

Lineariza- tion Method	Eingabedaten ¹⁾ PS-Operator	Interpretation rgb_d oder rgb_{de}	Änderung ($i=0..256^3-1$)	Ausgabe ($i=0..256^3-1$)
DFO_LM DL_PR	000n, w, cmy0, rgb	$rgb_{d1}, rgb_{d2}, 2)$ rgb_{d3}, rgb_{d4} oder $rgb_{de1}, rgb_{de2}, 2)$ rgb_{de3}, rgb_{de4}	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*
DFO_LM DG_PR	000n, w, cmy0, rgb	$rgb_{d1}, rgb_{d2}, 2)$ rgb_{d3}, rgb_{d4}	$(rgb_d)^{n,*}$	rgb_d^*
FO_LM DL_PS	000n, w, cmy0, rgb	rgb_d, rgb_d rgb_d, rgb_d oder rgb_{de}, rgb_{de} rgb_{de}, rgb_{de}	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*	rgb_{di}^* rgb_{dei}^*
FO_LM DG_PS	000n, w, cmy0, rgb	rgb_d, rgb_d rgb_d, rgb_d oder rgb_{de}, rgb_{de} rgb_{de}, rgb_{de}	$(rgb_d)^{n,*}$ $(rgb_d)^{n,*}$	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) farbmetrische äquivalente Koordinaten, zum Beispiel $c = 1 - r$
2) MacOSX zeigt alle vier verschieden mit Version 10.6, gleich mit Versionen 10/10.1

OG460-3N

Lineariza- tion Method	Eingabedaten ¹⁾ PS-Operator	Ausgabefarb- Messung $LCH_n^*, 2)$	Änderung ($i=0..256^3-1$)	Ausgabe ($i=0..256^3-1$)
DFO_LM DL_PR	rgb setrgbcolor ->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 ->rgb _{dn}	$LCH_{dn}^* \rightarrow rgb_{dn}^*$ 3D-Interpolation	$(rgb_d)^{n,*}$	rgb_d^*
FO_LM DL_PS	rgb setrgbcolor ->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 ->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 (=9x9x9) Farben
2) 3D-Interpolation Ausgabedaten rgb_{dn}^* , berechnete inverse Daten rgb_{di}^* (n=0..728)

OG460-7N

Farb- Lineari- sierungs- Methode	1-Minus- Relation 1MR ¹⁾		Device to Elemen- tary Hue DEH		Raumlicht- Reflexion RLR _i i=8 Stufen		Whole De- vice Output WDO _i i=8 Stufen		Example Test File ETF _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

OG461-3N

Farb- Lineari- sierungs- Methode	1-Minus- Relation 1MR ¹⁾		Device to Elemen- tary Hue DEH		Raumlicht- Reflexion RLR _i i=8 Stufen		Whole De- vice Output WDO _i i=8 Stufen		Example Test File ETF _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	X ³⁾ X ³⁾ O O	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 O	O O ● ●	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

OG461-7N