

Lineariza- tion Method	Eingabedaten <i>PS</i> -Operator ¹⁾	Interpretation <i>rgb</i> _d oder <i>rgb</i> _{de}	Änderung (i=0..256 ³ -1)	Ausgabe (i=0..256 ³ -1)
DFO_LM DL_PR	000 <i>n</i> , <i>w</i> , <i>cmy0</i> , <i>rgb</i>	<i>rgb</i> _{d1} , <i>rgb</i> _{d2} , 2) <i>rgb</i> _{d3} , <i>rgb</i> _{d4} oder <i>rgb</i> _{de1} , <i>rgb</i> _{de2} , 2) <i>rgb</i> _{de3} , <i>rgb</i> _{de4}	<i>rgb</i> _{di} '* <i>rgb</i> _{dei} '*	<i>rgb</i> _{di} * <i>rgb</i> _{dei} *
DFO_LM DG_PR	000 <i>n</i> , <i>w</i> , <i>cmy0</i> , <i>rgb</i>	<i>rgb</i> _{d1} , <i>rgb</i> _{d2} , 2) <i>rgb</i> _{d3} , <i>rgb</i> _{d4}	(<i>rgb</i> _d) ⁿ *,	<i>rgb</i> _d *
FO_LM DL_PS	000 <i>n</i> , <i>w</i> , <i>cmy0</i> , <i>rgb</i>	<i>rgb</i> _d , <i>rgb</i> _d , <i>rgb</i> _d , <i>rgb</i> _d oder <i>rgb</i> _{de} , <i>rgb</i> _{de} , <i>rgb</i> _{de} , <i>rgb</i> _{de}	<i>rgb</i> _{di} '* <i>rgb</i> _{dei} '*	<i>rgb</i> _{di} * <i>rgb</i> _{dei} *
FO_LM DG_PS	000 <i>n</i> , <i>w</i> , <i>cmy0</i> , <i>rgb</i>	<i>rgb</i> _d , <i>rgb</i> _d , <i>rgb</i> _d , <i>rgb</i> _d oder <i>rgb</i> _{de} , <i>rgb</i> _{de} , <i>rgb</i> _{de} , <i>rgb</i> _{de}	(<i>rgb</i> _d) ⁿ *, (<i>rgb</i> _d) ⁿ *,	<i>rgb</i> _d * <i>rgb</i> _{de} *

Abkürzungen: **DFO** = Device File Output; **FO** = File Output; **DL** = Device Link
DG = Device Gamma; **LM**=Linearisierungsmethode; **PR**=Profil; *PS*=*PostScript*-Code
Remarks: 1) farbmimetrische äquivalente Koordinaten, zum Beispiel $c = 1 - r$
2) MacOSX zeigt alle vier verschieden mit Version 10.6, gleich mit Versionen 10/10.1

Lineariza- tion Method	Eingabedaten ¹⁾ <i>PS-Operator</i>	Ausgabefarb- Messung $LCH_n^*, ^2)$	Änderung ($i=0..256^3-1$)	Ausgabe ($i=0..256^3-1$)
DFO_LM DL_PR	$rgb\ setrgbcolor$ $\rightarrow rgb_{dn}$ ($n=0..728$)	$LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{dn}^*$ 3D-Interpolation $LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{den}^*$ 3D-Interpolation	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*
DFO_LM DG_PR	$rgb\ setrgbcolor$ $\rightarrow rgb_{dn}$	$LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{dn}^*$ 3D-Interpolation	$(rgb_d)^n, *$	rgb_d^*
FO_LM DL_PS	$rgb\ setrgbcolor$ $\rightarrow rgb_{dn}$ ($n=0..728$)	$LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{dn}^*$ 3D-Interpolation $LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{den}^*$ 3D-Interpolation	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*
FO_LM DG_PS	$rgb\ setrgbcolor$ $\rightarrow rgb_{dn}$ ($n=0..728$)	$LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{dn}^*$ 3D-Interpolation $LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{den}^*$ 3D-Interpolation	$(rgb_d)^n, *$ $(rgb_d)^n, *$	rgb_d^* rgb_{de}^*

Abkürzungen: **DFO** = Device File Output; **FO** = File Output; **DL** = Device Link
DG = Device Gamma; **LM**=Linearisierungsmethode; **PR**=Profil; **PS**=*PostScript*-Code
Remarks: 1) rgb -Eingabedaten und Messung von $n=729$ ($=9 \times 9 \times 9$) Farben
2) 3D-Interpolation Ausgabedaten rgb_{dn}^* , berechnete inverse Daten rgb_{dn}^* ($n=0..728$)

Farb- Linearisi- erungs- Methode	1-Minus- Relation 1MR ¹⁾		Device to Elemen- tary Hue DEH		Raumlicht- Reflexion RLR _i <i>i</i> =8 Stufen		Whole De- vice Output WDO _i <i>i</i> =8 Stufen		Example Test File ETF _i <i>i</i> =8 Stufen
	VG	PG	VG	PG	VG	PG	VG	PG	
DFO_LM DL_PR ²⁾	X ¹⁾ X ¹⁾	X ¹⁾ X ¹⁾	O O	O O	O O	O O	O O	O O	A ₁ : O C ₁ : O
DFO_LM DG_PR	X ¹⁾ X ¹⁾	X ¹⁾ X ¹⁾	X X	X X	● ●	● ●	● ●	● ●	A ₁ : L16G00 C ₁ : LG5000
FO_LM ³⁾ DL_PS	O ¹⁾ O ¹⁾	O ¹⁾ O ¹⁾	O O	O O	O O	O O	X ³⁾ X ³⁾	X ³⁾ X ³⁾	A ₈ : O C ₈ : O
FO_LM ³⁾ DG_PS	● ¹⁾ ● ¹⁾	O ¹⁾ O ¹⁾	● ●	O O	● ●	● ●	X ³⁾ X ³⁾	X ³⁾ X ³⁾	A ₈ : L15G00 C ₈ : LG50L0

Abkürzungen: DFO = Device File Output; FO = File Output; DL = Device Link
 DG = Device Gamma; LM=Linearisierungsmethode; PR=Profil; PS=PostScript-Code
 VG = Vektorgrafik; PG = Pixelgrafik; ● = realisiert; O = möglich; X = unmöglich

Remarks: 1) Realisiert: *Mac OSX 10/10.1, Adobe FrameMaker 8, Unix, Ghostscript*

2) ICC-Experte gesucht, der ein DL_PR schreibt mit $rgb_{di} \rightarrow rgb_{di}' * (i=0..256^3-1)$

3) FO_LM ändert die Dateiausgabe und nicht die ganze Bildschirmausgabe

Farb- Linearisi- erungs- Methode	1-Minus- Relation 1MR ¹⁾		Device to Elemen- tary Hue DEH		Raumlicht- Reflexion RLR _i <i>i</i> =8 Stufen		Whole De- vice Output WDO _i <i>i</i> =8 Stufen		Example Test File ETF _i <i>i</i> =8 Stufen
	VG	PG	VG	PG	VG	PG	VG	PG	
FF_LM ³⁾ DL_PS + DFO_LM DL_PR ²⁾	O ¹⁾ O ¹⁾ + O ¹⁾ O ¹⁾	O ¹⁾ O ¹⁾ + O ¹⁾ O ¹⁾	O O + O O	O O + O O	O O O O O	O O O O O	X ³⁾ X ³⁾ X ³⁾ O O	X ³⁾ X ³⁾ X ³⁾ O O	A ₂ : O C ₂ : O A ₁₆ : O C ₁₆ : O
FF_LM ³⁾ DG_PS + DFO_LM DG_PR	● ¹⁾ ● ¹⁾ + ● ¹⁾ ● ¹⁾	O ¹⁾ O ¹⁾ + O ¹⁾ O ¹⁾	O ● + ● ●	O O + O O	O O O ● ●	O O O ● ●	X ³⁾ X ³⁾ X ³⁾ ● ●	X ³⁾ X ³⁾ X ³⁾ ● ●	A ₂ : OG00L2 C ₂ : OG02L2 A ₁₆ : O C ₁₆ : O

Abkürzungen: **DFO** = Device File Output; **FF** = Frame File; **DL** = Device Link
DG = Device Gamma; **LM**=Linearisierungsmethode; **PR**=Profil; **PS**=*PostScript*-Code
VG = Vektorgrafik; **PG** = Pixelgrafik; ● = realisiert; O = möglich; X = unmöglich

Remarks: 1) Realisiert: *Mac OSX 10/10.1, Adobe FrameMaker 8, Unix, Ghostscript*
2) ICC-Experte gesucht, der ein DL_PR schreibt mit $rgb_{di} \rightarrow rgb_{di}' * (i=0..256^3-1)$
3) FF_LM ändert die Datei- und nicht Bildschirmausgabe