

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