

## Úvod do PostScriptu

V první kapitole se budeme zabývat těmito náměty:

- CO JE TO POSTSCRIPT? 2
- STRUČNÁ HISTORIE 2
- POSTSCRIPT JAKO JAZYK POPISU STRÁNKY 3
  - CO JE TO PDL?
  - NEZÁVISLOST NA ZAŘÍZENÍ
  - GRAFICKÁ ZÁKLADNA
  - SOUŘADNICOVÝ SYSTÉM POST-SCRIPTU
- POSTSCRIPT JAKO PROGRAMOVACÍ JAZYK 5
  - ZÁKLADNA PRO PŘEKLADAČ
  - OPERÁTORY A OPERANDY
  - ZÁSOBNÍKY
  - ZÁSADY PRO STRUKTUROVÁNÍ DOKUMENTU
  - POSTSCRIPT VYTVÁŘENÝ POČÍTAČEM
- POSTSCRIPT JAKO JAZYK PRO ŘÍZENÍ TISKÁRNY 10

# PostScriptový Systém

V této kapitole se dozvíte o složkách postscriptových pre-press výrobních systémů. Budeme se zabývat těmito hlavními body:

|                           |    |
|---------------------------|----|
| ● TOK DAT V POSTSCRIPTU   | 12 |
| ● APLIKAČNÍ SOUBOR        | 13 |
| ● POSTSCRIPTOVÝ OVLADAČ   | 13 |
| ● POSTSCRIPTOVÝ PŘEKLADAČ | 14 |
| ● TISKOVÉ ZAŘÍZENÍ        | 14 |

Pro hlubší nahlédnutí do této problematiky viz 5. a 6. kapitolu.

## PostScript Jako Model Zobrazení

Nyní, když jsme si v postscriptovém systému prohlédli tok dat, můžeme začít analyzovat, jak vlastně pracuje samotný jazyk. Jak PostScript zpracovává barvy? Jak zachází s obrazy a jak řídí polotóny? Jak se chová k textu? Jaká je základní filozofie tohoto jazyka, umožňující jeho činnost? To jsou hlavní otázky, kterým se budeme věnovat v této kapitole. Hlavní body jsou jmenovitě tyto:

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| ● ZÁKLADNÍ FILOZOFIE JAZYKA                                      | 16 |
| MODEL ZOBRAZENÍ                                                  |    |
| CESTY                                                            |    |
| PROSTOR UŽIVATELE A PROSTOR ZAŘÍZENÍ                             |    |
| VIRTUÁLNÍ PAMĚŤ                                                  |    |
| ● POSTSCRIPTOVÉ ZOBRAZENÍ                                        | 25 |
| SEJMUTÉ (SKENOVANÉ) OBRAZY                                       |    |
| POSTSCRIPTOVÉ ZOBRAZENÍ                                          |    |
| ● POSTSCRIPT A BARVY                                             | 31 |
| OD RGB KE CMYK                                                   |    |
| SEJMUTÉ (SKENOVANÉ) BAREVNÉ OBRAZY                               |    |
| SLOŽENÉ (KOMPOZITNÍ) A JEDNOTLIVÉ (SEPAROVANÉ)<br>BAREVNÉ SLOŽKY |    |
| BODOVÁ (SPOT) SEPARACE                                           |    |
| 2. STUPEŇ ZLEPŠENÍ BAREV                                         |    |
| ● DALŠÍ ÚPRAVY OBRAZU                                            | 35 |
| OZDOBY                                                           |    |
| PŘENOS (EXCURVE)                                                 |    |
| TEXT                                                             |    |
| POSTSCRIPT LEVEL 2                                               |    |

Tato kapitola bude nejlépe vyhovovat těm, kteří chtějí skutečně proniknout až k samé podstatě fungování PostScriptu. Pokud vás příliš nezajímají technické podrobnosti postscriptového zobrazení, můžete ji přeskochit.

## Fonty (sady znaků)

V této kapitole rozebereme, co to vlastně fonty jsou, jaká je jejich základní činnost a zmíníme se o typech závad, jež se objevují nejčastěji. Pro účely našeho popisu se zaměříme zejména na zacházení s fonty v operačním prostředí počítačů Macintosh. Postupně se budeme věnovat těmto bodům:

- CO JE TO FONT? 40
  - SKUPINY FONTŮ (FAMILIES)
  - ČÍSLOVÁNÍ FONTŮ
- POSTSCRIPTOVÉ FONTY 41
  - PROVEDENÍ FONTŮ
  - SLOVNÍKY FONTŮ
  - KDO VYRÁBÍ POSTSCRIPTOVÉ FONTY?
- OBRAZOVKOVÉ FONTY A FONTY TISKÁRNY 43
  - TYPICKÁ PROBLÉMOVÁ MÍSTA
  - PŘIZPŮSOBENÍ FONTŮ OBRAZOVKY S FONTY TISKÁRNY
- TYPY FONTŮ 46
  - TYP 1 A TYP 3
  - FONTY "TRUE TYPE"
  - SLOŽENÉ FONTY
  - VÍCENÁSOBNÉ HLAVNÍ FONTY
- PRÁCE S FONTY 50
  - ATM (ADOBE TYPE MANAGER)
  - FONTY "DA MOVER" A "SUITCASE II"
  - SLADĚNOST (HARMONIE) FONTŮ
- PŘESUN FONTU DO PAMĚTI TISKÁRNY ("DOWNLOADING") 52
  - VŠEOBECNÉ PROGRAMY PRO PŘESUN DOWNLOAD FONTŮ
  - AUTOMATICKÝ PŘESUN FONTŮ
  - PŘESUN FONTŮ DO DISKOVÝCH SOUBORŮ PS
  - POUŽITÍ URYCHLOVACÍ PAMĚTI PRO FONTY ("CACHEING")
- NÁHRADA FONTŮ A JEJICH BITOVÉ MAPOVÁNÍ 55

# Od Aplikace k Ovladači - PostScriptová Konverze

V této kapitole je možno se dozvědět o konverzi aplikačních souborů do postscriptového kódu. Postupně bude probráno:

- POSTSCRIPTOVÝ SYSTÉM: SOUHRN 58
- APLIKAČNÍ SOUBOR 58
  - PROGRAMY PRO ZPRACOVÁNÍ TEXTU
  - KRESLÍČÍ SADY
  - APLIKACE PRO ROZVRŽENÍ STRÁNKY
  - POMŮCKY PRO EDITACI A RETUŠOVÁNÍ OBRAZU
- APLIKAČNÍ POTŘEBY 60
- OVLADAČ POSTSCRIPTOVÉ TISKÁRNY 61
- POŽADAVKY OVLADAČE TISKÁRNY 62
  - PŘIZPŮSOBENÉ POSTSCRIPTOVÉ SOUBORY
  - POSTSCRIPTOVÉ SLOVNÍKY
  - SOUBORY POPISU TISKÁRNY
- DOPLŇKOVÉ ÚKOLY OVLADAČE TISKÁRNY 69
  - SPRÁVA FONTŮ
  - ČTENÍ SOUBORŮ POPISU TISKÁREN
  - ODSTRAŇOVÁNÍ CHYB
  - ZAHRNUTÍ SOUBORU EPS
- VYTVOŘENÍ POSTSCRIPTOVÉHO SOUBORU 71
- METODY VYTVÁŘENÍ POSTSCRIPTOVÝCH SOUBORŮ 71
  - VYTVÁŘENÍ POSTSCRIPTU ZA CHODU
  - TISK NA DISK
- ODESLÁNÍ POSTSCRIPTOVÝCH SOUBORŮ DO PŘEKLADAČE 74
- OVLADAČE TISKÁREN ADOBE 75

# Od Překladače k Tiskárně - Výstupnímu zařízení

V této kapitole se podíváme na druhou část postscriptového produkčního systému, a to na výstupní zařízení. Pokusíme se zjistit, proč se termíny jako překladač (interpreter), tiskárna (printer) a výstupní zařízení (output device) tak často mezi sebou zaměňují a v čem spočívají hlavní rozdíly mezi nimi. Porovnáme vlastnosti hostitelského překladače (host-based interpreter) (CPSI) s vlastnostmi častěji se vyskytujícího překladače v tiskárně (RIP, printer-based interpreter). Poté krátce pohovoříme o tiskových mechanismech. Kapitola bude nakonec uzavřena uvedením příkladu zvláštního výstupního zařízení a vnitřního formátu, vytvářeného jeho postscriptovým překladačem.

Hlavní body této kapitoly jsou:

- VÝSTUPNÍ ZAŘÍZENÍ 78
- POSTSCRIPTOVÝ PŘEKLADAČ 79
  - TRADIČNÍ RIP
  - VLASTNOSTI CPSI
- TISKOVÝ MECHANISMUS 82
- PŘÍKLAD PŘÍSTROJE SCITEX: DOLEV PS 83
  - ZÁKLADNÍ DÍLY
  - POSTUP PRÁCE
  - HLAVNÍ VÝHODY
  - VOLBA KONFIGURACE



## PostScript v Praxi

Po teoretickém úvodu do Postscriptu si nyní ukážeme, jak pracuje Postscript v praxi, t.j. ve skutečném postscriptovém produkčním systému. Znovu, tak jako předtím, používá postscriptový systém jako hostitelský počítač typ Macintosh. Jednotlivé části této kapitoly obsahují:

- MACINTOSH JAKO HOSTITELSKÝ POČÍTAČ 90
  - :STRUČNÝ PŘEHLED
  - ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI A OPERAČNÍ SYSTÉM
  - BAREVNÉ MONITORY A BAREVNÉ KARTY
  - KOMUNIKACE
  - TYPY APLIKACÍ - OPAKOVANÝ SOUHRN
  - FORMÁTY SOUBORŮ
  - ZVÝŠENÍ VÝKONU POSTSCRIPTOVÉHO PROCESU
  
- PŘENOS SOUBORŮ DO PŘEKLADAČE 102
  - POSTSCRIPTOVÉ CHYBY: KTERÉ TO JSOU?
  - OBECNÉ PROBLÉMY A JEJICH ŘEŠENÍ
  - PÁR SLOV O POČÍTAČÍCH PC
  - NALEZENÍ ZDROJE
  - PŘÍPRAVA SOUBORŮ NA VÝSTUP
  - CO DĚLAT, OBJEVÍ-LI SE CHYBA
  
- ŘÍZENÍ SYSTÉMU 116
  - KALIBRACE
  - PŘEKRÝVÁNÍ FUNKCÍ
  - UKLÁDÁNÍ SOUBORŮ