

Što je PostScript i što nam radi

PostScript je jezik sregu jerik za opis stranice. Idealan je alat za sve one koji imaju volju eksperimentirati u računalnoj tipografiji, grafici, slik, rasterima i bojama. PostScript vrlo brzo i jednostavno prikazuje grafiku i ne zahtijeva da netko što prvi puta radi s ovim programskim jezikom ima ikakve informacije i znanja o programiranju računala, ali bilo bi poželjno da je sklon grafičkoj umjetnosti i tipografiji. PostScript ima sličnu strukturu komandi kao i ostali programski jezici kao što su Basic, Pascal i C, ali je namijenjen samo oblikovanju grafike na stranicama za tisak. Također ima svoj specifični grafički rječnik koji je sastav raznog računarske tipografije, boja i računarske reprodukcije. Koordinatni sustav PostScripta je zasnovan u mjerama veličina točaka sa x i y koordinatama, a početak je u donjem lijevom dijelu stranice. Najčešći početak PostScript stranice je move to kvara. Move to komanda postavlja početak novog puta grafike u točki koja je određena parametrima pisanim ispred komande. npr. 150 50 move to. Neke od korištenih komandi su rline to, close path, set line width, fill i dr. Linije se izdvajaju komandom stroke. Njihova debljina se određuje komandom set line width. Početni i završni oblike linije može se oblikovati komandom set line cap. Komanda ima jedan parametar koji može imati vrijednosti: 0 - kvadratni rub, 1 - zaobljeni rub i

2-kvadratni završetak ali podvijen za polovicu debljine linije.
Dok se prva dva oblika koriste kod samostojnih linija
Zadnji oblik rođan je u oblikovanju spoja vertikalnih i vodoravnih
linija kakve spajane najčešće imaju u slaganju tabličnih
linija. Način spajanja linija ovisi o naredbi set line
join. Komanda ima jedan parametar koji može poprimiti
tri vrijednosti: 0 - linije se spajaju tako da se njihova
slika produkuje do tvorbe šiljastog vrha, 1 - dvije linije zatvaraju
se krivim oblikom, 2 - vrh spoja dviju linija je okomit na
simetralu krivih spajanja. Drugo poglavlje nosi naslov
programiranje tipografije i objašnjava kojim komandama
unutar programskog jezika PostScript oblikovati i
vrednovati fontove. Slovni znakovi oblikuju se unutar
četverca. Četvorce je pravokutnik unutar kojeg se
postavlja slika slovnog znaka i njegova geometrija.
Slika slova za većinu slova, smještena je unutar četverca
(A, B, C, a, b, c...), a neki slovni znakovi djelomično
(g, j, z, ...) ili u cjelosti (neki samostalni znakovi) izlaze
iz četverca. Dno četverca leži na pismenoj liniji, dok
lijevi ugao četverca je nulta točka slovnog znaka.
Nulta točka pozicioniranja sljedećeg slova u tekstu je na
točki debljinske vrijednosti prethodnog slova.
Komande: find font - određuje bračnje fonta koji treba
biti na raspolaganju programu slaganja teksta, scalefont
definirane visine četverca u točkama, setfont - postavlja
fonta u aktivnim, show - prikaz fonta na PostScript ekranu.
Citljivost ovisi o pravilnom odabiru visine slova. Visina

slike verzala neka je tri milimetra ako čitamo tekst
s udaljenosti 30 cm. Taj sujet se daje tako bi se
zapanilo da je odnos visine slike verzala i udaljenosti
čitanja 1:100. Npr., na plakatu kojeg gledamo s udaljenosti
20 metara, visina verzala A, B, C... treba biti 20 cm
a breza a, b, c... 0,2 centimetara. Slova u računaloj
grafici još od prošloga treće generacije obično
su putanjom oznake na različite načine: pravi
djelovi i krivice. PostScript koristi Bezierovu stazu
Slova male razine se prikazuju kao pravi
prostor ovjet mutanpu i variskou oznake.
Za to nam je dovoljna komanda show. Slova se
mogu ispisivati tipa "outline" tj. samo linijama koje
leže na Bezierovim putanjama. Pri tome se mogu
zadati desipha linije. Naredbou charpath stvaraju se
oznake slova zadavom stihom, koje će se prikazati tek
upotrebom naredbe stroke. Višestolno izstavanje oznake
s različitim desiphamama, vzdahem, bokom,
redoslijedom pibara, progovije draperu koja
kompleksna geirja. Treće, jedno i posljednje poglavlje
kojeg govori o programiranju pikseli grafike.
Za svaki pojedini piksel karakteristično je da na qcelu
svoj površini ima jednoličnu sivu. Vrijednost sive
piksela data je jednim brojem u jednom bajtu, a
to znari da je raspon od bijelog do crnog
naredjelen nekontinuirano na 265 stepenica sivog tona.
U digitalnoj reprodukciji koristi se pojam, siva skala

kako bi se razlikovala od kontinuiranog tonskog prelaza
dijelice tako imaju u tradicionalnoj fotografiji
tehnički. Gledano des razlike des 50 nijansi sive
skale pa sredinom od 256 dobijavamo kao
kontinuirani ton. Slika se određuje nizom brojeva
koje pravilno grade ukupnu površinu slike od kojeg
njegov ugao horizontalno desno tuorec reke od
vrha slike do dna, završavajući s drugim desnim
uglom kao zadnjim pikselom. Niz slike na dnu
ili pisaru traži podatke o broju piksela u retku
broju stupaca veličini ostavljajući piksela i položaju
slike na stranici. Slike o pikseli grafici definira
se nizom podataka koji određuju lociranje pojedina
piksela u nizu. Dat je primer preko heksadecimalnih
veličina. Dvimerenzioni raspored piksela ima dva
načina slagaya. Prvi način odgovara točnom (potpuno)
iskorišćenju podataka stringu slike. Drugi način odnosi
se na nejednak broj piksela u slici s brojem
podataka u stringu slike. U oba načina slagaya
piksela popunit će se dvimerenzionalni oblici slike.
Knjiga je puna informacija i smatram da ovaj tlo veli
nećete raditi u PostScriptu ima i više nego
dovoljno bitnih i važnih informacija koje su mi
pomoćne da shvatim kako program funkcionira a on
što je najbitniji to su sve pojave i tačne
informacije.