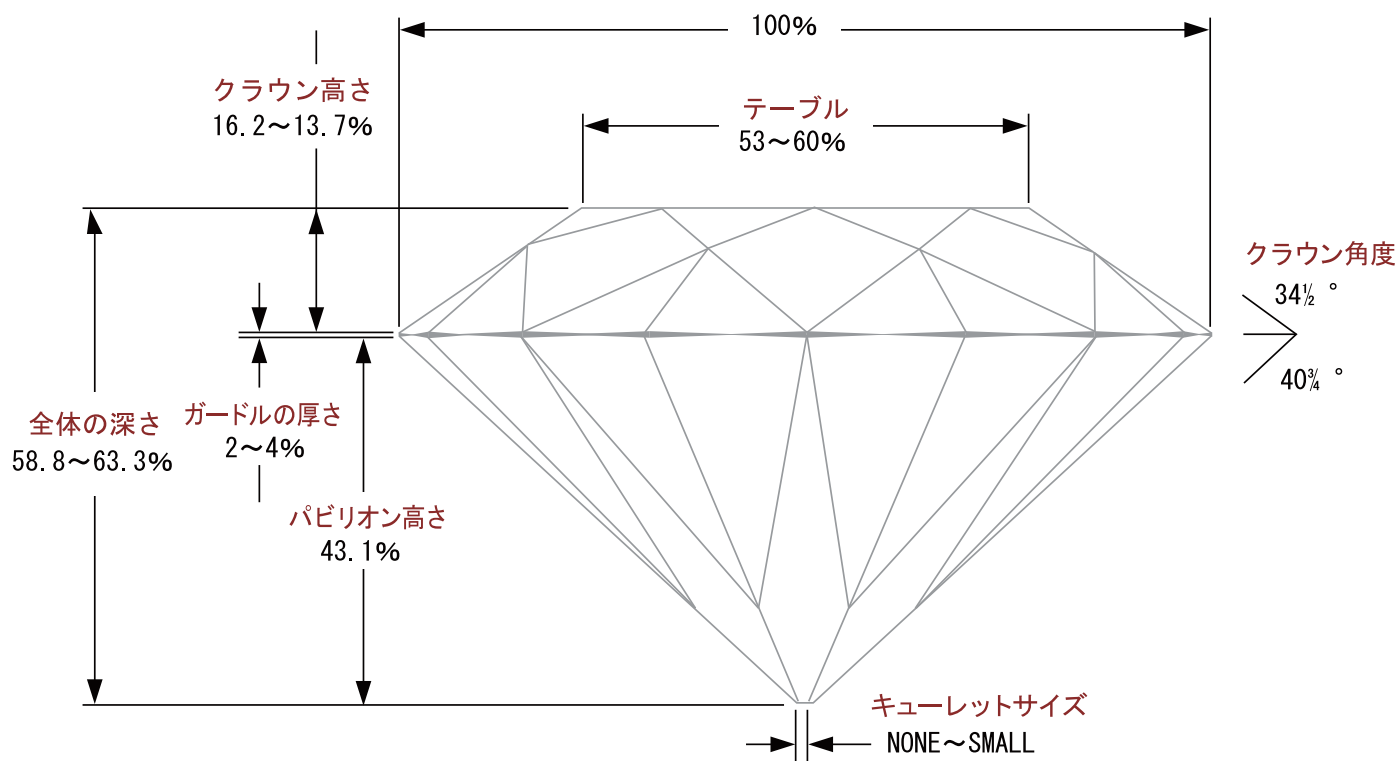


ダイヤモンド買取りマニュアル

DIAMOND TRADING GUIDE

[中級編]



目次

[ダイヤモンド中級編]

ダイヤモンドグレード [カラー] を極める	P. 3
ダイヤモンドグレード [クラリティ] を極める	P. 4~5
インクルージョンの評価	P. 4~5
ダイヤモンドグレード [カット] を極める	P. 6~32
プロポーション・グレーディング	P. 6~26
直径で見るカットの標準~FAIRまで	P. 27
パビリオンの深さによる輝きの比較	P. 28
カットFAIRの値段が高いもの安いもの	P. 28
カット評価のテクニック	P. 29~31
ペインティング、ディッキングアウト	P. 32

▽ ダイヤモンドグレード [カラー] を極める

■ Color (カラー)

「カラー」ダイヤモンドの色味を表します。色味は基準石となる「マスターストン」を用いて評価され、無色透明であればあるほど Dカラーに近づきます。

また、無色透明以外にもブラウン、ピンク、ブルー、ブラック等の特殊な色のダイヤモンドもあります。

●カラー評価スケール

										
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N Z
無色			ほぼ無色				かすかに黄色			淡黄色 黄色

■ ファンシーカラーダイヤモンド

ファンシーカラーのダイヤモンドは色の薄いものから順に以下の接頭名を付けます。

フェイント (FAINT)	薄
ベリーライト (VERY LIGHT)	
ライト (LIGHT)	
ファンシーライト (FANCY LIGHT)	
ファンシー (FANCY)	
ファンシーインテンス (FANCY INTENSE)	
ファンシービビッド (FANCY VIVID) 濃さ+鮮やかさ	濃



以下のカラーに関しては

ファンシーダーク (FANCY DARK) ・ ・ 黒っぽい色

ファンシーデープ (FANCY DEEP) ・ ・ ・ 暗い色

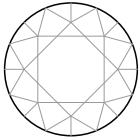
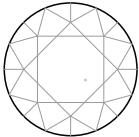
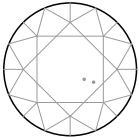
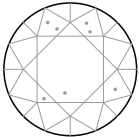
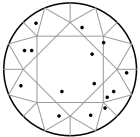
となります。

▽ ダイヤモンドグレード [クラリティ] を極める

■ Clarity (クラリティ)

ダイヤモンドに含まれる内包物の割合や表面のキズ等の評価を表します。
天然のダイヤには微細な内包物やキズが存在する為、鑑定機関ではダイヤを10倍率のルーペ/顕微鏡で査定し評価をつけます。

● クラリティースケール

FL	IF	VVS1	VVS2	VS1	VS2	S I1	S I2	I1	I2	I3
10 倍拡大で包有物が発見できない	10 倍拡大で発見が困難な包有物	10 倍拡大でやや発見困難な包有物	10 倍拡大で発見が容易な包有物	肉眼で容易に発見できる包有物						
										

インクルージョンの評価

インクルージョンの評価は以下によって決められます。

- ◆位置
- ◆大きさ、数
- ◆色
- ◆性質

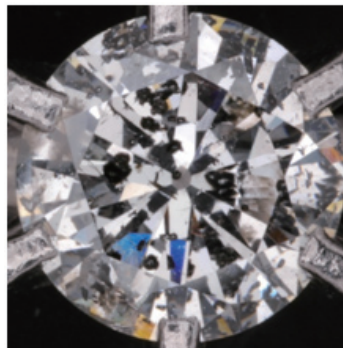
中級編

■ 位置

中心に近いほど評価は下がります。
テーブル内のキズを面キズと言い、価格を落とす原因となります。
またキューレットの少し上のキズは反射して万華鏡のような見え方になります。



テーブル中心にあるキズ I-1



万華鏡のように反射するキズ I-2

▽ ダイヤモンドグレード〔クラリティ〕 を極める

■ 大きさ・数

当然、大きなキズや数が多い方が評価は下がります。

■ 色

- ① 一番悪いのが「カーボン」や「ダーク」と呼ばれる黒いキズ。
- ② クリベージ等の鏡面のように見えるキズ。
- ③ フェザー等の白いキズ。
- ④ 透明に見え透けているキズ



①



②



③



④

■ 性質

結晶面に沿って入っているクリベージ等は衝撃で広がる可能性があります。

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

1. テーブル・パーセンテージ

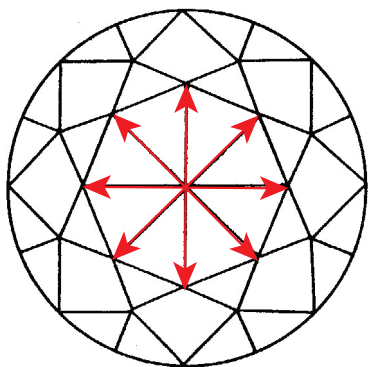
a. テーブル・ゲージによる実測法

テーブル・ゲージにより、テーブルのコーナーからコーナーまでの4方向を測定して、その最大直径(mm)を記録します。

小数点2桁まで記録しますが、小数点2桁目は0または5とします。

▶ チェックポイント

コーナーからコーナーまで4方向測定します。



ex. 3.60 , 3.65 , 3.60 , 3.60 (mm)
最大直径の 3.65 を記録します。

下記の式によりテーブル・パーセンテージを算出します。

(テーブルの最大直径 ÷ ガードルの平均直径) × 100%

小数点1桁目を四捨五入、整数まで記録。

ex. (3.65 ÷ 6.02) × 100% = 60.¹6 = 61 %

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 1. テーブル・パーセンテージ

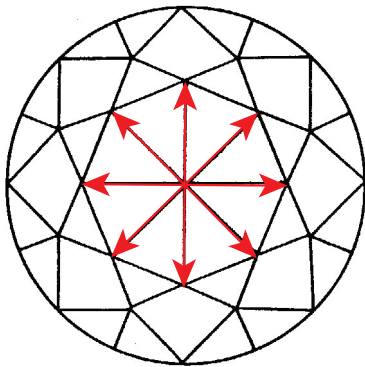
a. テーブル・ゲージによる実測法

テーブル・ゲージにより、テーブルのコーナーからコーナーまでの4方向を測定して、その最大直径(mm)を記録します。

小数点2桁まで記録しますが、小数点2桁目は0または5とします。

▶ チェックポイント

コーナーからコーナーまで4方向測定します。



ex. 3.60 , 3.65 , 3.60 , 3.60 (mm)
最大直径の 3.65 を記録します。

下記の式によりテーブル・パーセンテージを算出します。

(テーブルの最大直径 ÷ ガードルの平均直径) × 100%

小数点1桁目を四捨五入、整数まで記録。

ex. (3.65 ÷ 6.02) × 100% = 60.6 = 61 %

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

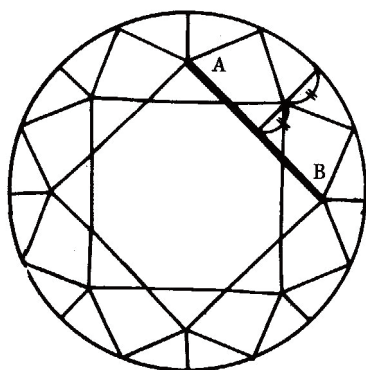
■ 1. テーブル・パーセンテージ

b. そり具合による目測法

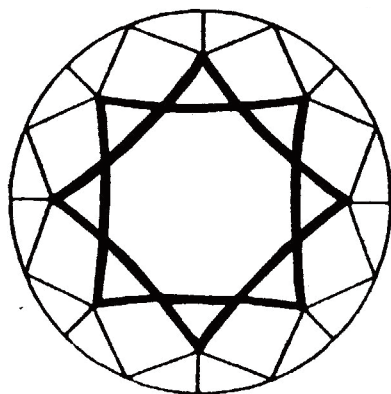
スター・ファセットのポイントからテーブル・エッジを通り、次のスター・ファセットのポイントまでの線（A～B、8本の線）の そり具合を観察します。

▶ チェックポイント

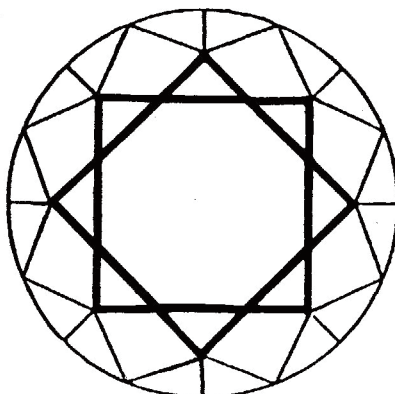
スター・ファセットとアップパー・ガードル・ファセットが同じ長さ（1：1）であれば、下記の表よりテーブル・パーセンテージを決定します。



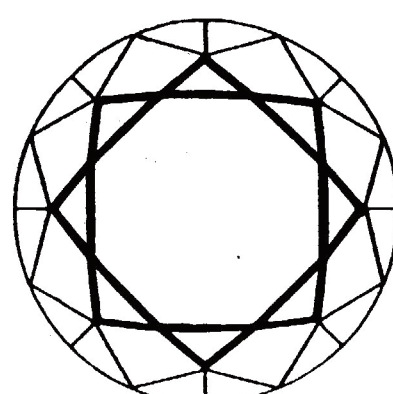
そり具合	テーブル%
著しく内ぞり	54～55 %
やや内ぞり	56～58 %
直線	60 %
やや外ぞり	64 %
著しく外ぞり	67 %



テーブル 55 %



テーブル 60 %



テーブル 67 %

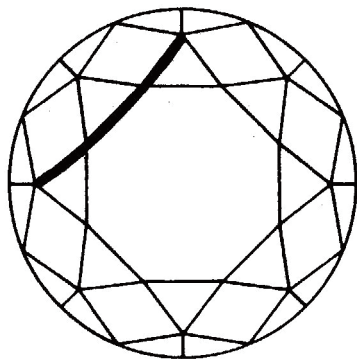
但し、スター・ファセットとアップパー・ガードル・ファセットが不等長の場合は、上記の推定値を修正します。

修正：長すぎるスター・ファセット +1～4 %
短いスター・ファセット -1～4 %

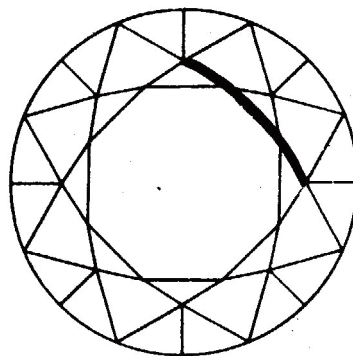
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 1. テーブル・パーセンテージ



長すぎるスター・ファセット
推定値より 1~4 % 広くなる傾向がある



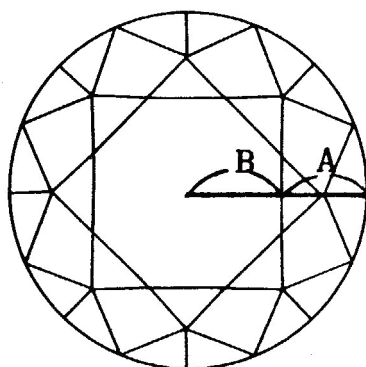
短いスター・ファセット
推定値より 1~4 % 狭くなる傾向がある

c. 比率による目測法

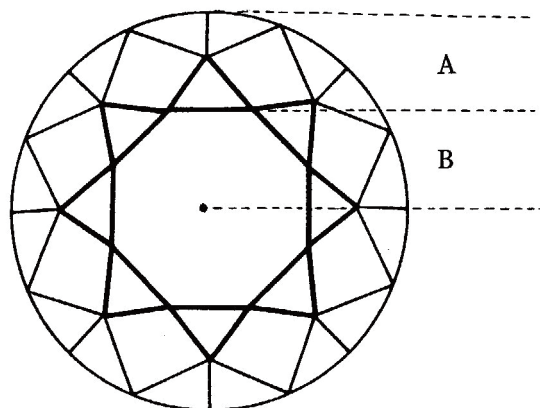
ガードル・エッジからテーブル・エッジの長さを 1 (A) としたとき、テーブル・エッジからキューレットまで (B) の長さ比率を推定します。

▶ チェックポイント

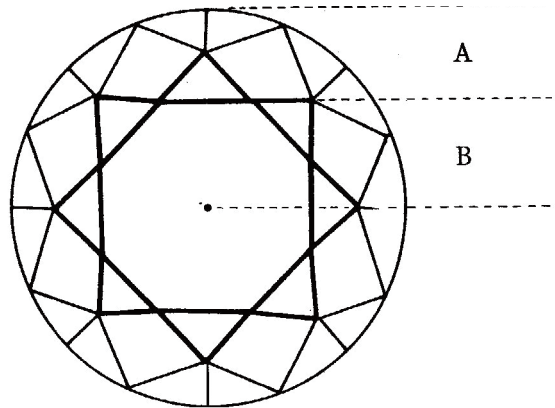
比率を推定する前に、キューレットが中心に位置していることを確認します。
テーブル・パーセンテージが大きくなるにつれ (B) の距離も長くなります。



A : B	テーブル%
1 : 1	54 %
1 : 1 $\frac{1}{4}$	60 %
1 : 1 $\frac{1}{2}$	65 %
1 : 1 $\frac{3}{4}$	69 %
1 : 2	72 %



A : B = 1 : 1
54 %

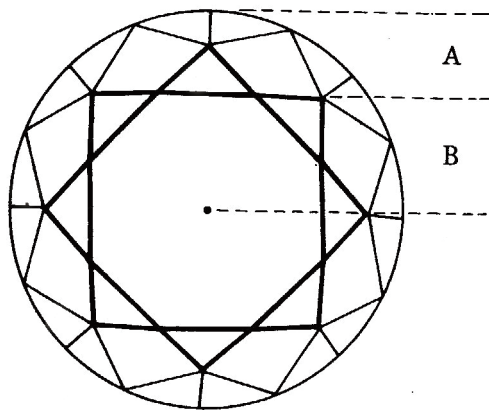


A : B = 1 : 1 $\frac{1}{4}$
60 %

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

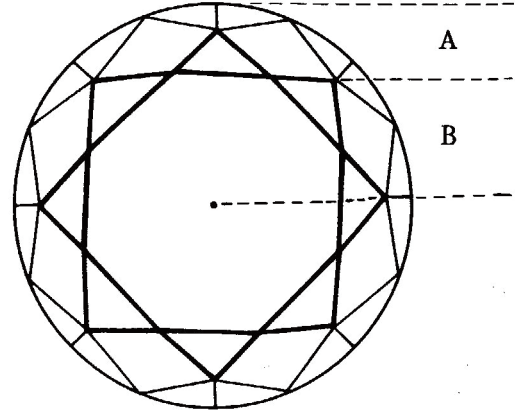
プロポーション・グレーディング

■ 1. テーブル・パーセンテージ



$$A : B = 1 : 1\frac{1}{2}$$

65 %



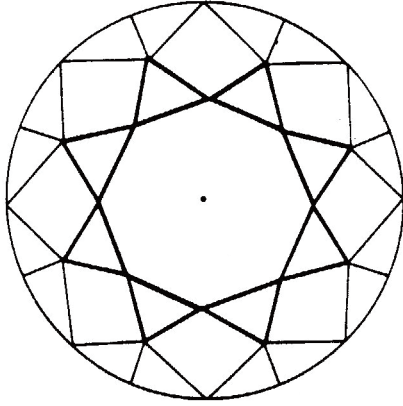
$$A : B = 1 : 1\frac{3}{4}$$

69 %

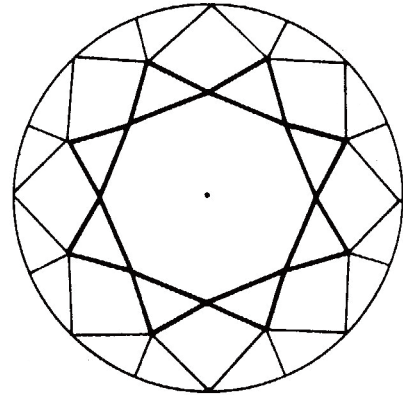
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

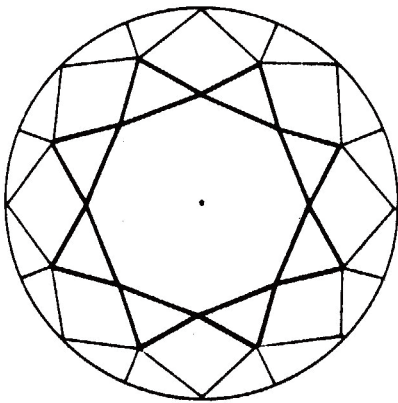
■ 1. テーブル・パーセンテージ



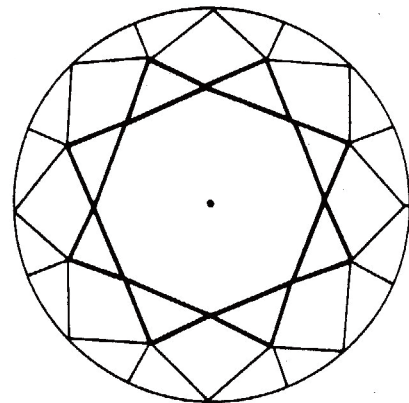
53 %



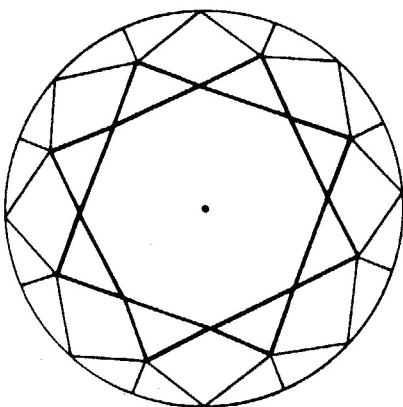
56 %



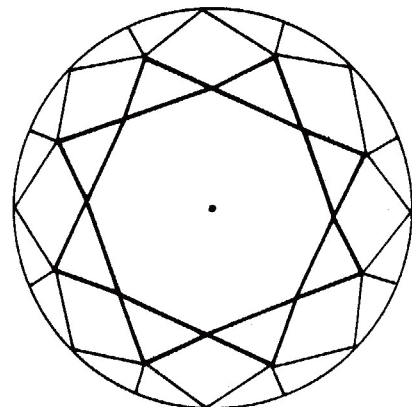
58 %



60 %



62 %

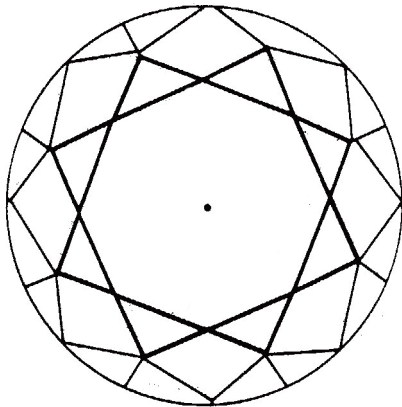


63 %

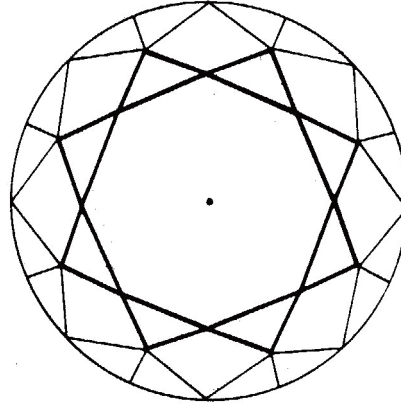
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

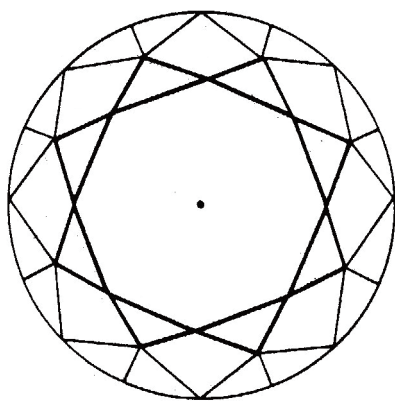
■ 1. テーブル・パーセンテージ



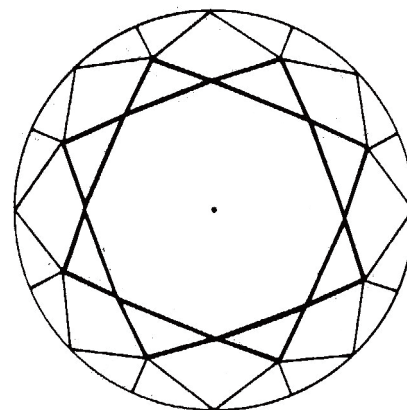
64 %



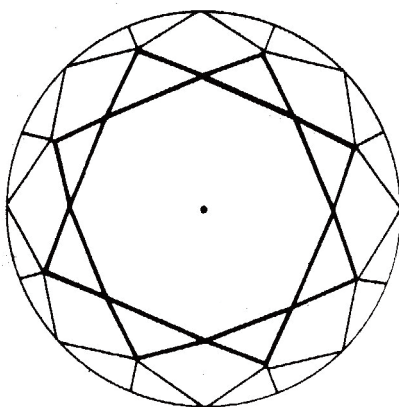
65 %



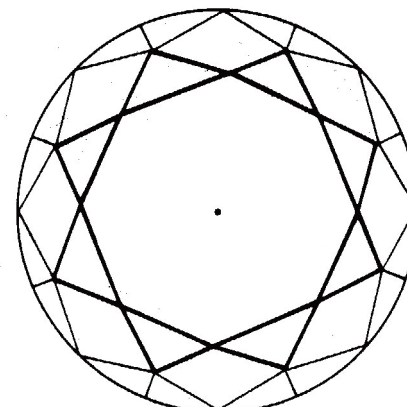
66 %



67 %



68 %



69 %

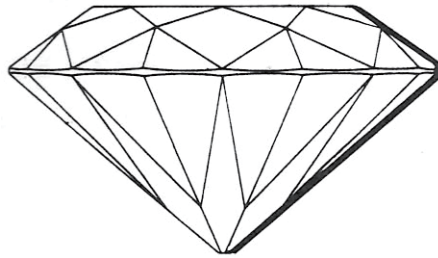
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 2. クラウン角度

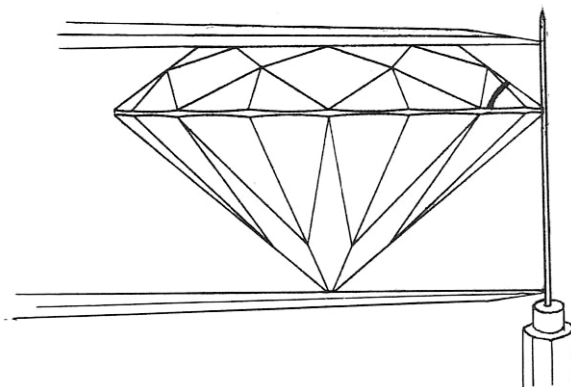
a. プロファイル法

クラウンが直線となるベゼル・ファセットの角度を目測します（下部はパビリオン・メイン）。スター・ファセットとアップパー・ガードル・ファセットの面では、正しいクラウン角度は測定できません。

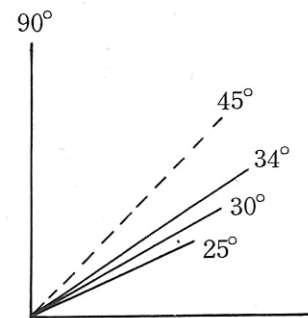
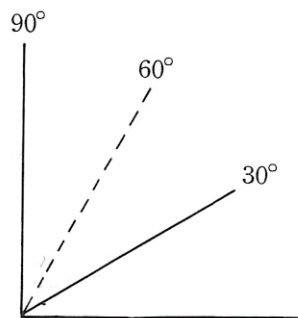
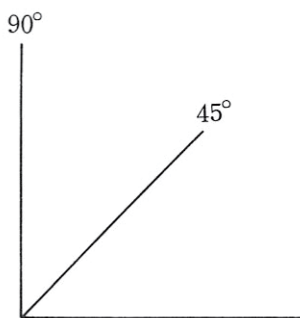


▶ チェックポイント

ピンセットでテーブルとキューレットを挟み、針をガードルと直角となるように当て、その角度を観察します。



実線の角度を目測します。



▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 2. クラウン角度

b. メインの拡大法

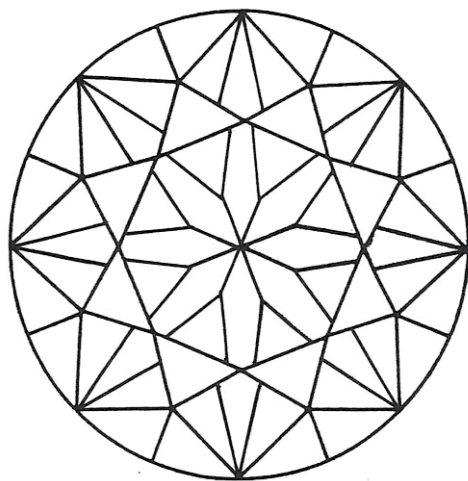
フェイス・アップの状態、ベゼル・ファセットとテーブルに見えるパビリオン・メイン・ファセットを観察します。

ベゼル・ファセットに見えるパビリオン・メイン・ファセットは、屈折により拡大されるため、テーブルに見えるパビリオン・メイン・ファセットの幅より広く見えます。

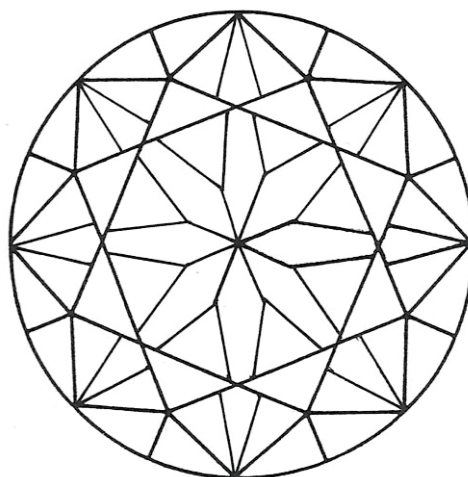
ベゼル・ファセットに見えるパビリオン・メイン・ファセットは、テーブルの大きさにより、その現れ方が異なりますが、クラウン角度が $34^{\circ} \sim 34\frac{1}{2}^{\circ}$ であれば、通常ベゼル・ファセットに見えるパビリオン・メインは、テーブルに見えるパビリオン・メインの約2倍の幅に見えます。

▶ チェックポイント

ベゼルに見えるパビリオン・メイン・ファセットは、テーブルに見えるパビリオン・メイン・ファセットの幅の約2倍に見えます。



クラウン角度	$34^{\circ} \sim 34\frac{1}{2}^{\circ}$
テーブル%	53 %

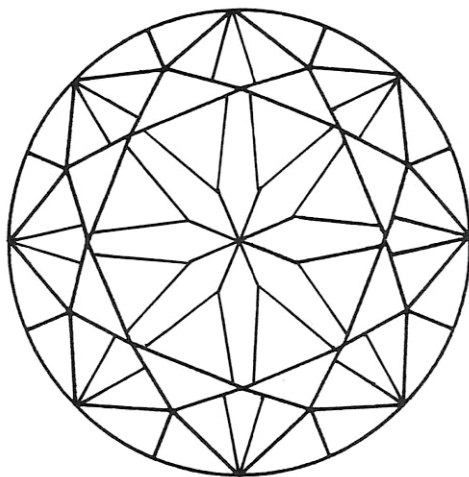


クラウン角度	$34^{\circ} \sim 34\frac{1}{2}^{\circ}$
テーブル%	60 %

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 2. クラウン角度

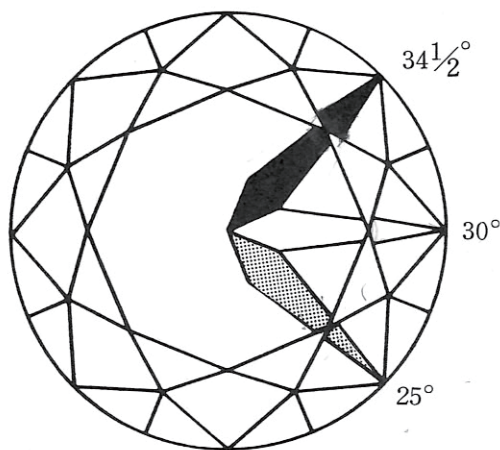


クラウン角度 $34^{\circ} \sim 34\frac{1}{2}^{\circ}$
テーブル% 65 %

▶ チェックポイント

テーブル・パーセンテージが変化しても、クラウン角度が $34^{\circ} \sim 34\frac{1}{2}^{\circ}$ であれば、ベゼルに見えるパビリオン・メインと、テーブルに見えるパビリオン・メインの比率は約2 : 1となります。テーブルに見えるベゼル・ファセットよりやや広くなります。クラウン角度が見えるベゼル・ファセットよりやや広くなります。クラウン角度が約 25° になると、ベゼル・ファセットとテーブルに見えるパビリオン・メインは同じ幅に見えます。

中級編



(参考 : テーブル 65 %)

クラウン角度	ベゼル・ファセットとテーブルに見えるパビリオン・メインの比率
$34^{\circ} \sim 34\frac{1}{2}^{\circ}$	2 : 1
30°	ベゼルに見えるパビリオン・メインがやや広い
25°	1 : 1

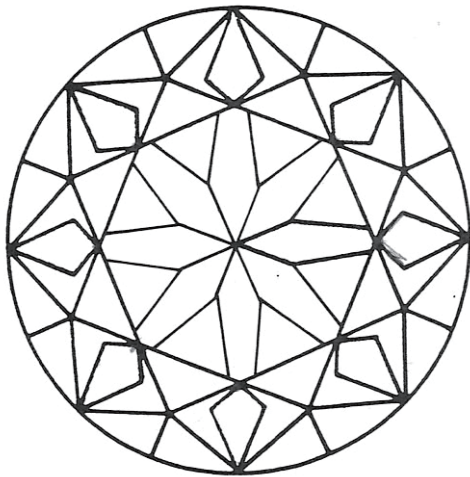
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 2. クラウン角度

▶ チェックポイント

クラウン角度が高くなるほど、ベゼル・ファセットとテーブルに見えるパビリオン・メインの幅の差が顕著に見られ、ベゼル・ファセットにキューレットまで見えることがあります。



クラウン角度	39°
テーブル%	60 %

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 2. クラウン角度

クラウン高さパーセンテージ

クラウン角度 クラウン高さ% テーブル	25°	26°	27°	28°	29°	30°	31°	32°	33°	34½°	38°
52 %	11.2	11.7	12.2	12.8	13.3	13.9	14.4	15.0	15.6	16.5	18.8
53 %	11.0	11.5	12.0	12.5	13.0	13.6	14.1	14.7	15.3	16.2	18.4
54 %	10.7	11.2	11.7	12.2	12.8	13.3	13.8	14.4	14.9	15.8	18.0
55 %	10.5	11.0	11.5	12.0	12.5	13.0	13.5	14.1	14.6	15.5	17.6
56 %	10.3	10.7	11.2	11.7	12.2	12.7	13.2	13.8	14.3	15.1	17.2
57 %	10.0	10.5	11.0	11.4	11.9	12.4	12.9	13.4	14.0	14.8	16.8
58 %	9.8	10.2	10.7	11.2	11.6	12.1	12.6	13.1	13.6	14.4	16.4
59 %	9.6	10.0	10.4	10.9	11.4	11.8	12.3	12.8	13.3	14.1	16.0
60 %	9.3	9.8	10.2	10.6	11.1	11.5	12.0	12.5	13.0	13.7	15.6
61 %	9.1	9.5	9.9	10.4	10.8	11.3	11.7	12.2	12.7	13.4	15.2
62 %	8.9	9.3	9.7	10.1	10.5	11.0	11.4	11.9	12.3	13.1	14.8
63 %	8.6	9.0	9.4	9.8	10.3	10.7	11.1	11.6	12.0	12.7	14.5
64 %	8.4	8.8	9.2	9.6	10.0	10.4	10.8	11.3	11.7	12.4	14.1
65 %	8.2	8.5	8.9	9.3	9.7	10.1	10.5	10.9	11.4	12.0	13.7
66 %	7.9	8.3	8.7	9.0	9.4	9.8	10.2	10.6	11.0	11.7	13.3
67 %	7.7	8.1	8.4	8.8	9.2	9.5	9.9	10.3	10.7	11.3	12.9
68 %	7.5	7.8	8.2	8.5	8.9	9.2	9.6	10.0	10.4	11.0	12.5
69 %	7.2	7.6	7.9	8.2	8.6	8.9	9.3	9.7	10.1	10.7	12.1
70 %	7.0	7.3	7.6	8.0	8.3	8.7	9.0	9.4	9.7	10.3	11.7
71 %	6.8	7.1	7.4	7.7	8.0	8.4	8.7	9.1	9.4	10.0	11.3
72 %	6.5	6.8	7.1	7.4	7.8	8.1	8.4	8.8	9.1	9.6	10.9

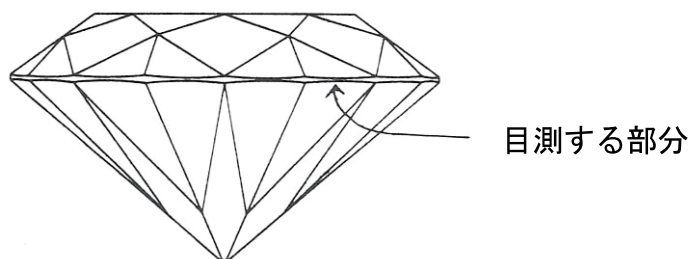
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

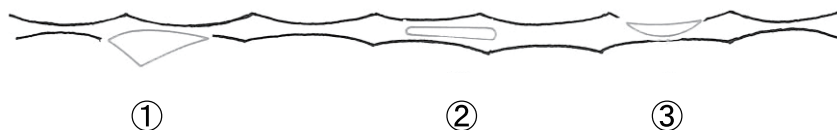
■ 3. ガードル厚さ

▶ チェックポイント

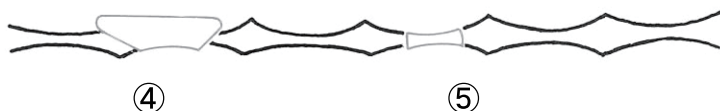
アップパー・ガードル・ファセットとローアー・ガードル・ファセット間の狭い部分を観察し、目測します。



ガードル厚さは全周を目測し、厚さの最小と最大を記録します。



- ① ガードルとパビリオン側にかかったナチュラルが見られます。
この場合のガードル厚さは、ナチュラルを除いたガードル部分のみの厚さを見ます。
- ② ガードル厚さの中央にナチュラルが見られます。
この場合のガードル厚さは、ナチュラルもガードルの一部とし、厚さを目測します。
- ③ ガードル厚さの一部分にナチュラルが見られます。
この場合は、ナチュラルを除いた幅がガードル厚さとなります。



- ④ クラウンからガードル部すべてにかかったナチュラルが見られます。
この場合はガードル厚さなしと見ます。
- ⑤ ガードル部分のみに残ったナチュラルが見られます。
この場合はナチュラルをガードル厚さで見ます。

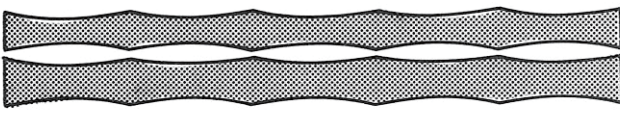
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 3. ガードル厚さ

▶ チェックポイント

ガードル厚さは6つに分類されます。

ガードル厚さ		厚さ %
	非常に薄い	ナイフ・エッジのみ
	薄い	0.7 % ~ 1.2 %
	普通	1.21 % ~ 1.7 %
	やや厚い	1.71 % ~ 2.75 %
	厚い	2.76 % ~ 4.0 %
	非常に厚い	4.01 % ~ 5.5 %
	著しく厚い	5.51 % 以上

著しく薄いガードルは、10倍下で観察するとナイフ・エッジのように見えます。
一般的なガードル厚さは、中位～非常に厚い範囲内です。

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

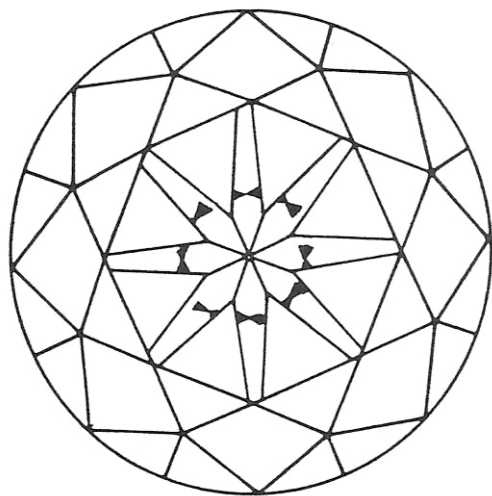
プロポーション・グレーディング

■ 4. パビリオン深さ

▶ チェックポイント

テーブルを通してダイヤモンドを観察すると、パビリオン側はクラウン側を反射する鏡の作用をしているため、テーブルの反射像の周りにスター・ファセットの反射像がボータイ・マーク（蝶のマーク）となってパビリオン・メイン・ファセット上に見られます。

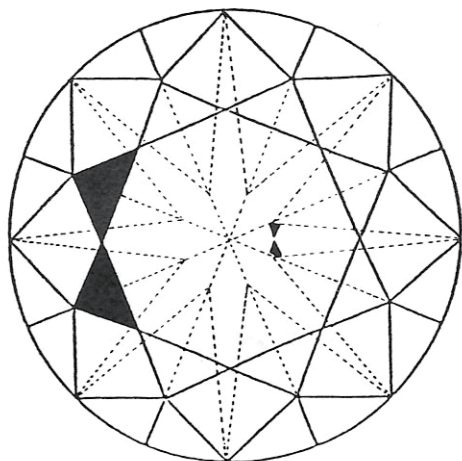
テーブルの反射像は、キューレットを中心に八角形で白またはスティール・グレーの色を示し、黒色の三角形やボータイ・マークで囲まれています。



パビリオン・メイン・ファセット上に反射して見えるボータイ・マークです。ボータイ・マークの内側がテーブルの反射像です。

テーブルの反射像は、パビリオン角度（パビリオン・メイン・ファセットの角度）により異なります。

- (1) キューレットからテーブル・コーナーまでの $\frac{1}{3}$ の距離にボータイ・マークが見える場合、パビリオンの深さは43%です。
- (2) キューレットからテーブル・コーナーまでの $\frac{1}{2}$ の距離にボータイ・マークが見える場合、パビリオンの深さは44.5%です。
- (3) キューレットからテーブル・コーナーまでの $\frac{2}{3}$ の距離にボータイ・マークが見える場合、パビリオンの深さは45.5%です。

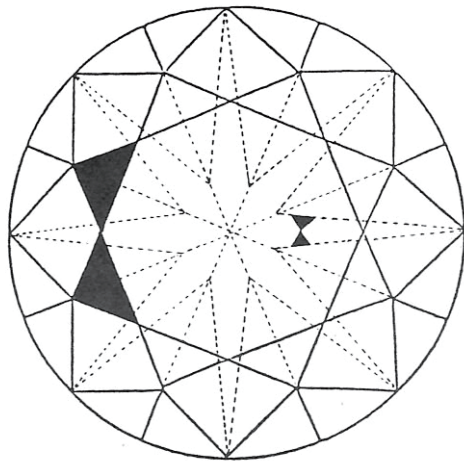


キューレットからテーブルのコーナーまでの $\frac{1}{3}$ にボータイ・マークが見えます。パビリオンの深さは43%です。

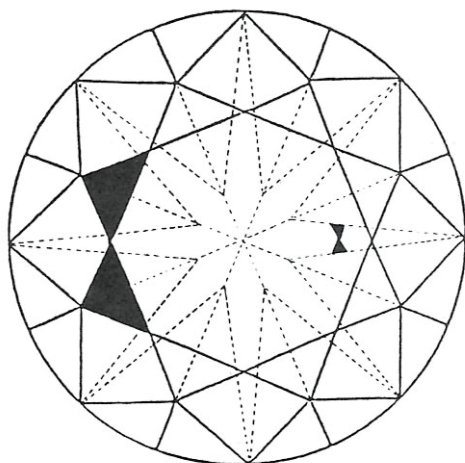
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 4. パビリオン深さ



キューレットからテーブルのコーナーまでの $\frac{1}{2}$ にボータイ・マークが見えます。パビリオンの深さは44.5%です。



キューレットからテーブルのコーナーまでの $\frac{2}{3}$ にボータイ・マークが見えます。パビリオンの深さは45.5%です。

中級編

パビリオン角度が浅すぎる場合や深すぎる場合、ボータイ・マークは見られません。

パビリオン角度が浅い石、スケ石

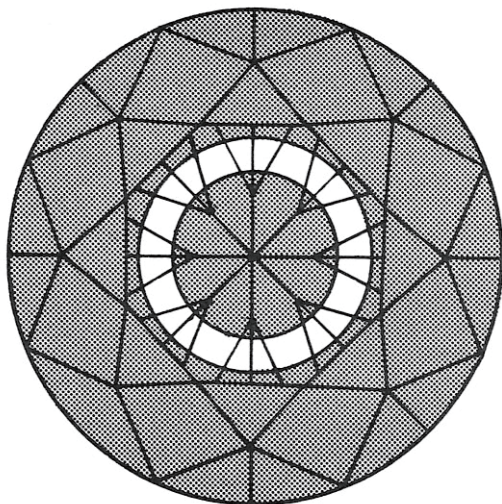
パビリオン角度が浅くなるとテーブルの反射は見られず、ガードルの反射像がテーブルのコーナーに白い輪となって現れます。

パビリオン角度が浅くなるにつれ、ガードルの反射像の白い輪はキューレットに近づきます（fishe-eye が顕著に見られます）。

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 4. パビリオン深さ

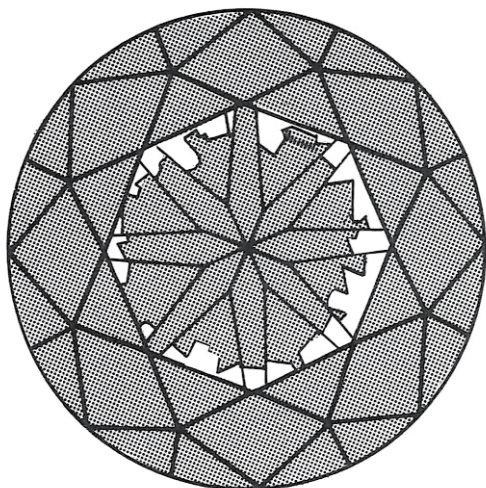


ガードル全体の反射像が
テーブルに現れています。
パビリオンの深さは38%です。

ガードルの反射像がテーブルのコーナーに見えれば、パビリオンの深さは39～40%です。

パビリオンが深い石、ゴロ石

パビリオンが深くなると、テーブルの反射像がテーブル一杯に広がり、石の中心が暗くなります。



パビリオンが深いためテーブルの反射像
がテーブル一杯に広がり、僅かにテーブ
ルのコーナーが残っています。
パビリオンの深さは48%です。

テーブルの反射像がテーブル一杯に広がり、テーブルの八角形全体が暗くなればパビリオンの深さは49%となります。

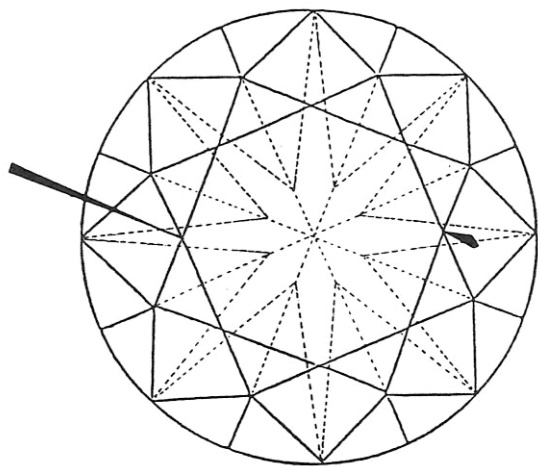
- (1) パビリオンの深さは、キューレットからテーブルのコーナーまでの距離により推定します。
- (2) パビリオンの深さを推定するときは、テーブル面上に見えるパビリオン・メイン・ファセット上のボータイ・マークの位置を調べます。
- (3) パビリオン・メイン上に見えるボータイ・マークは、反射側のスター・ファセットの反射像です。
ボータイ・マークの中央がテーブルのコーナーとなるため、結び目の位置を目測します。

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 4. パビリオン深さ

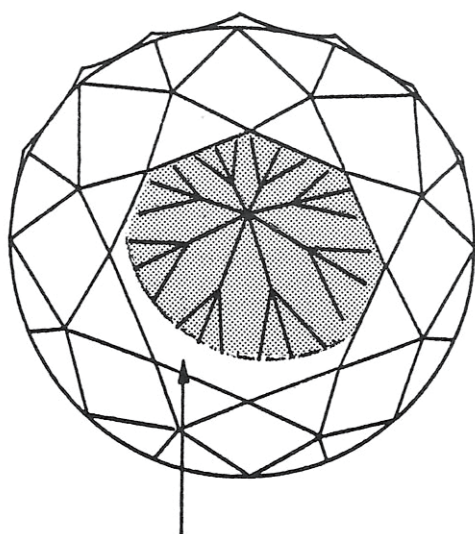
- (4) キューレットがテーブルの中央に位置しているかどうか確認します。
- (5) ボータイ・マークが見えないときは、スター・ファセットとベゼル・ファセットの接点を針で軽く触れると、反対側のパビリオン・メイン上に針の先が見えます。



針の先が反対側に反射して見えます。

また、パビリオン側に光の通る白い紙を当てると、反射が消え、テーブル面上にテーブルの反射像がはっきり見えます。

- (6) パビリオンの深さが39%~40%の石（ガードルの反射像が見える）も石が暗く見えるので、パビリオンが深い石と混同しやすいが、石を少し傾けるとテーブル・エッジの内側にガードルの反射像が白い輪となって現れます。
パビリオンの深い石は、かなり傾けないとガードルの反射像は現れません。



ガードルの反射像

パビリオンの浅い石は石を少し傾けると、ガードルの反射像が白い輪となって広く見えます。
パビリオンの深い石はかなり傾けないとガードルの反射像は現れません。

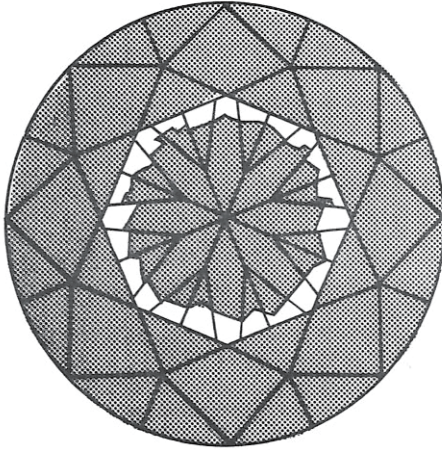
- (7) キューレットが非常に大きい場合は、パビリオンの推定%から1%~3%引きます。

中級編

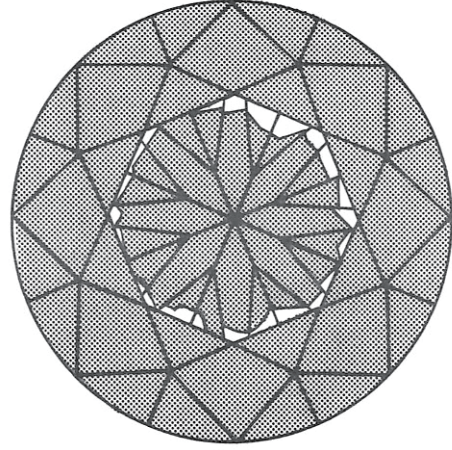
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

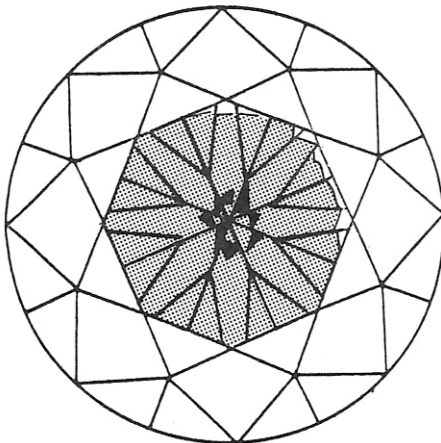
■ 4. パビリオン深さ



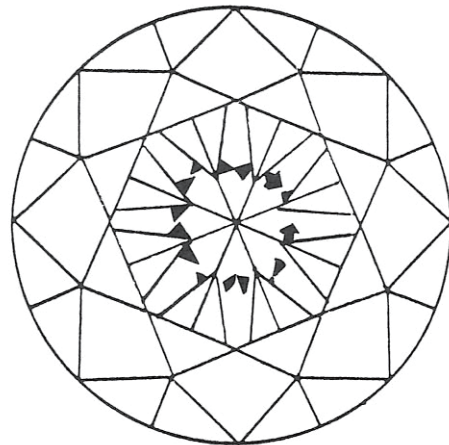
38 %



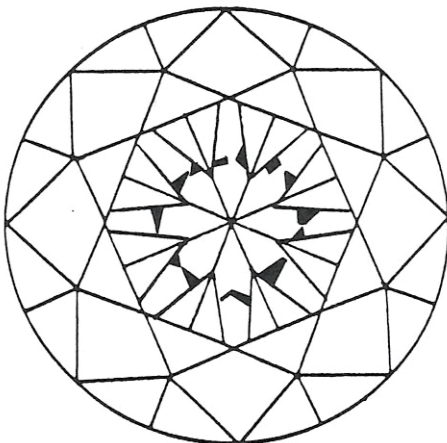
40 %



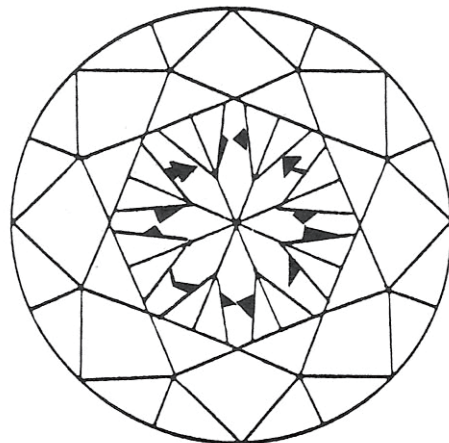
41 %



44 %



45 %

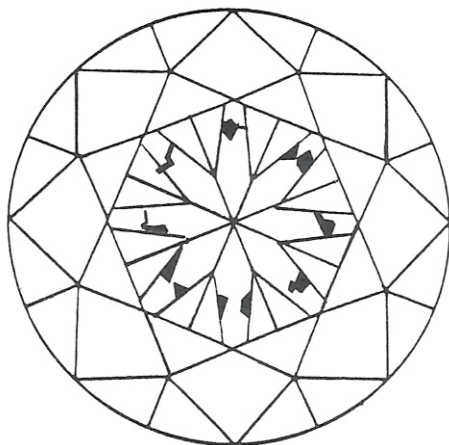


46 %

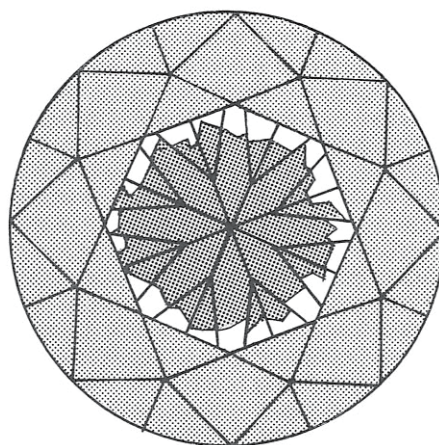
▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

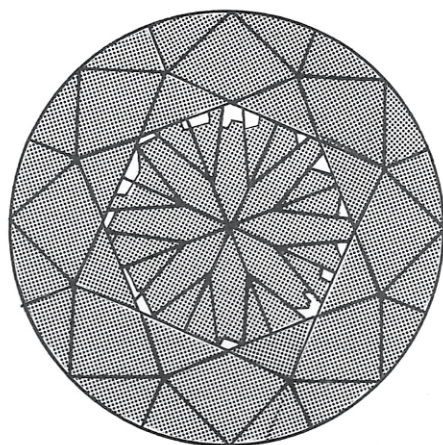
■ 4. パビリオン深さ



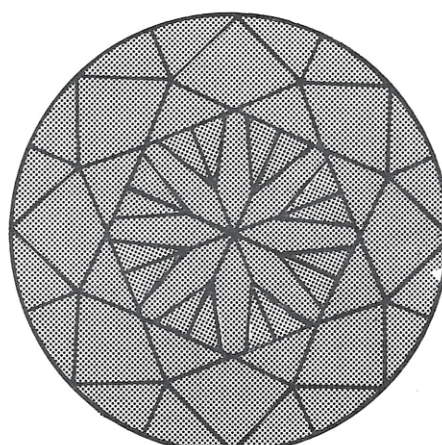
47 %



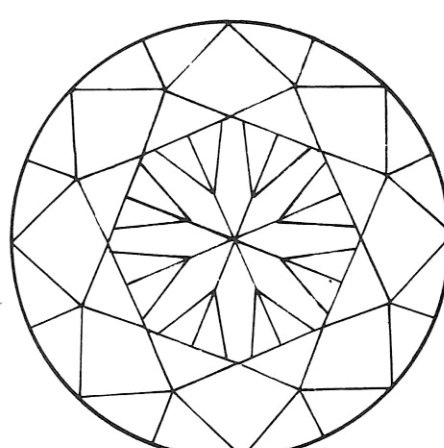
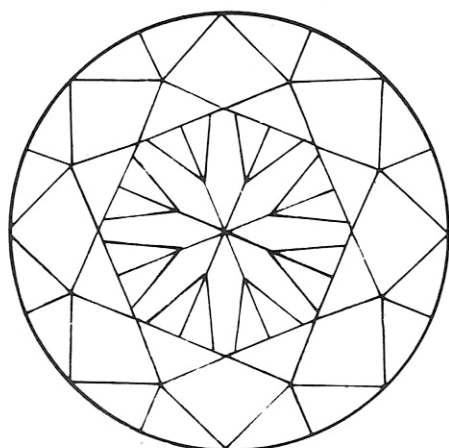
48 %



49 %



50 %



▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

5. キューレット・サイズ

▶ チェックポイント

キューレットは10倍下で、フェーズ・アップの状態でキューレットの大きさを推定します。キューレットの正しい形は、テーブルと同様に八角形を示します。

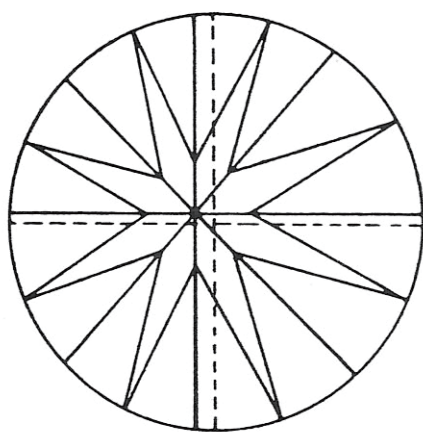
- (1) 10倍下でパビリオン・メイン・ファセットの先端が集まっている……なし
- (2) 10倍下で、かろうじてキューレットが判別できる……小さい
- (3) 10倍下で、八角形の輪郭が見えるが肉眼では見えない……普通
- (4) 10倍下ではっきりした八角形が見られ、肉眼でもかろうじて確認できる……やや大きい
- (5) 肉眼で確認できる……大きい
- (6) 肉眼で見ると、テーブルの黒点としてはっきり見える……非常に大きい
- (7) 肉眼で八角形の輪郭が見える……極めて大きい

6. 主なシンメトリー

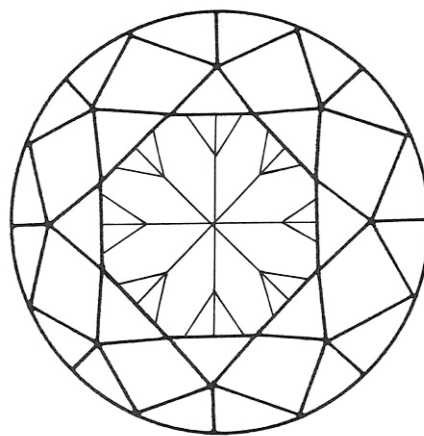
▶ チェックポイント

カット工程による大きな欠陥。

- (1) 10倍下で、キューレットまたはテーブルが著しく中心からずれている。



off center culet
C/oc



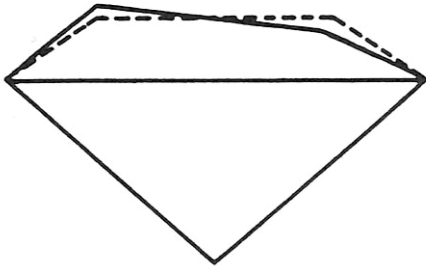
off center table
T/oc

- (2) 肉眼で見える円形不良…O/R
- (3) テーブルとガードルが平行になっていない。
または、ガードルが波打っているためにテーブルと平行になっていない……T≠G

▼ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

プロポーション・グレーディング

■ 6. 主なシンメトリー



テーブルとガードルが平行になっていない

以上の3つの欠陥を主なシンメトリーとし、いずれも10倍下で顕著な場合のみ考慮します。

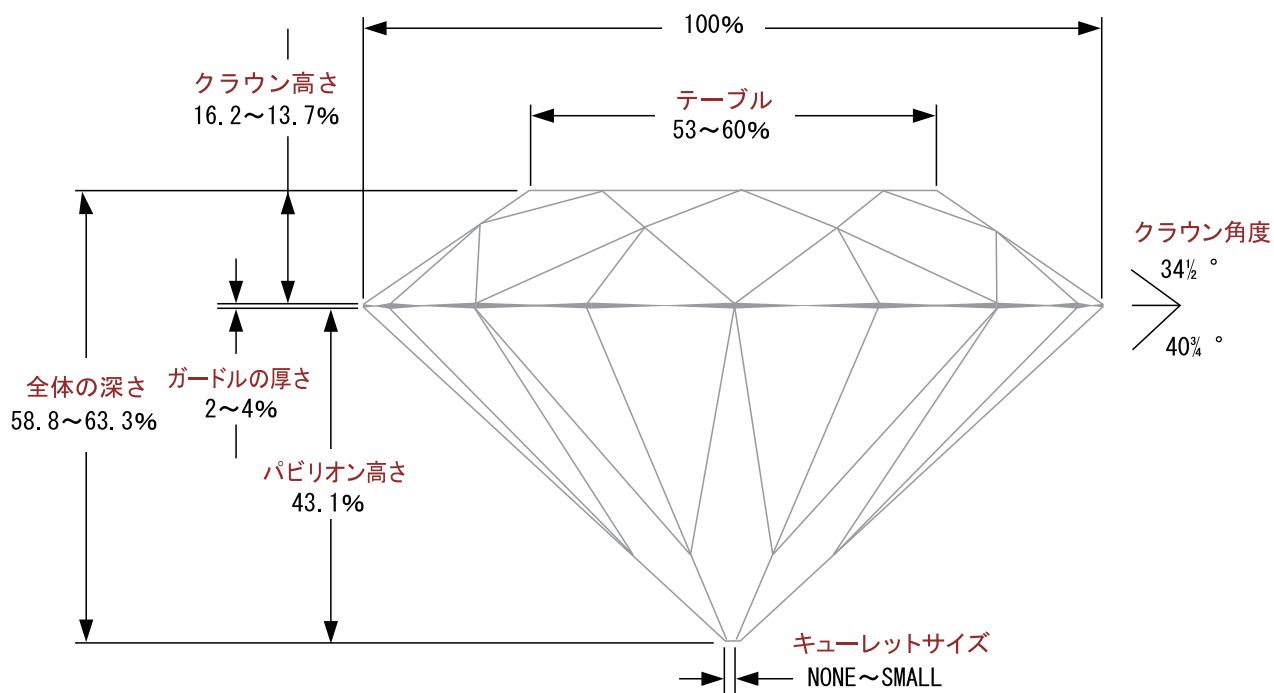
プロポーション・グレーディングの減点を合計します。

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

直径で見るカットの標準～FAIRまで

直径を測ることにより、重量と照らし合わせてカットの標準～FAIRまで見ることができます。標準のサイズに対し、直径が小さくなるほど深さが大きくなるため、カット評価も下がってきます。

●GIA システムの理想のプロポーション



重量と直径サイズで見るカット評価

重量	標準	GOOD以下	FAIR以下	重量	標準	GOOD以下	FAIR以下
0.10	3.01	2.92	2.86	0.55	5.32	5.16	5.05
0.15	3.45	3.34	3.28	0.60	5.47	5.31	5.20
0.20	3.79	3.68	3.61	0.65	5.62	5.45	5.34
0.25	4.09	3.97	3.88	0.70	5.76	5.59	5.47
0.30	4.34	4.21	4.13	0.75	5.90	5.72	5.60
0.35	4.57	4.44	4.34	0.80	6.02	5.84	5.72
0.40	4.78	4.64	4.54	0.85	6.15	5.96	5.84
0.45	4.97	4.82	4.72	0.90	6.26	6.08	5.95
0.50	5.15	5.00	4.89	1.00	6.49	6.29	6.16

重量単位 (CT), 直径単位 (mm)

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

パビリオンの深さによる輝きの比較

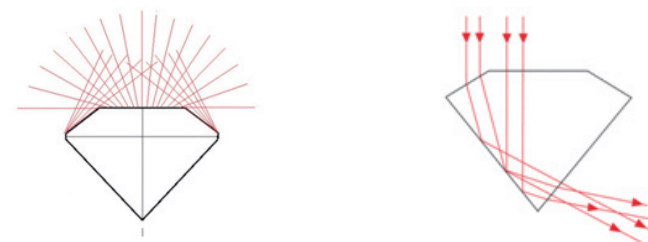
正常の場合



パビリオンが浅い場合



パビリオンが深い場合



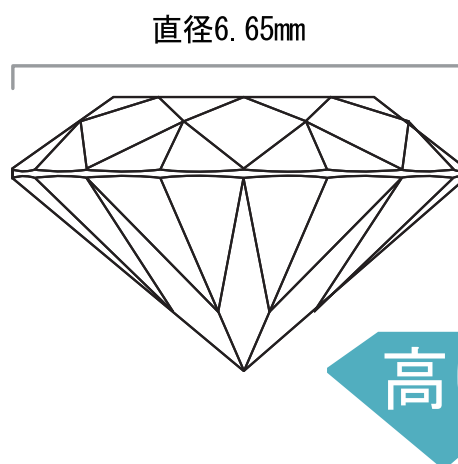
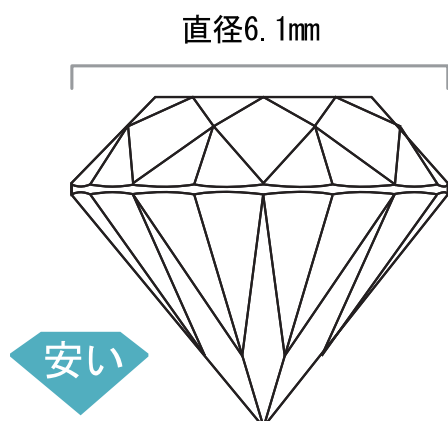
中級編

カットFAIRの値段が高いものと安いもの

■ 例) 1ctで直径のサイズ

- ◆ 直径6.1mmのFAIR
- ◆ 深さ4.1mm
- ◆ 全体の深さ66%以上

- ◆ 直径6.65mmのFAIR
- ◆ 深さ3.7mm
- ◆ 全体の深さ55~56%

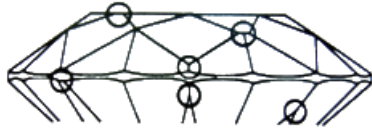


▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

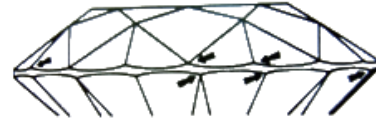
カット評価のテクニック

■ マイナーシンメトリーの評価

次のようなシンメトリーの不良は小さなズレなどはGOOD以上に収まります。



ポイントアップの不良



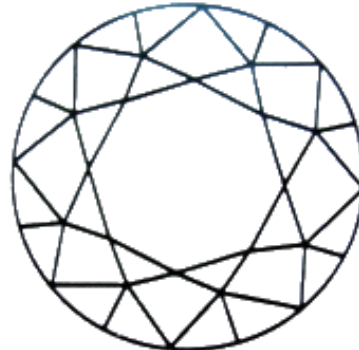
アライメントの不良



ウェーヴィ・ガードル



不正八角形



ファセットの変形

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

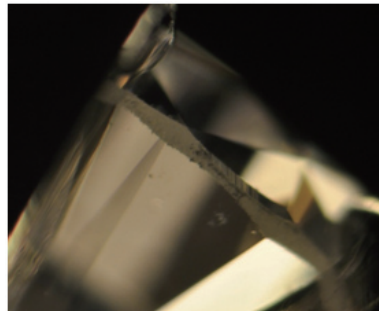
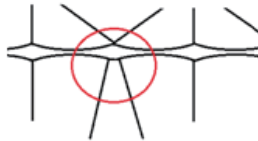
カット評価のテクニック

■ ポイントアップのGOOD評価

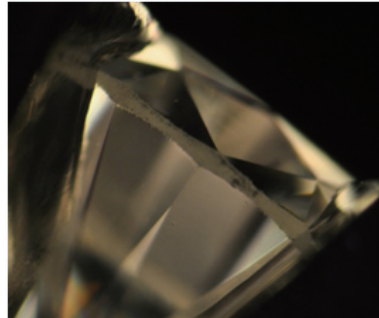
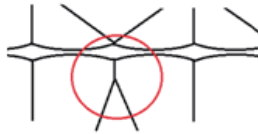
通常



口開き



口閉じ



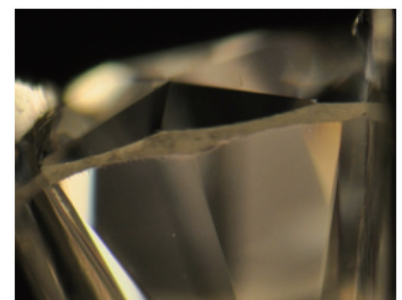
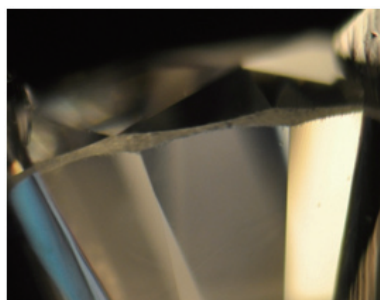
中級編

■ アライメントのGOOD評価

通常



アライメントの不良

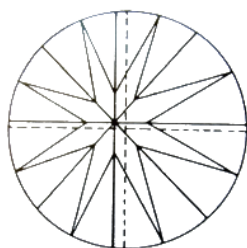


▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

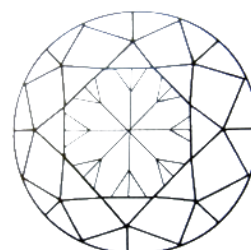
カット評価のテクニック

■ メジャーシンメトリーの評価

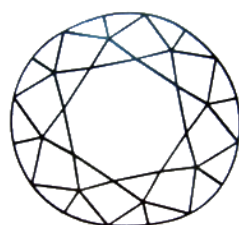
極端な場合はそれだけで F A I R 以下になります。



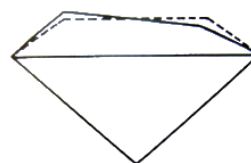
オフセンターキューレット



オフセンターテーブル



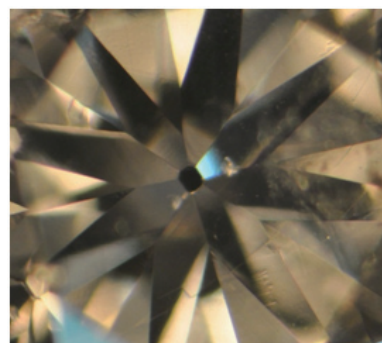
円形不良



テーブルとガードルが平行になっていない

中級編

■ キューレットの大きさ (GOOD 限界)



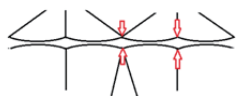
これ以上大きくなるとFAIRをとります。

▽ ダイヤモンドグレード [カット] を極める

ペインティング、ディッキングアウト

■ 山と谷の差が大きい例

研磨の最終段階で研磨工は重量確保を図るために時として 「ペインティング」 または 「ディッキングアウト」 を用いることがあります。

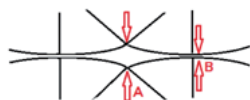


通常のブリリアントの仕上げでは「上部ハーフ面と下部ハーフ面の交点のガードルの厚さ」と「ベゼル面とパビリオン面の交点の厚さ」は同じです。



【 ペインティング 】

ペインティングがされたブリリアント仕上げは、上部と下部のハーフ面交点のガードル幅（B）はベゼル面とパビリオン面交点における（A）よりも厚いガードルをもたらします。



【 ディッキングアウト 】

ディッキングアウトの場合、ベゼル面とパビリオン面交点における（A）よりも上部と下部のハーフ面交点のガードル幅（B）でより薄いガードル厚をもたらします。



サポート連絡先

宝石総合科学研究所

福岡市博多区博多駅前 3-7-3-409

TEL:092-409-1203