

Linearization Method	Eingabedaten PS-Operator ¹⁾	Interpretation rgb_{di} oder rgb_{de}	Änderung (i=0..256 ³ -1)	Ausgabe (i=0..256 ³ -1)
DFO_LM DL_PR	000n, w, cmy0, rgb	rgb_{di} , rgb_{de} , 2) rgb_{di} , rgb_{de} , 2) rgb_{de} , rgb_{de} , 2) rgb_{de} , rgb_{de} , 2)	rgb_{di} * rgb_{de} *	rgb_{di} * rgb_{de} *
DFO_LM DG_PR	000n, w, cmy0, rgb	rgb_{di} , rgb_{de} , 2) rgb_{di} , rgb_{de} , 2)	$(rgb_{di})^{n*}$	rgb_{di} *
FO_LM DL_PS	000n, w, cmy0, rgb	rgb_{di} , rgb_{de} , rgb_{di} , rgb_{de} oder rgb_{de} , rgb_{de} , rgb_{de} , rgb_{de}	rgb_{di} * rgb_{de} *	rgb_{di} * rgb_{de} *
FO_LM DG_PS	000n, w, cmy0, rgb	rgb_{di} , rgb_{de} , rgb_{di} , rgb_{de} oder rgb_{de} , rgb_{de} , rgb_{de} , rgb_{de}	$(rgb_{di})^{n*}$ $(rgb_{de})^{n*}$	rgb_{di} * rgb_{de} *

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

OG460-3N

Linearization Method	Eingabedaten PS-Operator ¹⁾	Ausgabefarb- Messung LCH_n * ²⁾	Änderung (i=0..256 ³ -1)	Ausgabe (i=0..256 ³ -1)
DFO_LM DL_PR	rgb setrgbcolor -> rgb_{di} (n=0..728)	LCH_{di} *-> rgb_{di} * 3D-Interpolation LCH_{de} *-> rgb_{de} * 3D-Interpolation	rgb_{di} * rgb_{de} *	rgb_{di} * rgb_{de} *
DFO_LM DG_PR	rgb setrgbcolor -> rgb_{di}	LCH_{di} *-> rgb_{di} * 3D-Interpolation	$(rgb_{di})^{n*}$	rgb_{di} *
FO_LM DL_PS	rgb setrgbcolor -> rgb_{di} (n=0..728)	LCH_{di} *-> rgb_{di} * 3D-Interpolation LCH_{de} *-> rgb_{de} * 3D-Interpolation	rgb_{di} * rgb_{de} *	rgb_{di} * rgb_{de} *
FO_LM DG_PS	rgb setrgbcolor -> rgb_{di} (n=0..728)	LCH_{di} *-> rgb_{di} * 3D-Interpolation LCH_{de} *-> rgb_{de} * 3D-Interpolation	$(rgb_{di})^{n*}$ $(rgb_{de})^{n*}$	rgb_{di} * rgb_{de} *

Abkürzungen: DFO = Device File Output; FO = File Output; DL = Device Link
DG = Device Gamma; LM=Linearisierungsmethode; PR=Profile; PS=PostScript-Code
Remarks: 1) rgb -Eingabedaten und Messung von n=729 (=9x9x9) Farben
2) 3D-Interpolation Ausgabedaten rgb_{di} *, berechnete inverse Daten rgb_{de} * (n=0..728)

OG460-7N

Farb- Lineari- sierungs- Methode	1-Minus- Relation IMR ¹⁾		Device to Elementary 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⁾ O ¹⁾	● ¹⁾ O ¹⁾	● ●	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=Profile; 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} *-> rgb_{de} * (i=0..256³-1)
3) FO_LM ändert die Dateiausgabe und nicht die ganze Bildschirmausgabe

OG461-3N

Farb-Linearisierungs-Methode	1-Minus-Relation 1MR ¹⁾		Device to Elementary Hue DEH		Raumlicht-Reflexion RLR _i <i>i</i> =8 Stufen		Whole Device 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⁾ O O O	X ³⁾ X ³⁾ O O O	A ₂ : O C ₂ : O A ₁₆ : O C ₁₆ : O
FF_LM ³⁾ DG_PS + DFO_LM DG_PR	● 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 ● ●	X ³⁾ X ³⁾ O ● ●	X ³⁾ X ³⁾ O ● ●	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=Profile; 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} *-> rgb_{de} * (i=0..256³-1)
3) FF_LM ändert die Datei- und nicht Bildschirmausgabe

OG461-7N