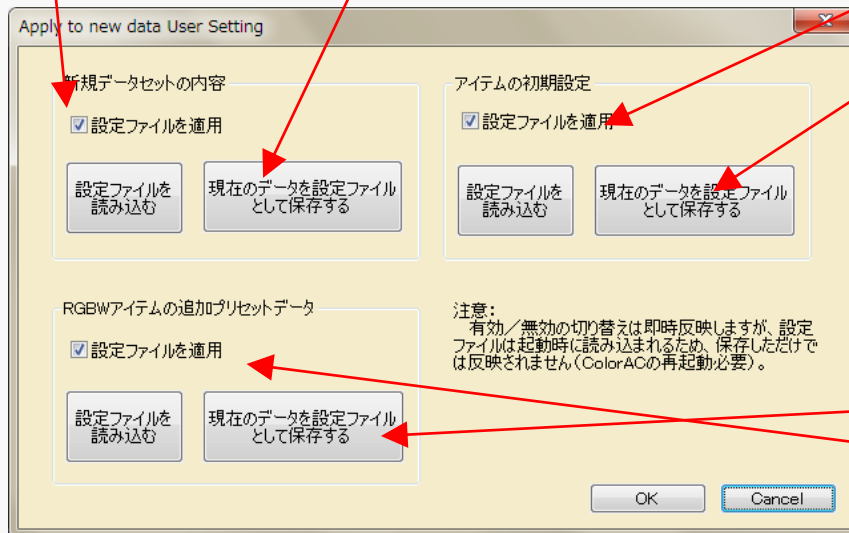
- ①新規で作られるデータにしたいColorACのデータを作り
下のダイアログで 保存ボタンを押す。
- ②適用チェックを押す
- ③ColorACを再起動する

【2】新規アイテム

アイテムの挿入を実施したときの、初期データの
形式を指定。

方法：

- ①設定したいアイテムを入れたColorACのデータを作成
下のダイアログで 保存ボタンを押す。
同種のアイテムが複数ある場合は、最初のアイテムが
適用される
- ②適用チェックを押す
- ③ColorACを再起動する



【3】RGBWアイテムのプリセットデータ

RGBWアイテムの編集ダイアログにある
プリセットデータを 追加可能。

方法：

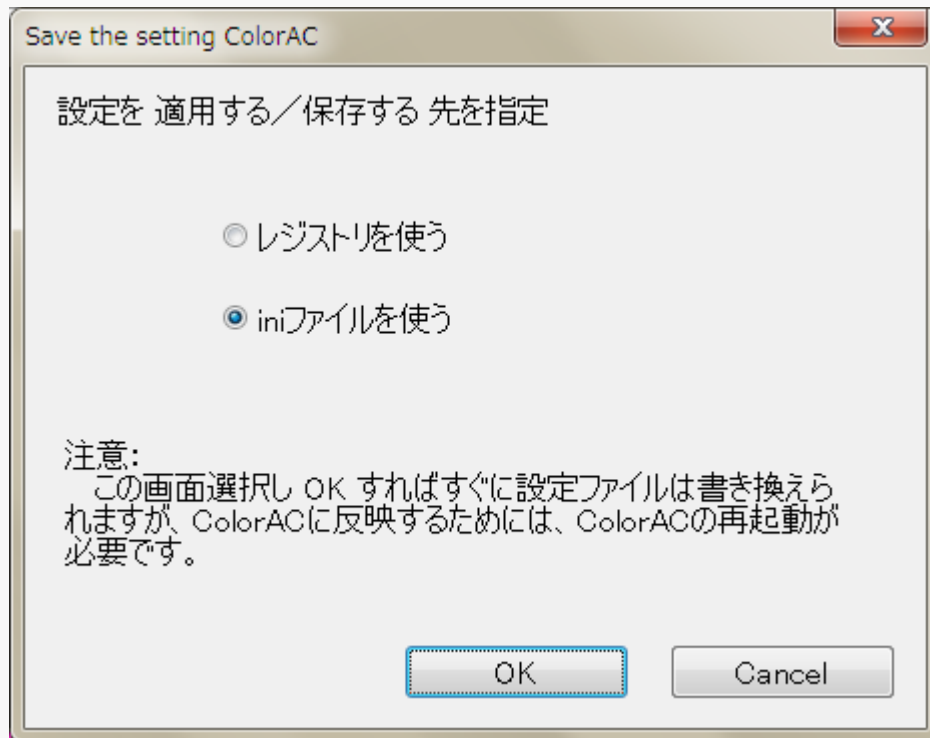
- ①設定したいRGBWデータを入れたColorACの
データを作成（複数可能）
左のダイアログで 保存ボタンを押す。
- ②適用チェックを押す
- ③ColorACを再起動する

C-33 動作環境設定の保存先の選択

設定するダイアログの呼び出しは **メニュー オプション(O) - レジストリ使用(R)**

ColorACの動作環境設定、ファイル履歴などを保存する先を選択できる。

変更を適用するには、選択してOKを押した後に、ColorACを再起動する。



注意

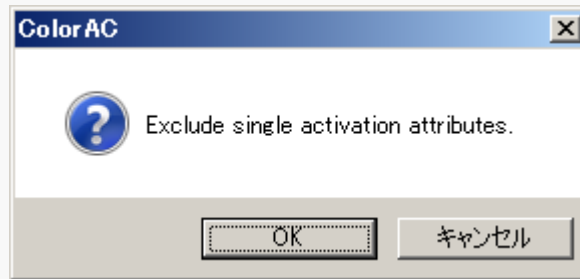
「iniファイルを使う」を選択しても、それまでに使用していたレジストリキーは削除されない。

削除した状態で使用したい場合は一旦ColorACをアンインストールして使い方マニュアル(doc1)の A-5.を参照してレジストリを使わない条件で ColorACを起動する必要がある。

C-34 複数のColorACを起動する

設定するダイアログの呼び出しは **メニュー オプション(O) - 複数起動を許可(A)**

津城 複数のColorACを起動しようとしてもブロックされるが、このメニューを選択すると他のColorACを起動するときにブロックしなくなる。



単一起動を 解除するかどうか 訊いてくるので
複数起動したい場合は、OKを選ぶ。

D. 色度座標等 について

D-1 基本となる色度座標 (CIE1931, CIE1960, CIE1976)

D-2 色度座標間の変換

D-3 CIE1976 $L^*a^*b^*$ (CIELAB)

D-4 HSV (cone model, cylinder model)

D-5 黒体放射軌跡

D-6 相関色温度の求め方

D-7 階調特性(ガンマ特性)の規定について

D-8 CIE色差-1 幾何学距離による色差計算

D-9 CIE色差-2 CIE DE1994

D-10 CIE色差-3 CIE DE2000

D-1 基本となる色度座標 (CIE1931, CIE1960, CIE1976)

各色度は、三刺激値XYZ (CIE1931)から 以下の様に計算できる。

CIE1960, CIE1976は、均一性を向上させた色度図であり、UCSと呼ばれる。

$$\begin{aligned}\text{CIE 1931の色度 (x, y)} \quad x &= \frac{X}{X + Y + Z} \\ y &= \frac{Y}{X + Y + Z}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{CIE 1960UCSの色度 (u, v)} \quad u &= \frac{4X}{X + 15Y + 3Z} \\ v &= \frac{6Y}{X + 15Y + 3Z}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{CIE 1976UCSの色度 (u', v')} \quad u' &= \frac{4X}{X + 15Y + 3Z} \\ v' &= \frac{9Y}{X + 15Y + 3Z}\end{aligned}$$

D-2 色度座標間の変換

色度 (x, y) から, (u, v) , (u', v') へ それぞれ 以下の様に変換できる。

CIE 1931の色度 (x, y)

$$x = \frac{X}{X + Y + Z}$$

$$y = \frac{Y}{X + Y + Z}$$

CIE 1960UCSの色度 (u, v)

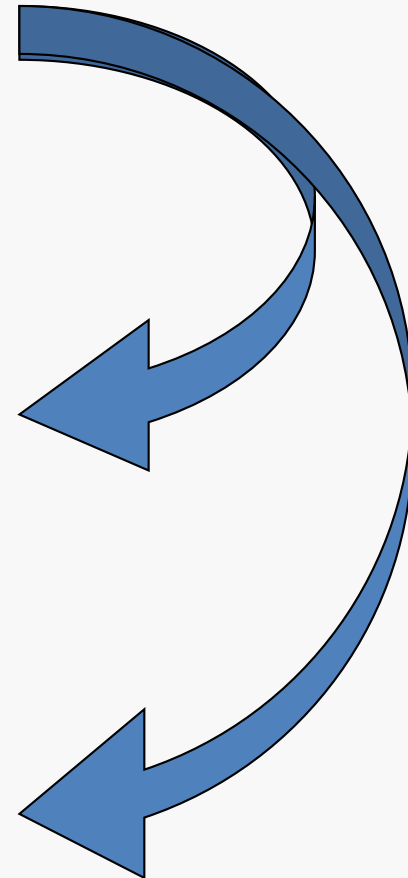
$$u = \frac{4x}{-2x+12y+3}$$

$$v = \frac{6y}{-2x+12y+3}$$

CIE 1976UCSの色度 (u', v')

$$u' = \frac{4x}{-2x+12y+3}$$

$$v' = \frac{9y}{-2x+12y+3}$$



D-3 CIE1976 L*a*b* (CIELAB)

基準となる三刺激値 (X_0, Y_0, Z_0) を設定したとき、三刺激値 (X, Y, Z) に対して、以下の式で定義される均等色空間。

L^* は明度指数で明るさに相当し、 a^* および b^* はクロマティックネス指数と呼ばれ 色を示す。

$$L^* = 116 f(y_r) - 16$$

$$a^* = 500 (f(x_r) - f(y_r))$$

$$b^* = 200 (f(y_r) - f(z_r))$$

ただし、 $f(t)$ および x_r, y_r, z_r は

$$f(t) = \begin{cases} \sqrt[3]{t} & t > \left(\frac{6}{29}\right)^3 \text{ の場合} \\ \frac{1}{3} \left(\frac{29}{6}\right)^2 t + \frac{4}{29} & t \leq \left(\frac{6}{29}\right)^3 \text{ の場合} \end{cases}$$

$$x_r = \frac{X}{X_0}, \quad y_r = \frac{Y}{Y_0}, \quad z_r = \frac{Z}{Z_0}$$

D-4 HSV (cone model, cylinder model)

最小値0, 最大値1に規格化した3原色の階調 R,G,Bについて, 最大のものを C_{\max} , 最小のものを C_{\min} としたとき, H, S, Vは それぞれ 以下の式で規定される。

$$H = \begin{cases} \frac{360}{6} \frac{G - B}{C_{\max} - C_{\min}} + 0 & C_{\max} = R \text{ の場合} \\ \frac{360}{6} \frac{B - R}{C_{\max} - C_{\min}} + 120 & C_{\max} = G \text{ の場合} \\ \frac{360}{6} \frac{R - G}{C_{\max} - C_{\min}} + 240 & C_{\max} = B \text{ の場合} \end{cases}$$

※ただし, この式で $H < 0$ となる場合は H に 360 を加える。

Cone model

$$S = C_{\max} - C_{\min}$$

$$V = C_{\max}$$

Cylinder model

$$S = \frac{C_{\max} - C_{\min}}{C_{\max}}$$

D-5 黒体放射軌跡

黒体の色と温度の関係を色度座標上に示した曲線を黒体放射軌跡と呼ぶ。
 黒体から放射される波長 λ の放射エネルギーの強度 I は、絶対温度 T において次の式で表現される。

$$I(\lambda, T) = \frac{8\pi hc}{\lambda^5 \left(e^{\frac{hc}{kT\lambda}} - 1 \right)}$$

プランク定数 h 、 光速 c
 ボルツマン定数 k

色度を計算する場合は、絶対強度は不要なので、ある任意の定数を C_m とすると相対強度 I_{ref} は

$$I_{ref}(\lambda, T) = \frac{C_m}{\lambda^5 \left(e^{\frac{c_2}{T\lambda}} - 1 \right)}$$

光学の第二定数 $C_2 = 0.014388 \text{ (m} \cdot \text{K)}$

ColorAC Ver0.762 より JISの規定と同じ値を採用

強度 I_{ref} を等色関数 $\bar{X}(\lambda)$, $\bar{Y}(\lambda)$, $\bar{Z}(\lambda)$ を用いて、三刺激値の相対値 X_{ref} , Y_{ref} , Z_{ref} に変換する。

$$X_{ref}(T) = \sum_{\lambda=360}^{830} \bar{X}(\lambda) \cdot I_{ref}(\lambda, T)$$

$$Y_{ref}(T) = \sum_{\lambda=360}^{830} \bar{Y}(\lambda) \cdot I_{ref}(\lambda, T)$$

$$Z_{ref}(T) = \sum_{\lambda=360}^{830} \bar{Z}(\lambda) \cdot I_{ref}(\lambda, T)$$

※原理的には 積分となる計算だが、
 ColorACでは CIEが規定する等色関数の
 360nm～830nmの1nm刻みのデータを使った
 積算和としている。

D-6 相関色温度の求め方

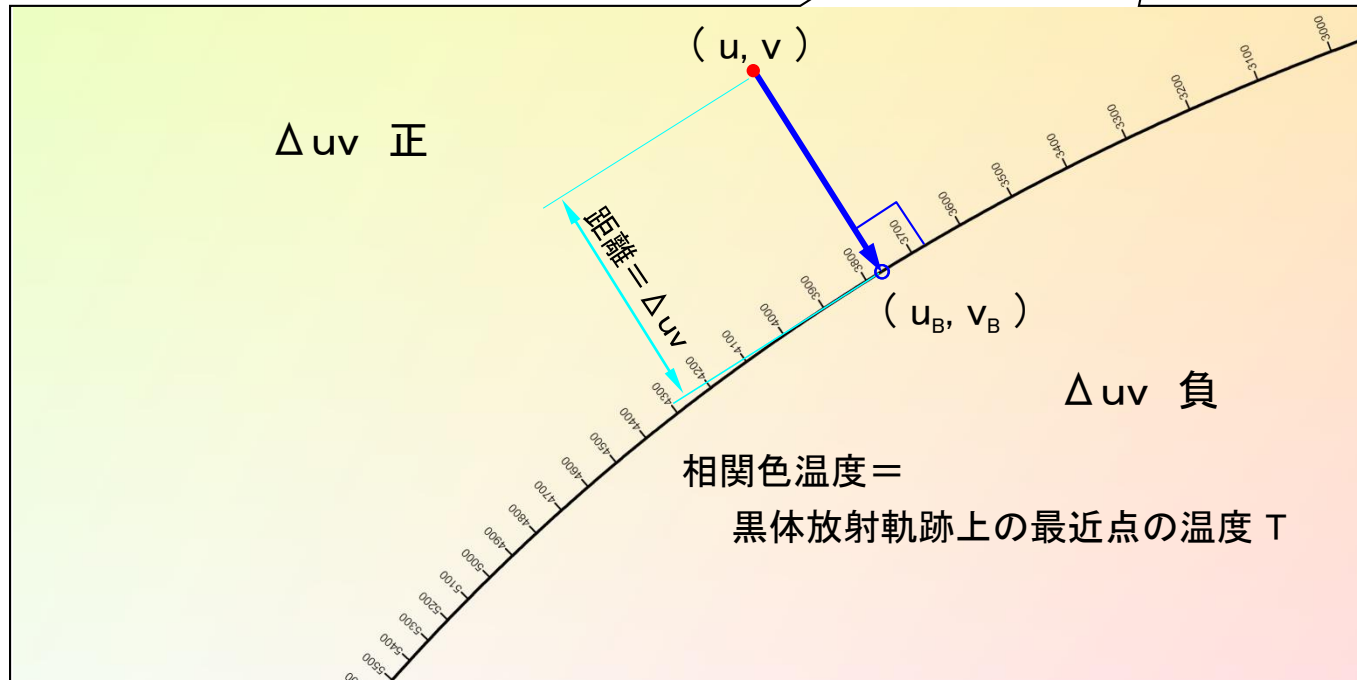
ColorACでは 下記の定義通りの単純な方法で求めている。

(C-18-5 Summaryの設定 で JIS Z 8725 を適用する をチェックした場合には、JIS Z 8725 準拠の計算方法を適用)

CIE1960UCSの色度座標 (u, v) において、黒体放射軌跡上の最も近い点 (u_B, v_B) の黒体温度 T (単位はK)を、相関色温度と呼ぶ。
黒体の色度はD-5の方法で求め、距離を温度 T を変えながら繰り返し計算して最も距離 Δuv の絶対値が小さくなる温度 T が 相関色温度である。
黒体放射軌跡からの距離 Δuv は白色度を示す値として使われる。

$$\Delta uv = \pm \sqrt{(u - u_B)^2 + (v - v_B)^2}$$

Δuv は、一般に 黒体放射軌跡の上側(v 値の大きい方)を正、下側を負とする。



D-7 階調特性(ガンマ特性)の規定について

良く使われる、sRGBおよびAdobeRGBについて、規定されている階調は以下となる。

※ sRGBは 単純な2.2乗式ではないため、ColorACの階調設定では“sRGB”と言う項目の選択肢を設けている。

規格化された階調 x (値 0~1) に対して、RGBの強度 y (同じく規格化 値は0~1)は

sRGBの階調特性

$$y = \begin{cases} \left(\frac{0.055 + x}{1.055} \right)^{2.4} & 0.03928 < x \text{ の場合} \\ \frac{x}{12.92} & x \leq 0.03928 \text{ の場合} \end{cases}$$

AdobeRGBの階調特性 (単純なガンマ2.2の式)

$$y = x^{2.2}$$

D-8 CIE色差-1 幾何学距離による色差計算

色差は均等色空間(UCS)における幾何学距離として定義でき、以下の様に計算されます。

CIE1976 u', v' 上で

2つの色度 1, 2 = (u_1, v_1) 、 (u_2, v_2) について、その色差 Δuv は

$$\Delta uv(u_1, v_1, u_2, v_2) = \sqrt{(u_2 - u_1)^2 + (v_2 - v_1)^2}$$

CIE1976 $L^*a^*b^*$ 上で、

2つの色度 1, 2 = (L_1^*, a_1^*, b_1^*) 、 (L_2^*, a_2^*, b_2^*) について、その色差 ΔE は

$$\Delta E(L_1^*, a_1^*, b_1^*, L_2^*, a_2^*, b_2^*) = \sqrt{(L_2^* - L_1^*)^2 + (a_2^* - a_1^*)^2 + (b_2^* - b_1^*)^2}$$

色の差だけを考慮している Δuv に対して ΔE は明るさも含めた視覚の差を示す量であり、一般にはより有用と考えられますが、人間の視覚上感じる差との対応は不十分と考えられ、各種の改善案が出されています。

→ D-9 ΔE_{94} 、D-10 ΔE_{00} 参照

D-9 CIE色差-2 CIE DE1994

1994年にCIEで制定された色差 CIE DE1994は ΔE_{94} と略記され、以下の様に計算されます。

2つの色度 $1, 2 = (L_1^*, a_1^*, b_1^*), (L_2^*, a_2^*, b_2^*)$ について、その色差 ΔE_{94} は

$$\Delta E_{94}(L_1^*, a_1^*, b_1^*, L_2^*, a_2^*, b_2^*) = \sqrt{\left(\frac{\Delta L^*}{K_L}\right)^2 + \left(\frac{\Delta C^*}{K_C(1 + K_1 C_x^*)}\right)^2 + \left(\frac{\Delta H^*}{K_H(1 + K_2 C_x^*)}\right)^2}$$

$$C_i^* = \sqrt{(a_i^*)^2 + (b_i^*)^2} \quad i = 1, 2$$

$$\Delta C^* = C_1^* - C_2^*$$

$$\Delta L^* = L_1^* - L_2^*$$

$$\Delta a^* = a_1^* - a_2^*$$

$$\Delta b^* = b_1^* - b_2^*$$

$$\Delta H^* = \sqrt{\Delta E^{*2} - \Delta L^{*2} - \Delta C^{*2}} = \sqrt{\Delta a^{*2} + \Delta b^{*2} - \Delta C^{*2}}$$

$$C_x^* = C_1^*$$

※ 色度1の側が 基準色

※ 基準がどちら側か
明確でない場合は、次式に
変更

$$C_x^* = \sqrt{C_1^* C_2^*}$$

ΔE^* は CIE1976 L*a*b*上の幾何学距離

K_L, K_1, K_2 は定数

	一般	テキスタイル
K_L	1	2
K_1	0.045	0.048
K_2	0.015	0.014

K_C, K_H は 通常 1.

D-10 CIE色差-3 CIE DE2000

2000年にCIEで制定された色差 CIE DE2000は ΔE_{2000} 、 dE_{2000} 、 ΔE_{00} 等と記載され、以下の様に計算されます。（2つの色度は、どちらを基準にしても値は変わらず 同等です）

2つの色度 $1, 2 = (L_1^*, a_1^*, b_1^*), (L_2^*, a_2^*, b_2^*)$ について、その色差 ΔE_{00} は

$$\Delta E_{00}(L_1^*, a_1^*, b_1^*, L_2^*, a_2^*, b_2^*) = \sqrt{\left(\frac{\Delta L'}{K_L S_L}\right)^2 + \left(\frac{\Delta C'}{K_C S_C}\right)^2 + \left(\frac{\Delta H'}{K_H S_H}\right)^2 + R_T \left(\frac{\Delta C'}{K_C S_C}\right) \left(\frac{\Delta H'}{K_H S_H}\right)}$$

※ K_L, K_C, K_H は 色差の環境、状態の差を補正するための定数(基本は全て1)。

各係数の計算は以下

$$C_i^* = \sqrt{(a_i^*)^2 + (b_i^*)^2} \quad i = 1, 2$$

$$a'_i = (1 + G)a_i^*$$

$$\bar{C}^* = \frac{C_1^* + C_2^*}{2}$$

$$C'_i = \sqrt{(a'_i)^2 + (b_i^*)^2}$$

$$G = 0.5 \left(1 - \sqrt{\frac{(\bar{C}^*)^7}{(\bar{C}^*)^7 + 25^7}} \right)$$

$$h'_i = \begin{cases} 0 & a'_i = b_i^* = 0 \\ \tan^{-1} \left(\frac{b_i^*}{a'_i} \right) & a'_i \neq 0 \text{ or } b_i^* \neq 0 \end{cases}$$

$$\Delta L' = L_2^* - L_1^*$$

$$\Delta C' = C_2' - C_1'$$

$$\Delta h' = \begin{cases} 0 & C_2' C_1' = 0 \\ h_2' - h_1' & C_2' C_1' \neq 0; |h_2' - h_1'| \leq 180 \\ (h_2' - h_1') - 360 & C_2' C_1' \neq 0; (h_2' - h_1') > 180 \\ (h_2' - h_1') + 360 & C_2' C_1' \neq 0; (h_2' - h_1') < -180 \end{cases}$$

$$\Delta H' = 2\sqrt{C_1' C_2'} \sin\left(\frac{\Delta h'}{2}\right)$$

$$\bar{L}' = 0.5(L_1^* + L_2^*)$$

$$\bar{C}' = 0.5(C_1^* + C_2^*)$$

$$\bar{h}' = \begin{cases} h'_1 + h'_2 & C'_2 C'_1 = 0 \\ \frac{h'_1 + h'_2}{2} & C'_2 C'_1 \neq 0; |h'_2 - h'_1| \leq 180 \\ \frac{h'_1 + h'_2 + 360}{2} & C'_2 C'_1 \neq 0; |h'_2 - h'_1| > 180; (h'_2 - h'_1) < 180 \\ \frac{h'_1 + h'_2 - 360}{2} & C'_2 C'_1 \neq 0; |h'_2 - h'_1| > 180; (h'_2 - h'_1) \geq 180 \end{cases}$$

$$T = 1 - 0.17 \cos(\bar{h}' - 30) + 0.24 \cos(2\bar{h}') + 0.32 \cos(3\bar{h}' + 6) - 0.2 \cos(4\bar{h}' - 63)$$

$$\Delta\theta = 30e^{-\left(\frac{\bar{h}' - 275}{25}\right)^2}$$

$$S_c = 1 + 0.045\bar{C}'$$

$$R_c = 2\sqrt{\frac{(\bar{C}')^7}{(\bar{C}')^7 + 25^7}}$$

$$S_H = 1 + 0.015\bar{C}'T$$

$$R_T = -\sin(2\Delta\theta)R_c$$

$$S_L = 1 + \frac{0.015(\bar{L}' - 50)^2}{\sqrt{20 + (\bar{L}' - 50)^2}}$$

END