

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