SpyderPro Software
ユーザーガイド
(Version 6.5)

Table of Contents

機器仕様 4

はじめに 5

ボックスの中身は? 5
システム要件 5
ソフトウェアをダウンロードしてアクティベートする 5
始めに 6

ようこそ 7

ワークフロー 8

ディスプレイ校正 9

ディスプレイセットアップ 9
校正設定 10
校正タイプ 10
キャリブレーション (FULLCAL AND RECAL) 13
プロフィールを保存する 15
CHECKCAL 16
SPYDERPROOF 17

SPYDERTUNE 18

プロフィール概要 19

STUDIOMATCH 20

ディスプレイ分析 23

DEVICE PREVIEW PLUS 24

システム設定 24
CAMERA RAW DEFAULT WORKING SPACE 24
背景 25
画像解像度のプレビュー 25
CLEAN UP 26
メインインターフェース概要 26
オリジナルとプレビュー画像エリア 26
ズームとパン制御 27
PIXEL SAMPLER (CIRCULAR TARGET TOOL) 28

ガムート警告 29
RENDERING INTENT PREVIEW 29
EXPORT SETTINGS 30
CONTENT CREDENTIALS 31
TIPS FOR ACCURATE SIMULATION 32
SPYDERUTILITY 33

プロフィール管理ツール 33
1-CLICK CALIBRATION 34
付録 35

TOOLS 35
CURVES 35
情報 35
色計 36
歴史 37
編集 CURVES 38
SUPPORT 39

機器仕様

電力要件	5V DC, 100 mA, パソコンに接続された USB コネクタ経由
製品寸法	幅: 44.8 mm 高さ: 76.0 mm 長さ: 79.1 mm 重量: 140 g
環境要件	動作温度: 5℃～40℃ 最大相対湿度: 31℃までは 80%、40℃では 50%まで直線的に減少 最大高度: 2,000 メートル
代理店のコンプライアンス	SGS, CSA, C-Tick, CE

本製品はメーカーの指定通りに、かつ本に掲載された操作およびメンテナンスの説明に従って使用してください。メーカーの指定外の方法で使用すると、装置の保護機能が損なわれる可能性があります。

本社オフィス:
Datacolor, Inc.
5 Princess Road
Lawrenceville, NJ 08648

製造施設:
Datacolor Suzhou
288 Shengpu Road
Suzhou, Jiangsu
P.R. China 215021

はじめに

SpyderPro モニターカリブレーターのご購入ありがとうございます。本ドキュメントでは、SpyderPro ソフトウェアを使用して、ディスプレイから最も正確な色を取得する方法をご案内いたします。

ボックスの中身は?

- スパイダーPro センサー
- シリアル番号
- ウェルカムカード（ソフトウェアとサポートリソースへのリンク付き）
- USB-A アダプター

システム要件

- Windows 10 32/64, Windows 11
- macOS 10.14 (Mojave) - macOS 27 (Golden Gate)
- Monitor resolution 1280x768 or greater, 16-bit video card (24 bit recommended), 1GB of available RAM, 500 MB of available hard disk
- Internet connection for software download
- USB-C or USB-A port

スフトウェアをダウンロードしてアクティベートする

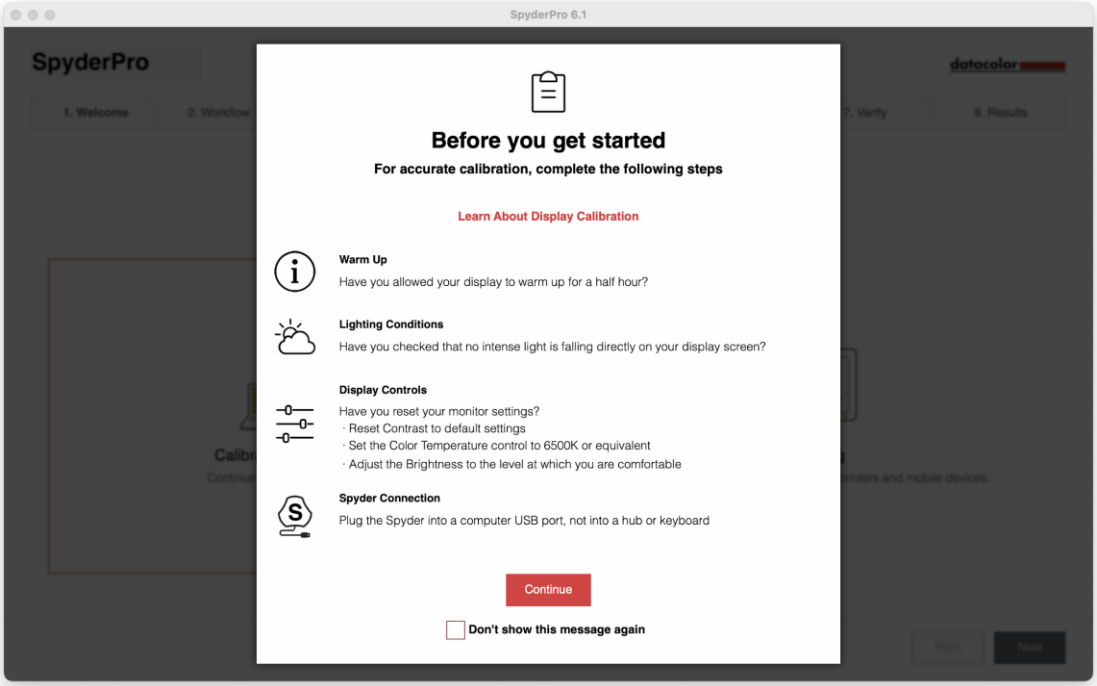
http://goto.datacolor.com/getspyderpro からソフトウェアをダウンロードし、ファイルを開いてインストールしてください。

SpyderPro をコンピュータの直接ポート（キーボード、モニター、ハブ、延長ケーブル以外の）に差し込んでください。コンピュータに USB-C ポートがない場合は、同梱の USB-A アダプターを使用してください。このケーブルは SpyderPro とコンピュータ間の電力供給と通信を提供します。

SpyderPro アプリケーションを開き、ソフトウェアをアクティベートするためのガイダンスに従ってください。

注：シリアル番号は SpyderPro ボックスのセンサー下にあります。
アクティベーション後にライセンスコードが提供されます。紛失したライセンスコードの回復については、Datacolor Spyder サポートにお問い合わせください。

始めに



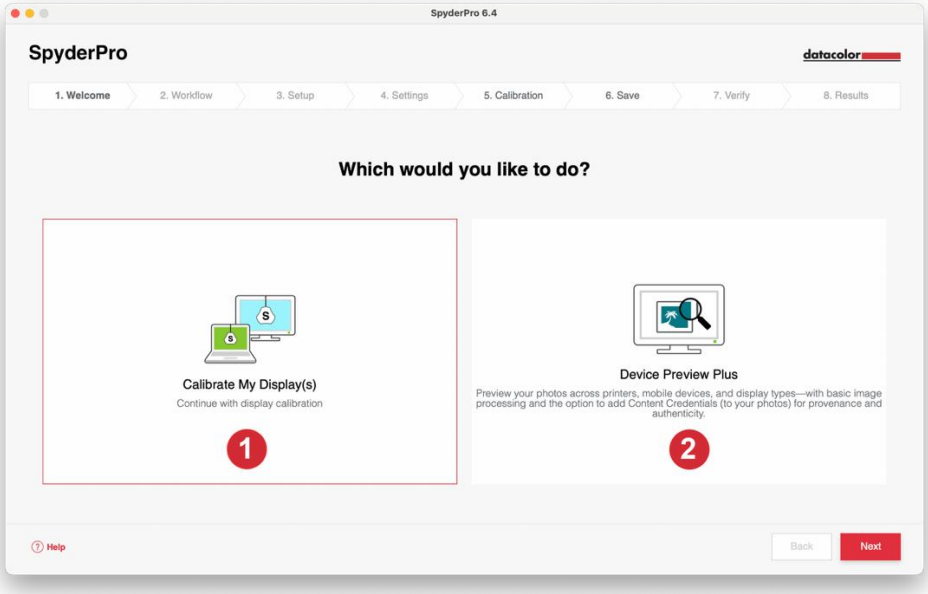
最初の画面では、最高の結果を得るためにディスプレイと環境を設定するための情報を提供します。

●温める
ディスプレイはキャリブレーション前に少なくとも 30 分間オンになる必要があります。
●照明条件
ディスプレイに直接光が落ちないことを確認してください. これはあなたの校正に悪影響を与える可能性があります.
●ディスプレイ コントロール
ディスプレイのコントロールをデフォルト設定にリセットします（可能な場合）。HDR、自動明るさ、およびディスプレイの外観を自動的に変更する他のダイナミック機能を無効にします。
●SpyderPro 接続
SpyderPro をコンピュータの USB ポートに直接接続します。キーボード,モニター,ハブ,または拡張ケーブルポートを使用しないでください.

これらの手順を完了したら、続けをクリックします。

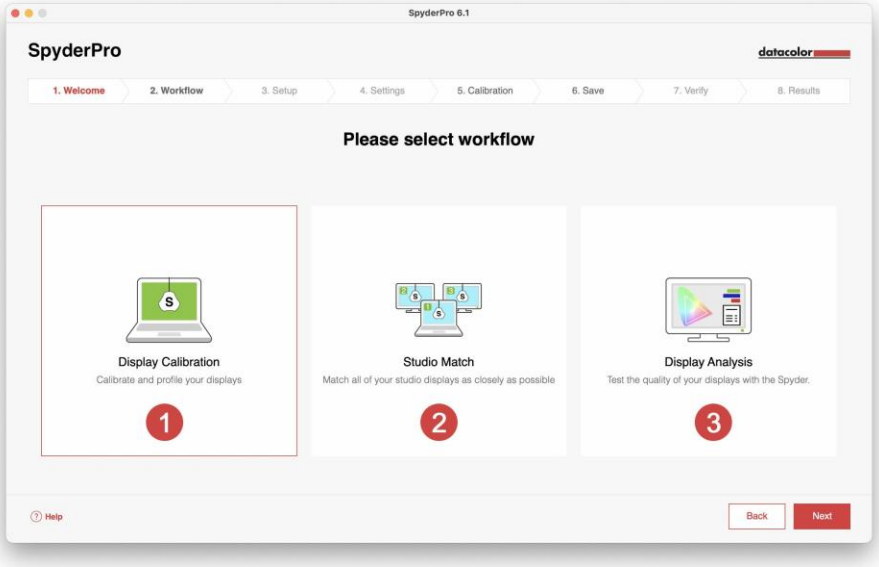
ようこそ

何をしたいかを選択してください: マイディスプレイの校正 (1) またはデバイスプレビュープラス (2).選択をクリックし、次をクリックします。



ワークフロー

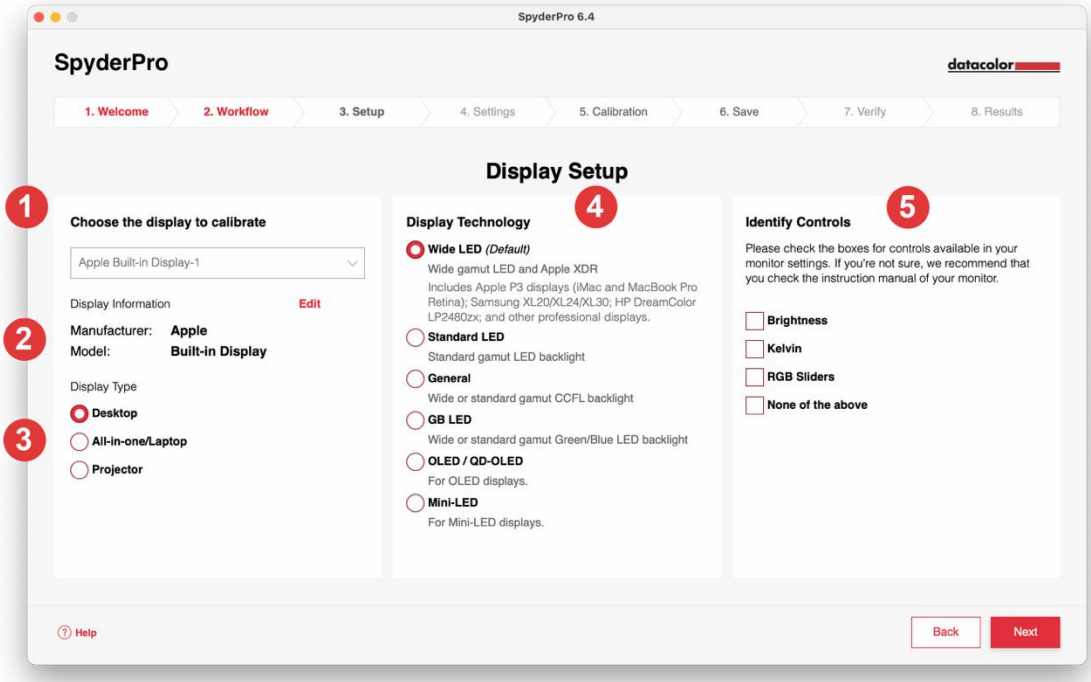
ワークフローを選択します: ディスプレイキャリブレーション (1), スタジオマッチ (2), ディスプレイ分析 (3).選択をクリックし、次をクリックします。



ディスプレイ校正

ディスプレイセットアップ

コンピュータに複数のディスプレイが接続されている場合は,ドロップダウンメニュー (1) から校正したいディスプレイを選択します.ソフトウェアは自動的に選択されたディスプレイに移動します。ソフトウェアウィンドウを別のディスプレイにドラッグしないでください。



表示情報(2)が正しいことを確認します。そうでない場合は、編集をクリックして情報を変更します。

表示タイプ（3）が正しいことを確認します。そうでない場合は,校正したいディスプレイの正しいディスクリプタをクリックします.

モニターを最適に記述するディスプレイ技術 (4) を選択します。各オプションをクリックすると,各バックライトタイプの詳細な説明が提供されます.

モニター用の調整可能なコントロールを識別して (5) 選択するか,上記のいずれも選択します.

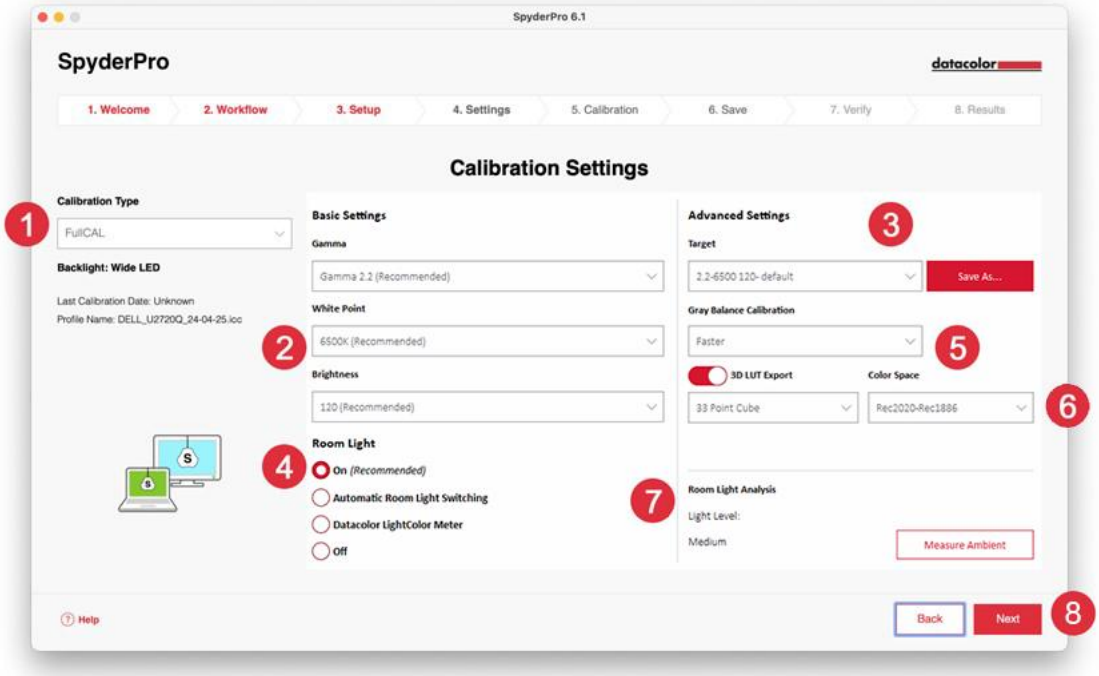
必要なすべての選択を行ったら、次 (6) をクリックします。

校正設定

校正タイプ

このディスプレイを初めて校正する場合は,自動的に完全校正を選択します.次の校正では,FullCAL,ReCAL,または CheckCAL を選択できます.

FullCAL (完全な校正) は,画面の校正にパッチ測定の全シーケンスを使用します.
ReCAL (再校正) は,以前に作成された FullCAL を更新するために,パッチ測定のサブセットシーケンスを使用します.
CheckCAL（チェックキャリブレーション）は、現在のキャリブレーションの正確性を評価します。



ドロップダウンメニュー (2) からガンマ,ホワイトポイント,明るさの設定を選択するか,他のを選択して,自分の値を入力します. (推奨) としてリストされている設定は,ほとんどのワークフローで最も一般的に使用されています.また,ドロップダウンメニューからこれらの設定を変更する業界標準に基づくターゲット (3) 設定を選択するオプションもあります.

部屋の照明レベルに基づいてディスプレイの明るさを設定するために,部屋の光 (4) を測定したいかどうかを選択します.オンを選択すると,部屋の光レベルの変化が検出されたときに通知が表示されます.自動ルームライトスイッチングを選択

すると,ルームライトレベルの変化が検出されたときにソフトウェアが自動的に変更する複数のプロフィールが作成されます.
オンおよび自動ルームライトスイッチングオプションの両方では,光の変化を検出するために SpyderPro センサーをコンピュータに接続する必要があります.
Datacolor LightColor Meter を選択すると,Datacolor LightColor Meter センサー (別途販売) とモバイルアプリを使用して,環境の複数の部屋の光測定を行うことができます.

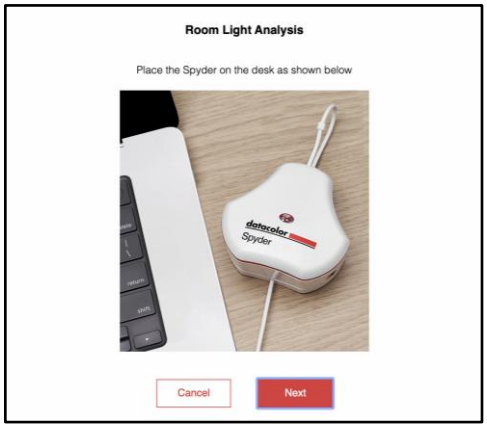
「グレーバランスキャリブレーション (5)」を選択します。「標準」オプションを選択すると、キャリブレーションを行うために必要な最小限のグレーバランス調整が行われます。「詳細」オプションを選択すると、追加のターゲットパッチを測定してグレーバランスの調整を繰り返し、より正確なキャリブレーションが行われます。「Off」設定は、フロントプロジェクターのキャリブレーションを行う場合にのみ使用してください。

キャリブレーションプロフィールの 3D LUT (6) をエクスポートしたいかどうかを選択します。17,33,65 ポイントキューブとエクスポートファイルのカラースペースを選択します.注: 色スペースの選択は,キャリブレーション設定ではなく,エクスポートされたファイルにのみ影響します.最良の結果を得るには、Target (3) ドロップダウンから希望するカラースペースを選択します。

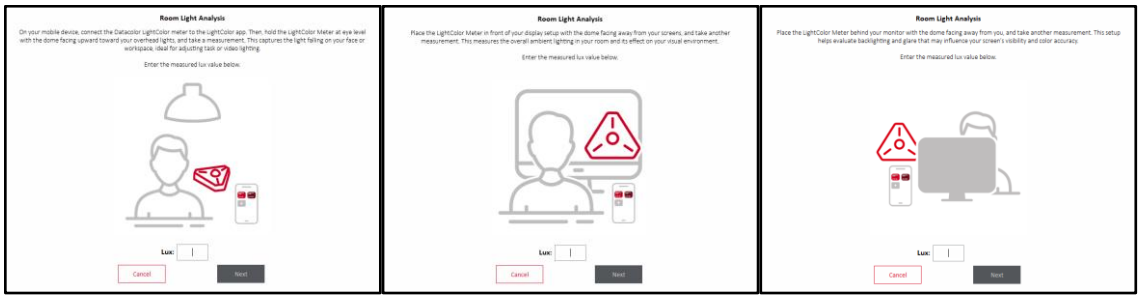
また,室内光分析 (7) で現在の環境照明を測定するオプションもあります.

選択したら、次をクリックします（8）。

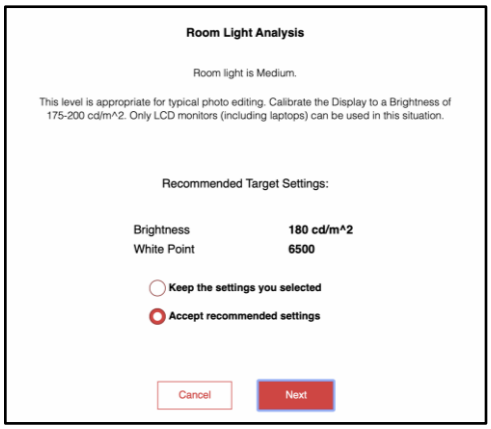
ルームライト - オン (前の画面) を選択した場合、ソフトウェアはあなたのルームライトを読み取ります。デスクに SpyderPro を置き,ディスプレイや SpyderPro に直接光が落ちないことを確認します.次をクリックして,この測定に基づいて推奨されるターゲット設定の現在の周囲光を測定します.



データカラー・ライトカラー・メーター（前画面）を選択した場合、ソフトウェアはディスプレイ周りの 3Lux 測定を通じて導きます。値を入力した後、次をクリックします。



前の画面で選択した設定を保持するか,これらの推奨設定を受け入れるように選択します.次をクリックします。



キャリブレーション (FullCAL and ReCAL)

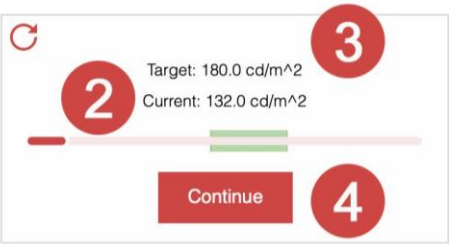
スピーダープロを画面に置くためのプロンプトに従ってください.センサーカバーを取り除く。カウンターウェイトとして使用され,キャリブレーターはスクリーンに平らに置かれています.

ディスプレイをわずかに後ろに傾けておくことをお勧めします. ユニットはその場所に保持する必要なく,概要内の画面に対して休息します.続き/次をクリックします。一連のカラーパッチが画面にフラッシュします。

基本設定で明るさを調整することを選択した場合,キャリブレーションプロセスでは,ディスプレイを推奨レベル内に調整するように要求されます.

調整をする。明るさ値はデフォルトでリアルタイムで調整されますか,更新 (1) ボタンを押してソフトウェアに再度測定を促すことができます.Current (2) 値が Target (3) 値にできるだけ近いまでこのプロセスを繰り返します。

注: ディスプレイはターゲット範囲内に入ることができない場合があります.できるだけ近くに調整する。



調整が完了したら、続け (4) をクリックします。
校正測定が完了したら、完了をクリックします。

プロフィールを保存する

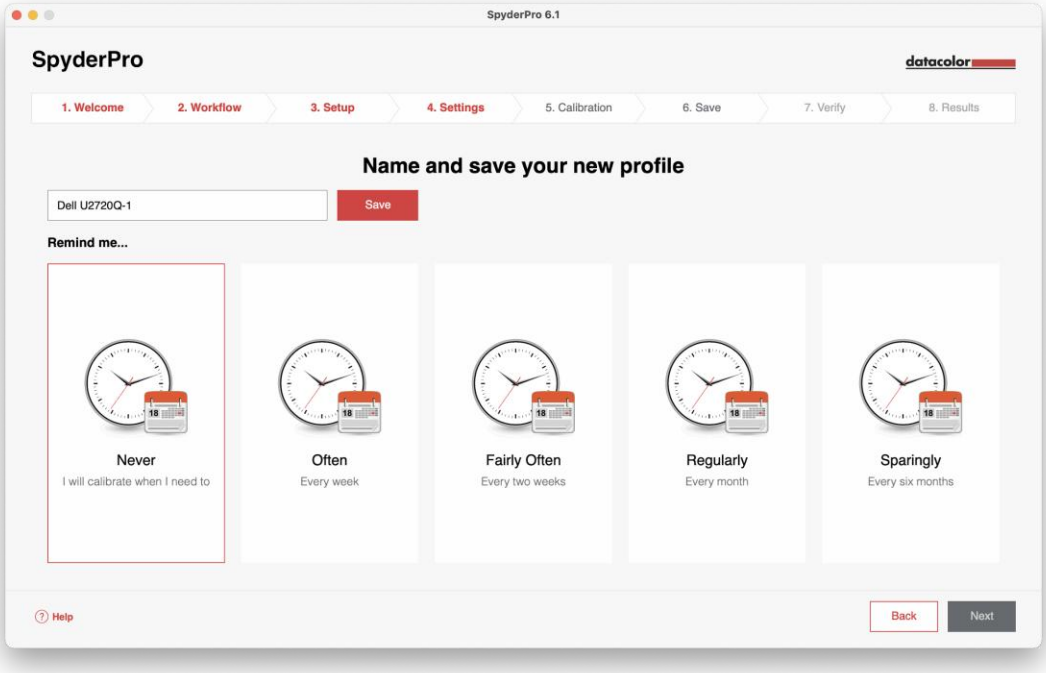
デフォルトを使用するか、独自のプロフィール名を作成します。以下は、モニタープロフィールのアーカイブを保つために最適だと思うサンプルファイル名です。

「Make_Model_yyyymmdd(date)_ver1」

ディスプレイを再校正する時にリマインダーを設定することもできます.デフォルトのリマインダーは 2 週間です.

色の重要な作業に使用されるディスプレイを少なくとも 2 週間ごとに校正することをお勧めします。しかし,色の重要な作業を行う前に校正することは,色が正確であり,モニター設定が環境に適していることを確認するためにお勧めします.または,校正を確認するために CheckCal を使用することを検討してください.

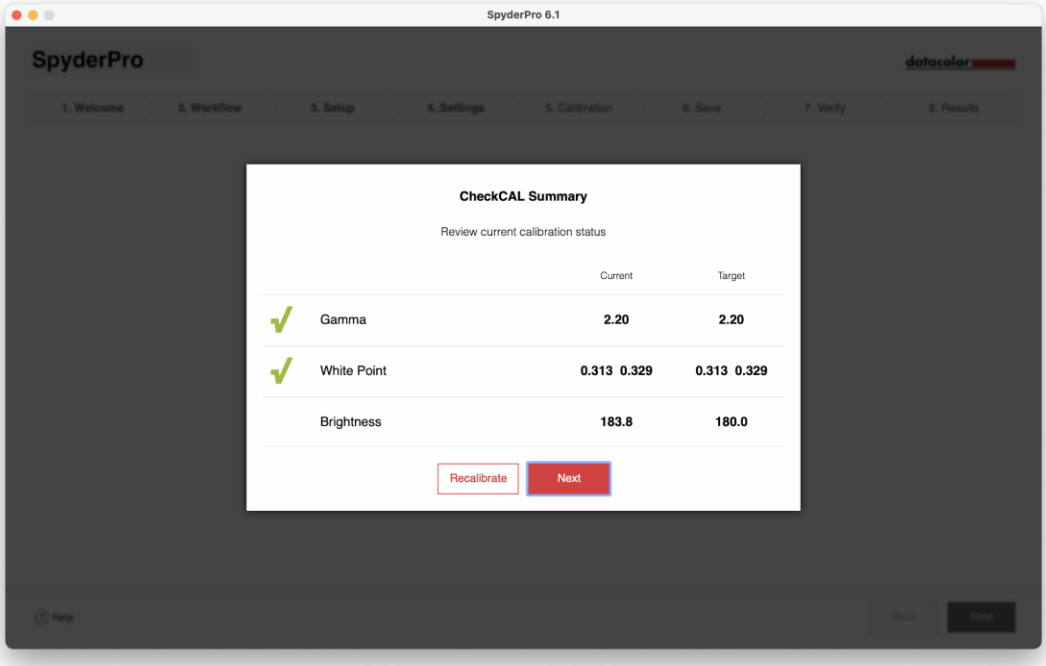
保存をクリックして次へ。



3D LUT をエクスポートすることを選択した場合,ファイルを保存したいフォルダを選択するように表示されます.

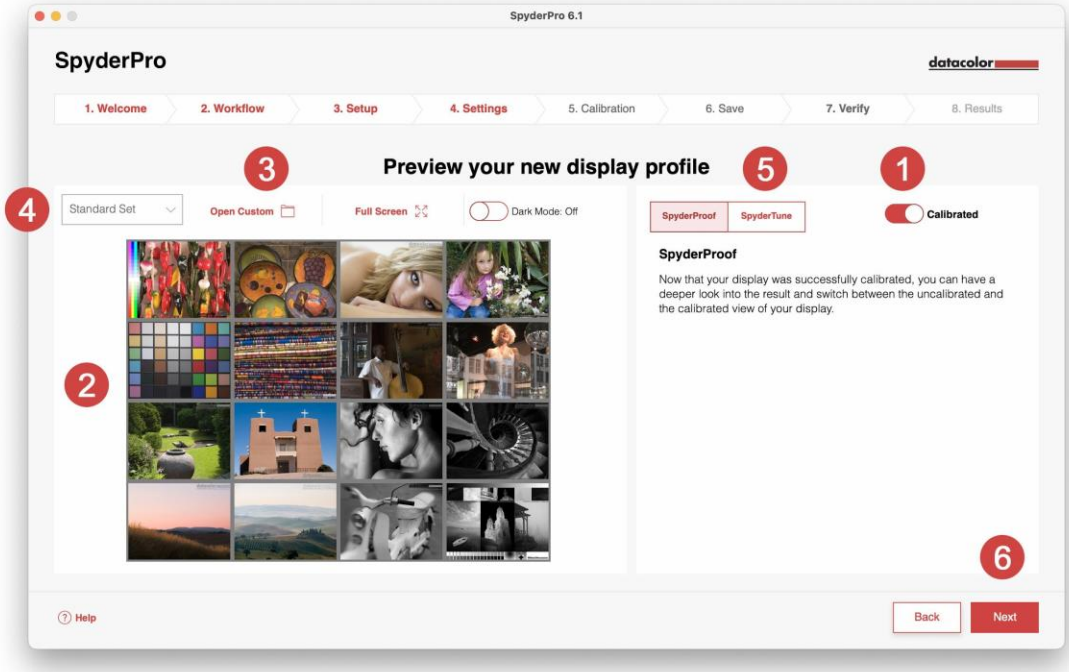
CheckCAL

CheckCAL により,ディスプレイが校正が必要かどうかをすぐに確認できます.スピーダープロを画面に置き,小さな色パッチの測定を行うプロンプトに従ってください.完了したら,現在の設定がターゲット設定と一致しているかどうかを確認するレポートが生成されます.緑色のチェックマークはパスを示し,赤色の X マークは受け入れ可能な範囲外の値を示し,再校正が推奨されます.選択した選択肢をクリックして再校準するか、次に続けます。



SpyderProof

トグルをクリックして Calibrated と Uncalibrated (1) ビューの画像を比較して,校正結果を確認します.



画像をクリックして詳細を見ることができます。

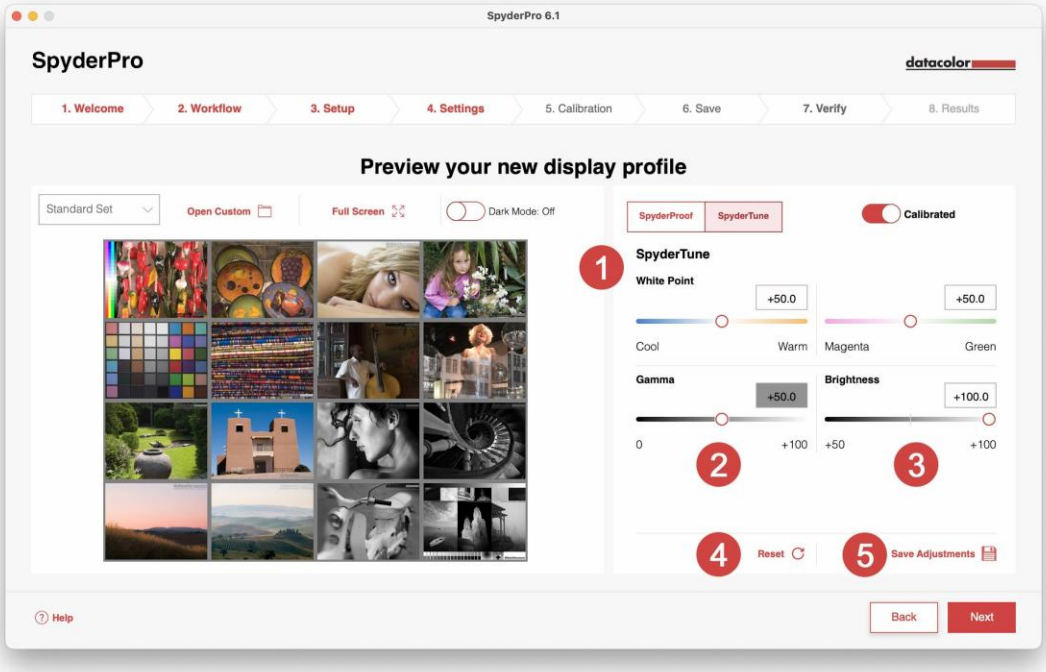
カスタムを開く (3) をクリックして,コンピュータファイルから.tiff または.jpeg 画像を選択してレビューします.

ドロップダウンメニュー (4) から選択して,標準設定画像またはカスタム画像の間を切り替えます.

SpyderTune (5) または Next (6) をクリックします。

SpyderTune

これらの設定は,異なるバックライト技術で複数のモニターを一致させたい場合にのみ変更する必要があります.



複数のディスプレイを使用しており,異なるバックライト技術と異なるパネルで動作する場合,それらをマッチするのは困難であり,画面にマッチするために妥協が必要な場合があります.必要な場合のみ SpyderTune を使用します。

ホワイトポイント (1) をクールから暖かく、マゼンタから緑に変更できます。ガンマ（2）と明るさ（3）の強度も変更できます。

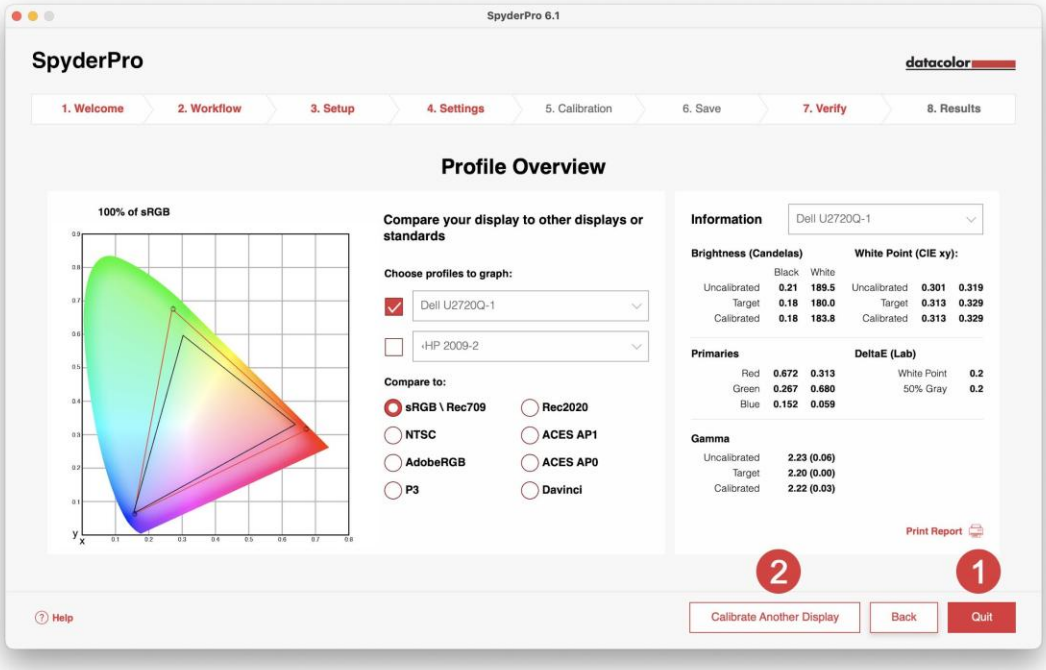
標準としてより良いディスプレイを使用し,他のディスプレイプロフィールを標準ビューに一致するように調整することをお勧めします.リセット (4) をクリックして,スライダーを SpyderPro のキャリブレーションの元の状態にリセットできます.

調整を完了したら,調整を保存 (5) をクリックすると,プロフィールが更新されます.

次をクリックします。

プロフィール概要

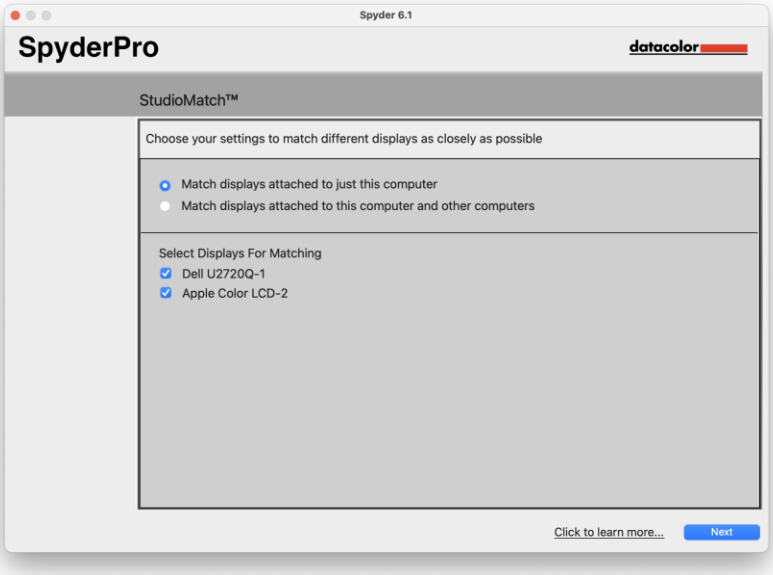
ディスプレイの範囲を見て、以前に作った業界標準やプロファイルと比較します。



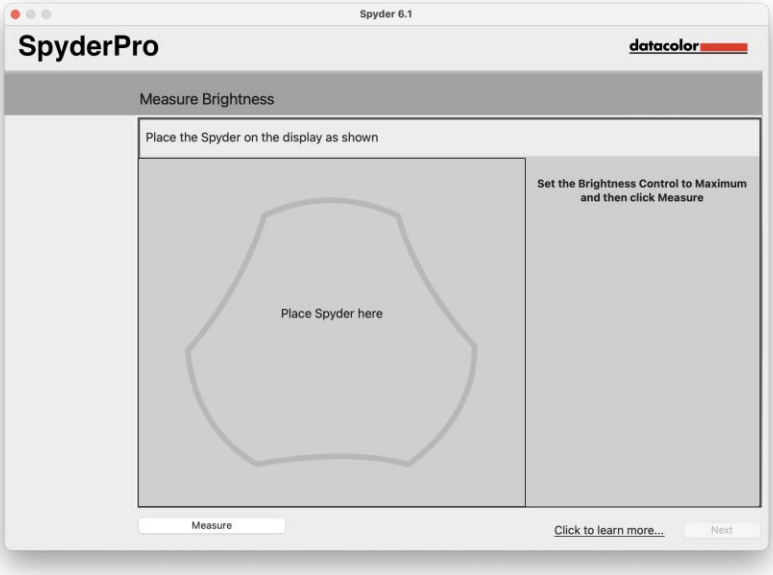
キャリブレーションを完了した場合は、"Quit" (1)、"Calibrate Another Display" (2) をクリックしてください。

StudioMatch

出来るだけ一致したいディスプレイを選択します。別のマシンからのディスプレイを一致させている場合は,最低の明るさ値を入力します.他の機械をまだ校正していない場合は、空白にしてください。

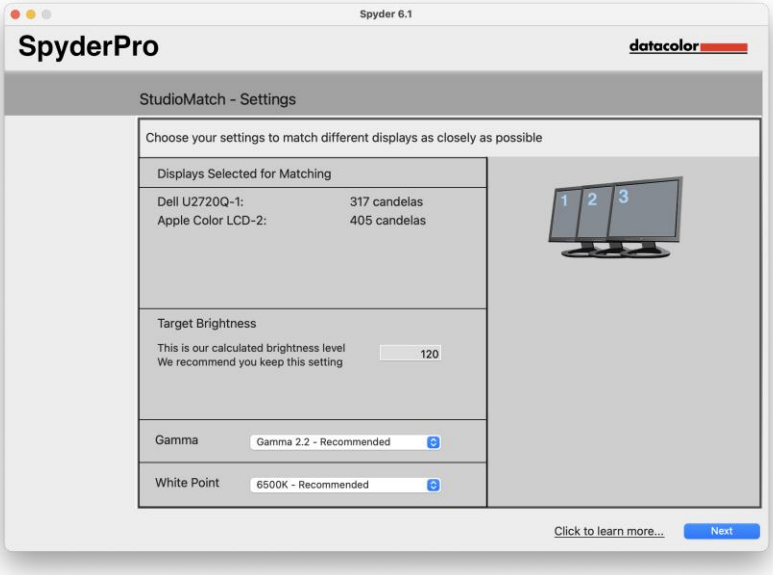


次をクリックし,接続されたモニターの最大明るさを測定するために,スパイダープロを画面に置くプロンプトに従ってください.測定をクリックする前に、明るさが最大に設定されていることを確認します。終了をクリックします。

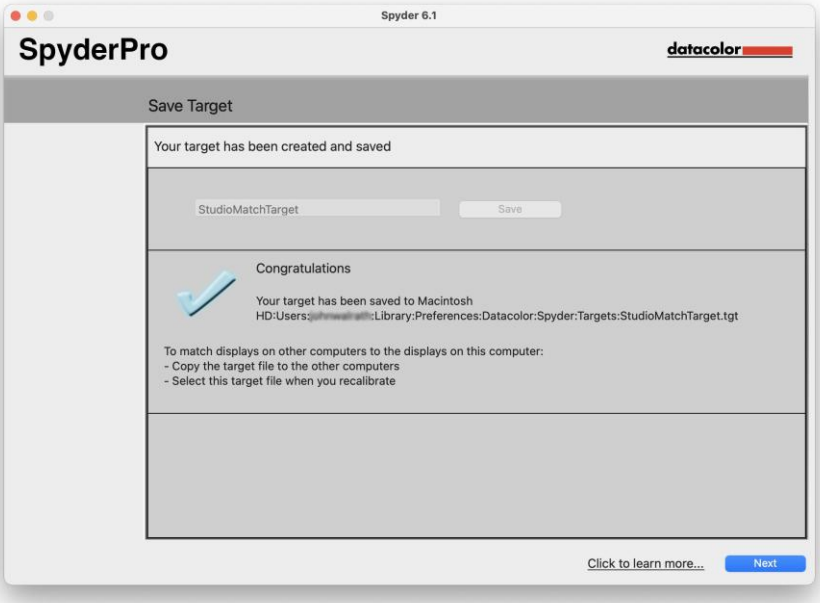


ソフトウェアはあなたの部屋の光を読み取ります。デスクに SpyderPro を置き,ディスプレイや SpyderPro に直接光が落ちないことを確認します.次をクリックして,この測定に基づいて推奨されるターゲット設定の現在の周囲光を測定します.

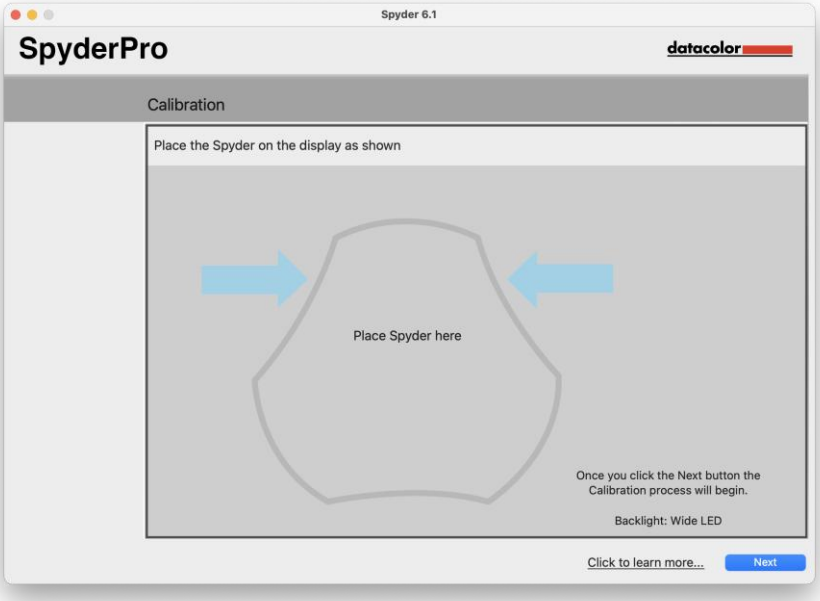
これらの推奨設定を保持したり,ドロップダウンメニューから値を選択できます.別のマシンからのディスプレイに一致する場合は,ターゲット明るさ値を覚えてください.次をクリックします。



保存をクリックしてターゲットファイルを作成します。別のマシンからのディスプレイと一致する場合に使用するファイルの保存場所が表示されます。次をクリックします。

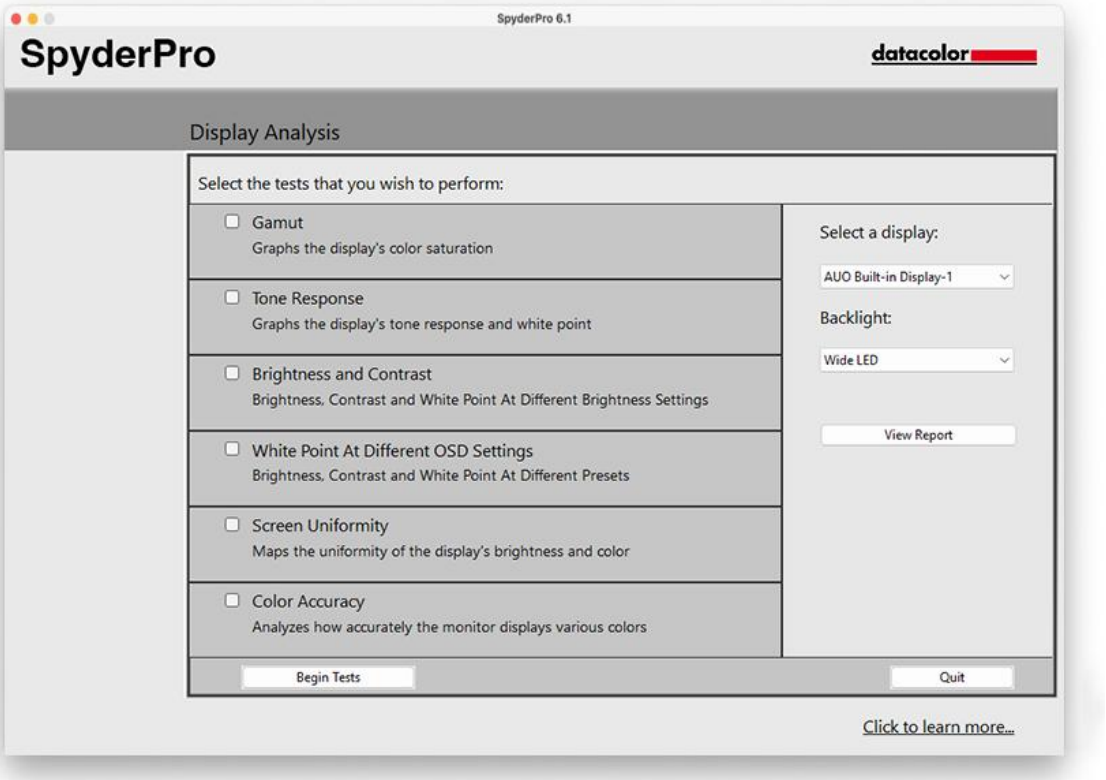


校正プロセスが始まります。プロンプトに従って,必要に応じて,センサーをシステムに接続された各ディスプレイに移動します.



ディスプレイ分析

モニターで 6 つのテストを実行して、その強みと弱みを見てください。



実行したいテストを選択し、テスト開始をクリックします。センサーを置き,ディスプレイの明るさを変更するためのプロンプトに従ってください.

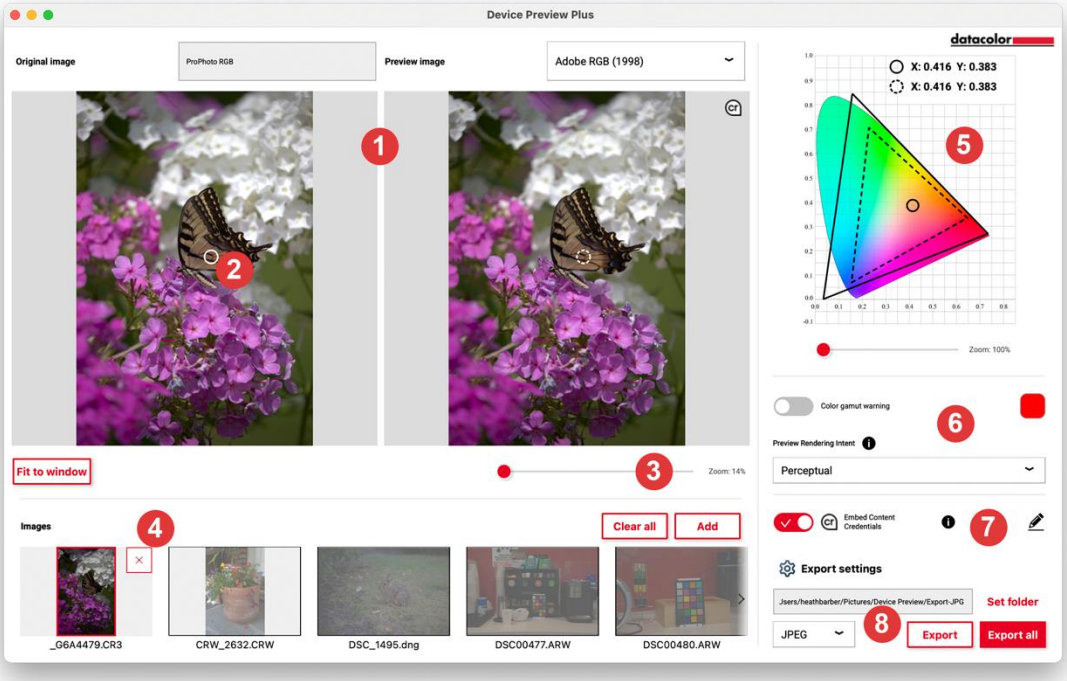
注: 色精度以外のすべてのテストは,現在のディスプレイプロフィールを無効にして行われ,未校正状態でディスプレイの動作を示します.

明るさとコントラストテストを行うとき,テストの最初の部分では,ディスプレイの明るさを 0%に設定します.測定をクリックすると、テストを実行するには約 10 秒かかります。スクリーンが完全に暗くなるので、テストが完了するときは見ることが難しいので、明るさを上げる前に約 10 秒待ってください。

テストが終わったら,レポートを表示して,選択したすべてのテストの結果を表示します.

Device Preview Plus

デバイスプレビュープラスツールでは,画像が異なるデバイスや出力タイプでどのように表示されるかをシミュレートし,評価できます.オリジナル画像とシミュレーション画像の並行比較を提供し,ディスプレイ,モバイルデバイス,プリントワークフローに対する正確なソフトプローフィングを可能にします.ガムット差を表示し,レンダリングインテンツを適用し,ガムット外のエリアをプレビューし,埋め込まれたカラープロファイルまたはコンテンツ認証を使用してエクスポートできます.デバイスプレビュープラスは,RAW,DNG,HEIC,TIFF,JPEG,PNG,BMP を含む複数の画像フォーマットをサポートします.



システム設定

設定を使用して,Device Preview Plus が画像を解釈し,表示する方法を制御し,迅速なプレビューのために作成するキャッシュを管理します.

Camera Raw Default Working Space

デバイスプレビュープラスは,カメラネイティブデータ (DNG を含む) を表示およびプレビュー処理のためのこのワーキングスペースに変換します.これはディスクのソースファイルを変更しません。

オプション:

• sRGB

•表示 P3

• アドビ RGB（1998）

• ProPhoto RGB（デフォルト）

•広いガムット RGB

• Rec。 2020

ヒント: 編集ワークフローに最適なスペースを選択します.この設定に関係なく Device Preview Plus 内の他の目的地 (プリンター,ディスプレイ,ICC プロフィール) をプレビューできます.

背景

オリジナルとプレビューパネルで画像の後ろの表示ウィンドウの色を設定します。これにより、コントラストと認識された明るさを一致したサラウンドと比較して判断できます。背景の変更はエクスポートされた画像に影響を与えません。

画像解像度のプレビュー

- スピードと忠実性のバランスを取るために,画面上のプレビューに使用される解像度を制御します.
- オプション:
  - 25%
  - 50%（デフォルト）
  - 75%
  - 100%
- メモ:
  - •より高い割合はより多くの詳細を提供するが、より多くのメモリと GPU リソースを使用する可能性があります。
  - • この設定は、プレビューレンダリングにのみ影響します。ソースファイルやエクスポート品質を変更しません。

Clean up

- Device Preview Plus によって作成されたキャッシュされたファイル（サンブネイル、プロキシー、一時的な変換など）を削除します。ディスクスペースが懸念している場合や,大きなワークフロー変更後にプレビューを再生したい場合は,これを使用します.
    - いつでも走ることが安全です。
    - 元の画像を削除しません。
    - クリーンアップ後に最初に開くと、プレビューを再構築するのに時間がかかる場合があります。

メインインターフェース概要

メインデバイスプレビュープラス画面は、2 つのイメージビューを並んで表示します。
•オリジナル画像（左）- ネイティブカラースペースで画像を表示します。
画像プレビュー（右）- 選択したデバイス、プリンター、またはカラースペースで同じ画像がどのように表示されるかをシミュレートします。
ロードされたファイルを管理するには,下の画像リストを使用します.サンブネイルはすべてのインポートされた画像を表します。サンブネイルをクリックしてプレビューをロードします。

画像を追加するには:

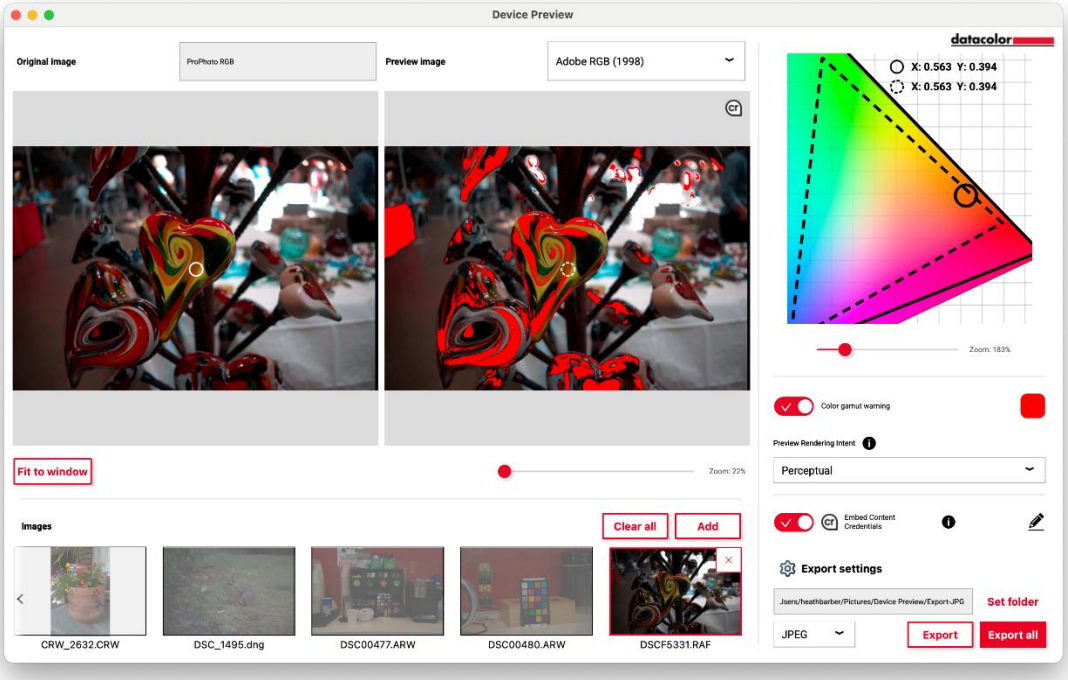
1.つ以上の画像ファイルを追加またはドラッグしてサンブネイルバーに直接ロードします。
2. また、すべてのサポートされている画像を一度にロードするためにウィンドウにフォルダ全体をドラッグすることもできます。
3. サポートされているファイルタイプには.jpeg,.png,.tiff,.bmp,.heic,.dng、ほとんどの RAW フォーマットが含まれています。
4. 画像をクリックしてプレビューを開く。
画像を削除するには,項目の横にある赤い X をクリックするか,すべてをクリアするを選択してリストからすべてのサンメイルを削除します.

（注：この操作は、サンネイルビューから画像のみを削除します。元のファイルは変更されません。）.)

オリジナルとプレビュー画像エリア

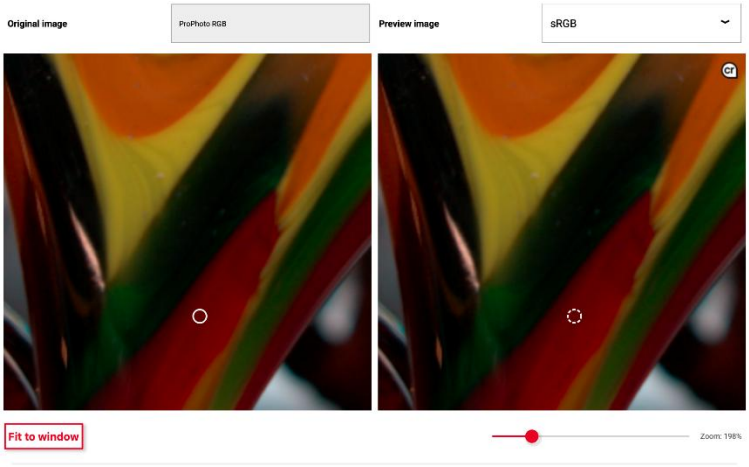
左のパネルでは,ファイルに埋め込まれたカラープロフィールを使用してオリジナルイメージが表示されます.

右のパネルでは,プレビュープロフィールドロップダウンで選択した ICC プロフィールを使用してプレビュー画像を表示します.



元の出力とシミュレートされた出力のトーン,色色差,色色色レンダリングの違いを比較できます.画像のいずれかをクリックして,ズーム,パン,サンプリングを有効にします.

ズームとパン制御



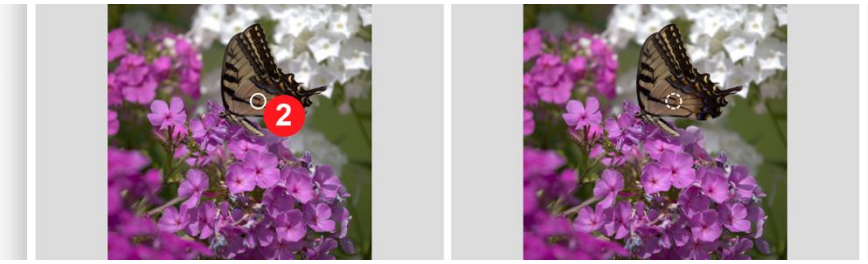
- 画像パネルの下のズームスライダーを使用して拡大を調整します。
  - スライダーを右にドラッグして詳細な検査をしてズームアウトするか、全体的なビューをしてズームアウトするために左にドラッグします。
  - 画像を 100%スケールにリセットするためにウィンドウにフィットをクリックします。
  - 画像に直接クリックしてドラッグして,ズームイン中にパンできます.

Pixel Sampler (Circular Target Tool)

円形サンプリングツール (2) では,オリジナル画像とプレビュー画像のピクセル値を比較できます.
•固体円は元の画像のサンプリング場所に対応します。
• ドットサークルはプレビュー画像の同じ位置に対応します。

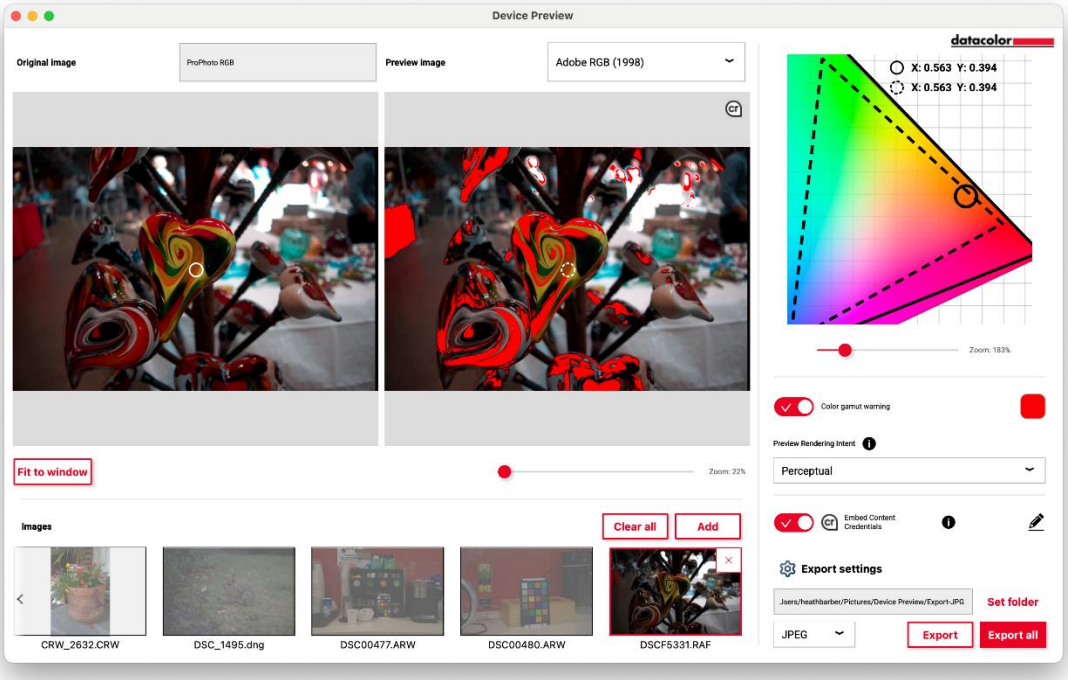
円のどちらかをクリックしてドラッグして画像の特定の領域に位置します.
右上角の CIE 色空間グラフは、両方の値を表示します。
•固体のアウトラインは元の画像の色スペースを表します。
ドット付きのアウトラインは、プレビュープロフィールのカラースペースを表します。

このビューを使用して、ソースと出力条件の間の色変更またはガムットクリップを特定します。

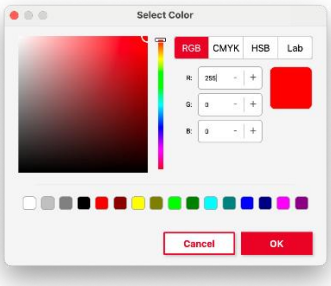


ガムート警告

カラーガムット警告を有効にして、選択したプレビューデバイスのカラーガムット以外の画像の領域を強調します。



- Gamut Warning チェックボックスをオンまたはオフにしてオーバーレイを表示または隠します。
- オーバーレイ色を選択するためにチェックボックスの横にある色の正方形をクリックします。



この機能は,プリンタまたは限定ガムットディスプレイに出力するとき,非常に高高この高この高このこのこのこのこのこのこの機能がどのようにマッピングまたは圧縮されるかを評価するために有用です.

Rendering Intent Preview

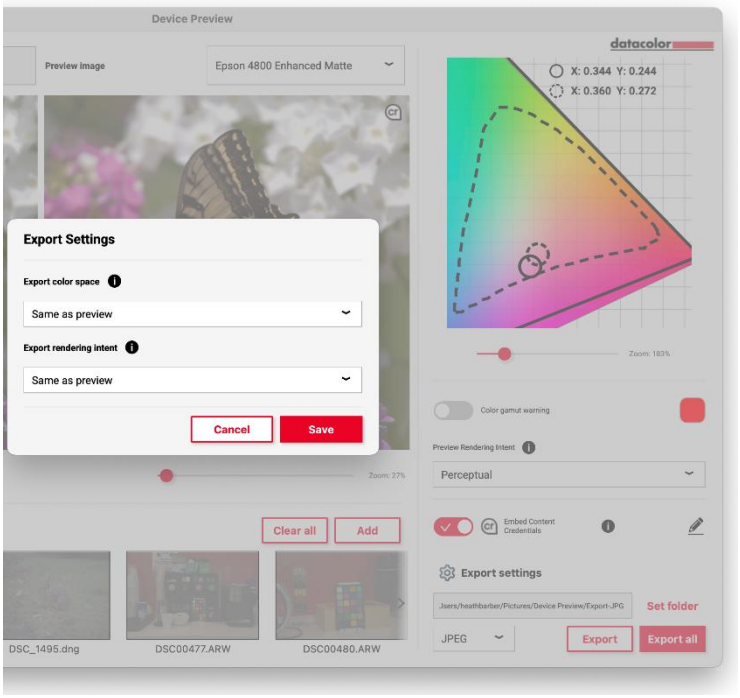
レンダリングインテンツは、ターゲットガムット以外の色がどのように変換されるかを定義します。

Rendering Intent ドロップダウンを使用して、異なる変換が画像にどのような影響を与えるかをプレビューします。

利用可能なオプションには:
- 感覚 - 視覚的関係を保持しながら、スムーズに色を圧縮します。
- 相対色計 - ガムット外の色調を切断しながらガムット内の色を維持します。
- 絶対色計 - 紙の色と参照白い点をシミュレートします。
- 飽和 - ビジネスグラフィックで通常使用される生動性を最大化します。

レンダリングインテンツの間を切り替えると,プレビュー画像がリアルタイムで更新され,どのアプローチが出力で望ましい外観を維持しているかを判断できます.

Export Settings



プレビュー後に画像を保存する方法を定義するには,エクスポート設定パネルを使用します.
• エクスポートカラースペース (sRGB、ディスプレイ P3、AdobeRGB、またはインストールされたデバイスの ICC プロフィールなど) を選択します。
• プレビュー設定から別にエクスポートレンダリングインテントを選択します。
• エクスポート中にコンテンツ認証を埋め込む。
ファイル形式（TIFF、PNG、JPEG）を設定します。
• エクスポートされた画像の目的地フォルダを指定します。
エクスポートする:
• エクスポートをクリックして、現在選択した画像のみを保存します。
• 同じ出力設定を使用してサンプネイルリストのすべての画像をエクスポートするには,すべてをエクスポートするをクリックします.

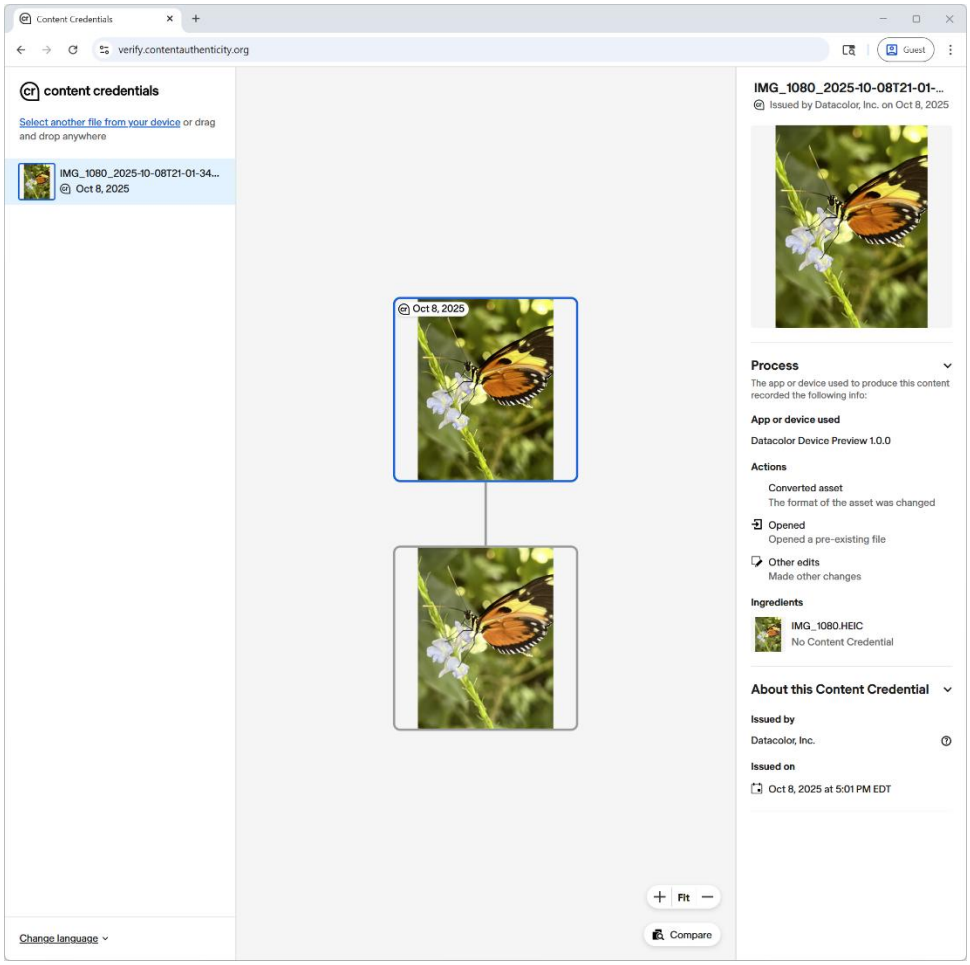
各エクスポートされた画像は,選択したカラースペースとインテンツを使用して再レンダーされ,オプションのコンテンツ認証情報が埋め込まれています.

Content Credentials

コンテンツ認証機能により,エクスポートされた画像に安全なメタデータを付け加え,その作成者を識別し,C2PA (Content Authenticity Initiative) 標準を通じてその正確性を確認できます.

認証情報を埋め込むには:
1. 右下のコンテンツ認証をトグルします。
2. ペン/編集アイコンをクリックしてコンテンツ認証エディタを開く。
3. 含まれる情報を入力または確認します。

有効にすると,これらの認証情報はエクスポートされた画像ファイルに埋め込まれ,互換性のあるビューアまたは検証ツールによって検査できます.
画像のコンテンツ認証を確認する C2PA 検証ツール
:https://verify.contentauthenticity.org/



- **注: SpyderPro** には,毎月最大 **1,000** 件のコンテンツ認証サインが含まれており,毎月末に自動的にリセットされます.この制限を超える場合、ソフトウェアはアラートを表示します。
- 「月間 **1,000** 件のコンテンツ認証サインを超えました。サインの詳細については、**support.datacolor.com** までお問い合わせください。」
-
- 典型的な使用ケース:
- ●プロの写真やクリエイティブな作品の著作権を確立する。
    - 出版や印刷のための画像を提出するときに確認可能な真実性を提供します。
    - コラボレーティブ環境やオンライン環境でデジタルアートワークの保護.

Tips for Accurate Simulation

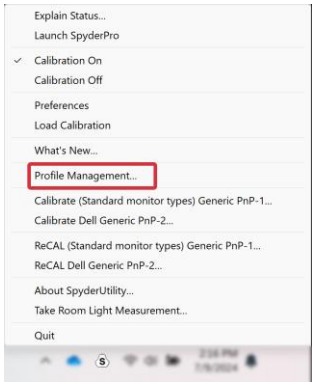
- デバイスプレビュープラスを使用する前に、常にディスプレイが最近 SpyderPro で校正されていることを確認してください。
- 印刷のためのソフトプローフィングでは、プリンタメーカーまたは印刷研究所によって提供された ICC プロファイルを使用します。
- モバイルおよびウェブプレビューでは、ほとんどの現代デバイスに一致する sRGB または表示 P3 プロフィールを選択します。
- 100%ズームで重要な領域を評価し、正確な比較のためのピクセルサンプラーを使用します。

SpyderUtility

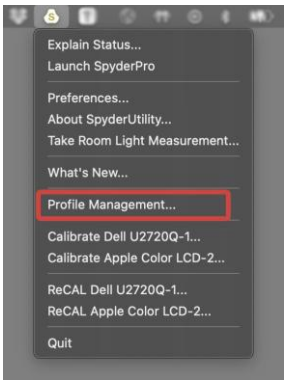
プロフィール管理ツール

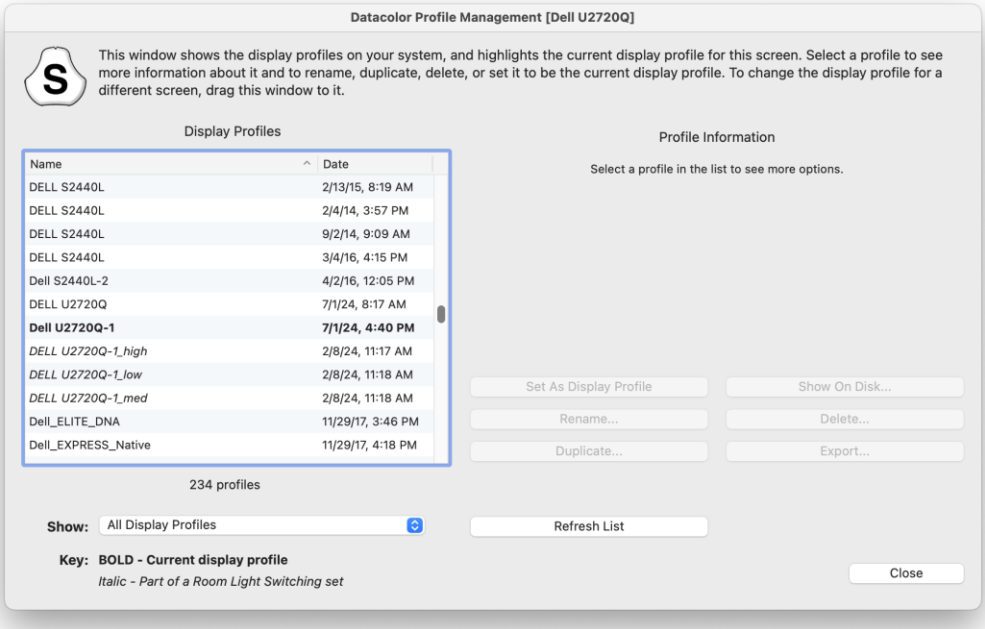
モニタープロフィールの完全な柔軟性と制御をこのツールで行い,既存のプロフィールをオフ,切り替え,削除,名前変更できます.
メニューバー/システムトレイの SpyderUtility アイコンをクリックし,プロフィール管理をクリックします.

Windows



Mac





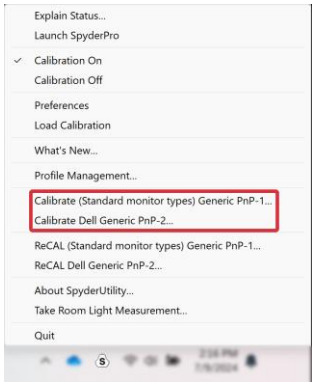
ボールドのリストのプロフィールは、現在の表示プロフィールです。

プロフィール管理ウィンドウを別のディスプレイに手動で移動して,そのディスプレイのプロフィールで動作します.

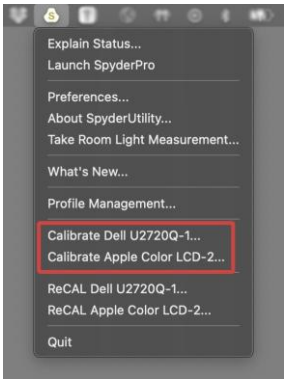
1-Click Calibration

再校正は「1 クリック校正方法」を使用しても行うことができます。メニューバー/システムトレイの SpyderUtility アイコンをクリックします.次に、校正したいモニターを選択します。通常のように校正プロセスを完了します。1 クリック カリブレーションは,最後のカリブレーションからのカリブレーション設定を使用します.

Windows



Mac



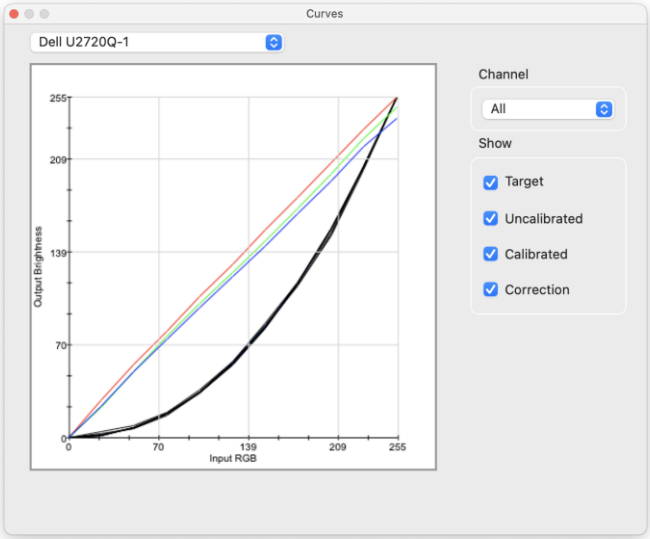
** 注: 1 クリック カリブレーションは、ソフトウェアで完全なカリブレーションを完了した後のみモニターで利用できます。

付録

Tools

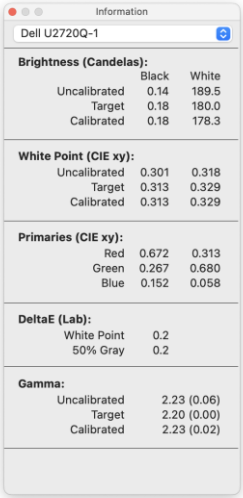
Curves

グラフィック曲線の形でディスプレイの異なるガンマと白点調整パラメータを比較する.



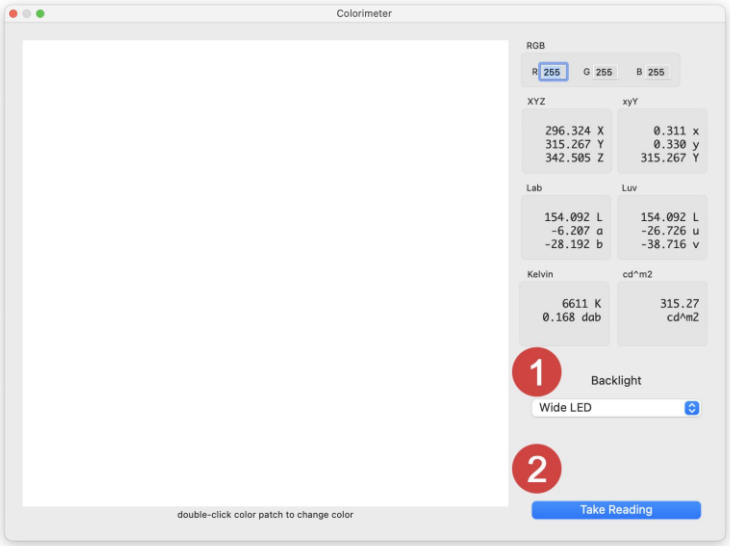
情報

選択したディスプレイの現在の校正の絶対値のレポートを表示します.



色計

スクリーン上の RGB 色値を測定するために SpyderPro を使用します.

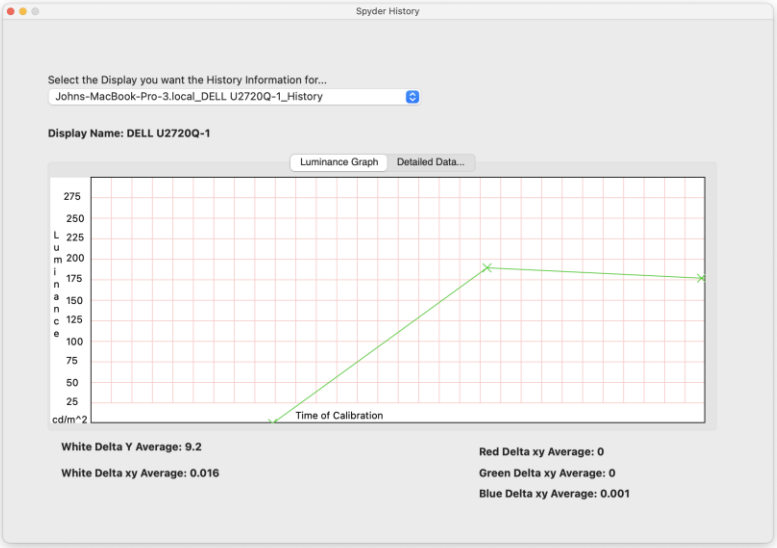


バックライト (1) ドロップダウンを使用して,ディスプレイに対応するバックライト技術を選択します.

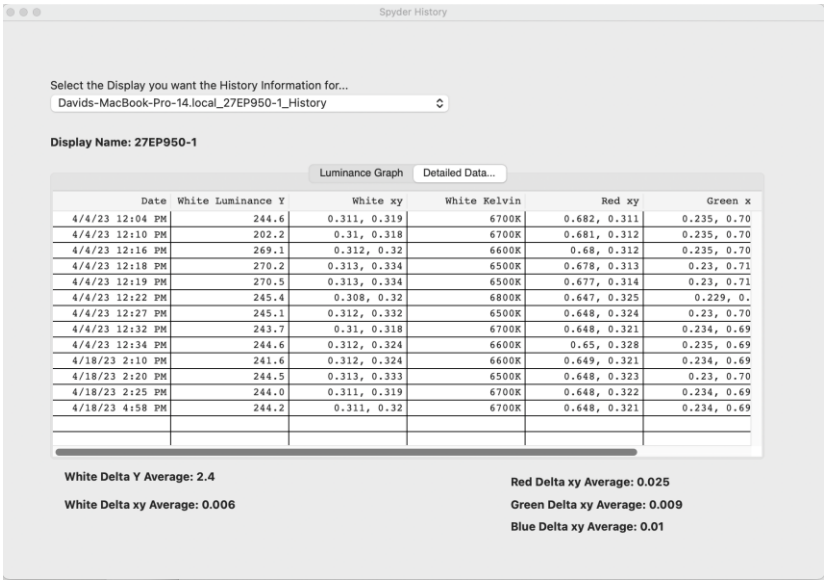
RGB 値を入力した後,ウィンドウのカラーパッチにディスプレイに SpyderPro を吊り付け,読み込みを選択します (2).結果は異なる座標のセットで表示されます。

歴史

通常,ディスプレイの明るさ設定を,校正設定画面から明るさターゲット設定に一致するように変更します.このウィンドウでは,ディスプレイ校正中に測定された光度データが表示されます.



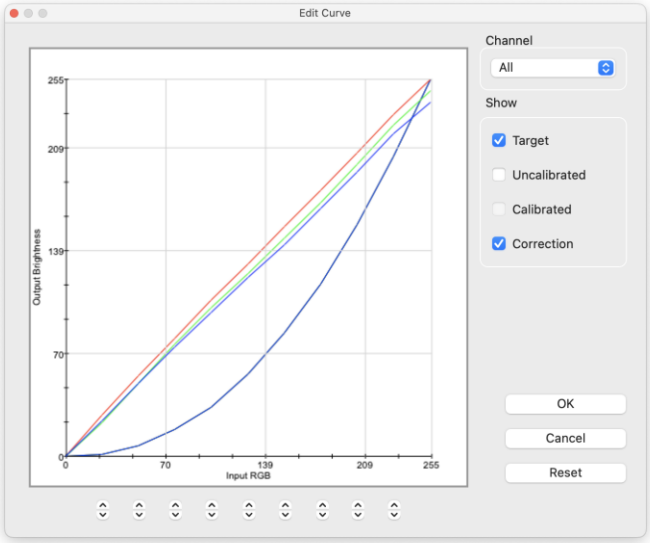
ドロップダウンを使用して,コンピュータの校正結果を保存したディスプレイ間を切り替える.照度グラフと詳細データの間を切り替える。歴史をグラフまたは数値として見る。



Date	White Luminance Y	White xy	White Kelvin	Red xy	Green x
4/4/23 12:04 PM	244.6	0.311, 0.319	6700K	0.682, 0.311	0.235, 0.70
4/4/23 12:10 PM	202.2	0.31, 0.318	6700K	0.681, 0.312	0.235, 0.70
4/4/23 12:16 PM	269.1	0.312, 0.32	6600K	0.68, 0.312	0.235, 0.70
4/4/23 12:18 PM	270.2	0.313, 0.334	6500K	0.678, 0.313	0.23, 0.71
4/4/23 12:19 PM	270.5	0.313, 0.334	6500K	0.677, 0.314	0.23, 0.71
4/4/23 12:22 PM	245.4	0.308, 0.32	6800K	0.647, 0.325	0.229, 0.
4/4/23 12:27 PM	245.1	0.312, 0.332	6500K	0.648, 0.324	0.23, 0.70
4/4/23 12:32 PM	243.7	0.31, 0.318	6700K	0.648, 0.321	0.234, 0.69
4/4/23 12:34 PM	244.6	0.312, 0.324	6600K	0.65, 0.328	0.235, 0.69
4/18/23 2:10 PM	241.6	0.312, 0.324	6600K	0.649, 0.321	0.234, 0.69
4/18/23 2:20 PM	244.5	0.313, 0.333	6500K	0.648, 0.323	0.23, 0.70
4/18/23 2:25 PM	244.0	0.311, 0.319	6700K	0.648, 0.322	0.234, 0.69
4/18/23 4:58 PM	244.2	0.311, 0.32	6700K	0.648, 0.321	0.234, 0.69

編集 Curves

グラフの下の矢印 (1) を使用して,各制御ポイントを変更するために,校正された曲線を調整します.



キャリブレートされた曲線の形状を調整すると、キャリブレートされたディスプレイにこれらの変化の影響がリアルタイムで表示されます。

結果を Target (.tgt) ファイルに保存し,将来的にガンマ校正ターゲットとして使用するには,OK をクリックします.

Support

よくある質問や追加のサポートについては、Datacolor は追加料金なしで技術サポートを提供しています。質問がある場合は、当社のサポートサイトをご覧ください:
spyder-support.datacolor.com