

ISPIS TEKSTA I SHOW NAREDBE

(00_primjer_show.ps) Osnovni ispis teksta:

```
/Helvetica findfont 50 scalefont setfont
30 90 moveto
(tekst koji zelim ispisati) show
```

(00_primjer_show.ps) Ispis teksta sa ovojnicom:

```
/Helvetica findfont 50 scalefont setfont
30 90 moveto
(tekst koji zelim ispisati) false charpath stroke
```

Mogući fontovi:

/Bookman-Demi	/Helvetica-Narrow-Oblique
/Bookman-DemiItalic	/Helvetica-Narrow-Bold
/Bookman-Light	/Helvetica-Narrow-BoldOblique
/Bookman-LightItalic	/Palatino-Roman
/Courier	/Palatino-Italic
/Courier-Oblique	/Palatino-Bold
/Courier-Bold	/Palatino-BoldItalic
/Courier-BoldOblique	/NewCenturySchlbk-Roman
/AvantGarde-Book	/NewCenturySchlbk-Italic
/AvantGarde-BookOblique	/NewCenturySchlbk-Bold
/AvantGarde-Demi	/NewCenturySchlbk-BoldItalic
/AvantGarde-DemiOblique	/Times-Roman
/Helvetica	/Times-Italic
/Helvetica-Oblique	/Times-Bold
/Helvetica-Bold	/Times-BoldItalic
/Helvetica-BoldOblique	/Symbol
/Helvetica-Narrow	/ZapfChancery-MediumItalic

Spacioniranje teksta:

ashow – dodaje definirani prostor *dx* i *dy* nakon ispisa svakog pojedinačnog znaka (**01_ashow.ps**)

```
dx dy (tekst) ashow
```

xyshow - iza svakog znaka stringa vrši (*dx,dy*) pomak definiran parom točaka iz polja [*dx₁*, *dy₁*, *dx₂*, *dy₂*, ...] (**02_xyshow.ps**)

```
(tekst) [dx1 dy1 dx2 dy2...] xyshow
```

Promjena pozicije slova u odnosu na pismovnu liniju:

widthshow - mijenja poziciju ispisa slijedećeg znaka za *dx* i *dy* iza znaka koji je definiran dekadskim ASCII kôdom. (**03_(a)widthshow.ps**)

```
dx dy ascii (tekst) widthshow
```

awidthshow - kombinacija **ashow** i **widthshow** naredbe. Sa *dx* i *dy* se mijenja relativna pozicija za sve znakove u stringu, a sa *cx* i *cy* se još dodatno mijenja pozicija iza znaka definiranog dekadskim ASCII kôdom. (**03_(a)widthshow.ps**)

```
cx cy ascii dx dy (tekst) awidthshow
```

Tablica ASCII kodova se nalazi na kraju ovog dokumenta.

(04_kshow.ps) Izvršavanje procedure između ispisa svakog znaka:

kshow – programska procedura se izvršava između svakog znaka stringa i to na sljedeći način:

1. Ispiše se prvi znak stringa, a tekuća pozicija se pomakne sa širinu tog znaka;
2. Na stack se postavlja dekadski ASCII kod prvog znaka, a potom drugog znaka;
3. Izvršava se procedura {proc};
4. Ispisuje se drugi znak... Kada se poziva procedura na stacku su dvije vrijednosti: kôd znaka koji je upravo ispisan i kôd sljedećeg znaka (kod izvršavanja procedura ih ne koristimo, pa ih brisemo sa stacka naredbom pop).

{procedura} (tekst) kshow

Tablica ASCII kodova

ASCII	Symbol	ASCII	Symbol	ASCII	Symbol
32	(space)	65	A	97	a
33	!	66	B	98	b
34	"	67	C	99	c
35	#	68	D	100	d
36	\$	69	E	101	e
37	%	70	F	102	f
38	&	71	G	103	g
39	'	72	H	104	h
40	(73	I	105	i
41)	74	J	106	j
42	*	75	K	107	k
43	+	76	L	108	l
44	,	77	M	109	m
45	-	78	N	110	n
46	.	79	O	111	o
47	/	80	P	112	p
48	0	81	Q	113	q
49	1	82	R	114	r
50	2	83	S	115	s
51	3	84	T	116	t
52	4	85	U	117	u
53	5	86	V	118	v
54	6	87	W	119	w
55	7	88	X	120	x
56	8	89	Y	121	y
57	9	90	Z	122	z
58	:	91	[123	{
59	;	92	\	124	
60	<	93]	125	}
61	=	94	^	126	~
62	>	95	_	127	(delete)
63	?	96	`		
64	@				

Zadatak:

Osmisliti vlastiti dizajn plakata za fiktivni događaj, naslovnicu knjige, reklamu i sl., koji se sastoji isključivo od teksta. U njemu ćete upotrijebiti sve naredbe za ispis i manipulaciju tekstom iz predavanja i vježbi:

- *show, ashow, xyshow, widthshow, awidthshow, kshow*, tekst kao ovojnicu i teksturirane ispune naredbom *clip*.

Ovog puta ne šaljem na mail parametre zadatka, već sve parametre zadajete sami za jedinstveni dizajn, od odabira fonta iz ponuđene liste, veličina, boja, pomaka, razmaka, ascii kodova i slično.

Rješenje možete predati u jednoj ili više ps datoteka.