

Siehe Original/Kopie: <http://web.me.com/klaus.richter/OG49/OG49L0NP.PDF> /PS  
Technische Information: <http://www.ps.bam.de> oder <http://130.149.60.45/~farbmetrik>

<http://130.149.60.45/~farbmetrik/OG49/OG49L0NP.PDF> /PS; Start-Ausgabe  
N: Keine Ausgabe-Linearisierung (OL) in Datei (F), Startup (S), Gerät (D)

21 %END INCLUDE TEST FILE PS CODE  
22

Frame File PostScript Code (FF\_PS) mit zwei Schleifen (wichtige Teile)  
und Zeile 05 (%line 139) zum Einfügen von Transfer-PS-Codes  
und Zeile 20 (%line 239) zum Einfügen der ISO- oder DIN-Prüfvorlage

```
01 %!PS-Adobe-3.0 EPSF-3.0 OG49LMFF.PS 20110301
02 %%BoundingBox: 0 0 842 595
03
04 %line169 %BEG INCLUDE TRANSFER PS CODES
05
06 %END INCLUDE TRANSFERS PS CODES
07 %%EndProlog
08 gsave
09
10 /colormf 1 def %colormf = 1 with output Linearization method
11 gsave
12
13 xcolor10f 1 xcolor20f {/xcolorf exch def %xcolor10f,xcolor20f
14 gsave
15
16 xchart10f 1 xchart20f {/xchartf exch def %xchart10f,xchart20f
17 gsave
18
19 %line 239 %BEG INCLUDE TEST FILE PS CODE
20
21 %END INCLUDE TEST FILE PS CODE
22
23 68 MM 1.5 MM moveto
24 (http://130.149.60.45/~farbmetrik/OG49/OG49LMFF.PDF) show
25
26 showpage
27 grestore
28
29 } for %end for xchartf=xchart10f,xchart20f
30 grestore
31 } for %end for xcolorf=xcolor10f,xcolor20f
32 grestore
34 %} for %end for colormf=colorm10f,colorm20f
35 %%Trailer
```

Erläuterungen:

Die Zeilen 10 bis 34 definieren die Anwendung einer Linearisierungsmethode  
*colormf=1 mit einer Rahmendatei-Linearisierungs-Methode (FF\_LM)*

Die äussere Schleife 13 bis 31 ist für die Anzahl der Raum-Reflexionen  
*xcolorf=0 bis 7 für 8 Display-Leuchtdichte-Reflexionen*

Die innere Schleife 16 bis 29 ist für die Anzahl der ISO-Prüfvorlagen  
*xchartf=0 bis 11 für 1 bis 12 ISO- und DIN-Prüfvorlagenseiten*

Einfügen von TRANSFER PS CODE, zum Beispiel 1MR, DEH, an Zeile 05  
Einfügen von TEST FILE PS CODE, zum Beispiel MG16 von ISO 9241-306

OG491-7N

TUB-Prüfvorlage OG49; Rahmendatei-PostScript-Code (FF\_PS), Seite 1/1 Eingabe: *rgb setrgbcolor*  
inclusion of different PS transfer codes and ISO-test files Ausgabe: keine Änderung

Farb- Lineari- sierungs- 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	
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

OG491-3N

Farb- Lineari- sierungs- 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 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

OG491-7N