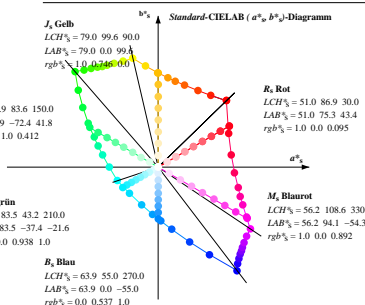
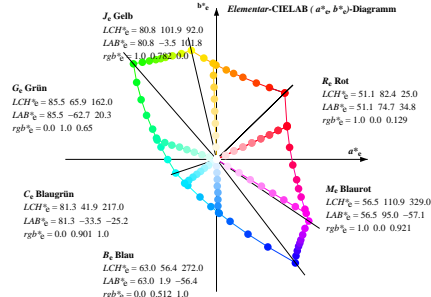
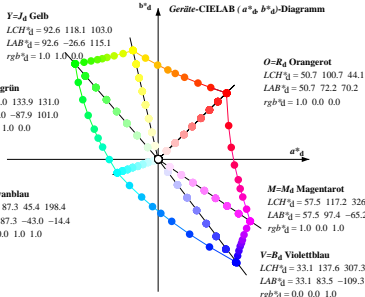


Daten der Maximalfarbe M im Farbmetrik-Sytem LECD-Monitor 1, wenig Glanz, keine Separation, D65 für Ein- oder Ausgabe; Sechs Bunttonwinkel der 60-Grad Standardfarben s: $h_{ab,s} = 30.0, 90.0, 150.0, 210.0, 270.0, 330.0$; Sechs Bunttonwinkel der Gerätefarben d: $h_{ab,d} = 44.2, 103.0, 131.0, 198.5, 307.4, 326.2$; Sechs Bunttonwinkel der Elementarfarben e: $h_{ab,e} = 25.5, 92.3, 162.2, 217.0, 271.7, 328.6$



Anmerkung zu den CIELAB-Buntheits-Diagrammen (a^*_d, b^*_d), (a^*_e, b^*_e), (a^*_s, b^*_s)

- Für die rgb^*_d -Eingabedaten wurden die CIELAB-Daten LCH^*_d und LAB^*_d gemessen.
- $h_{ab,s} = \text{atan} [r^*_d \cos(30) + g^*_d \cos(150)] / [r^*_d \sin(30) + g^*_d \sin(150) + b^*_d \sin(270)]$ (1)
- Für die 48 oder 360 gleichabständig gestuften Standard-Buntonwinkel $h_{ab,s}$ der Farben von maximaler Buntheit benutze die sieben Buntonwinkel der 60Grad-Farben s: $h_{ab,s} = 30.0, 90.0, 150.0, 210.0, 270.0, 330.0, 390.0$ ($i=0,6$) und die Gleichungen für einen 48- und 360-stufigen Buntonkreis:
 $h_{ab,s,i} = h_{ab,s} + j [h_{ab,s,i+1} - h_{ab,s,i}] / 8$ ($i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 7$) (2)
 $h_{360ab,s,i} = h_{ab,s} + j [h_{ab,s,i+1} - h_{ab,s,i}] / 60$ ($i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 59$) (3)
- Für die 48 oder 360 Elementar-Buntonwinkel $h_{ab,e}$ der Farben von maximaler Buntheit benutze die sieben Buntonwinkel der Elementar-Farben e: $h_{ab,e} = 25.5, 92.3, 162.2, 217.0, 271.7, 328.6, 385.5$ ($i=0,6$) und die Gleichungen für einen 48- und 360-stufigen Elementar-Buntonkreis:
 $h_{ab,e,i} = h_{ab,e} + j [h_{ab,e,i+1} - h_{ab,e,i}] / 8$ ($i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 7$) (4)
 $h_{360ab,e,i} = h_{ab,e} + j [h_{ab,e,i+1} - h_{ab,e,i}] / 60$ ($i = 0, 1, \dots, 5; j = 0, 1, \dots, 59$) (5)
- Für jeden Elementar-Buntonwinkel $h_{ab,e}$ gibt es einen genau definierten Geräte-Buntonwinkel $h_{ab,d}$ siehe die folgenden Tabellen, Spalten 1 bis 3.
- Die Werte rgb^*_e erzeugen die Ausgabe der geräteunabhängigen Elementar-Buntonreihe