

Einführungskurs PostScript

PostScript: Seitenbeschreibungssprache, entw. von Adobe Systems. Weite Verbreitung im Druckgrafik-Bereich.

Erlaubt Kombination von Textelementen und Vektorgrafiken; volle Mächtigkeit einer Programmiersprache.

Einlesen durch PostScript-Interpreter, dort Umsetzung in Rastergrafik für die Ausgabe (PS-Interpreter in vielen Druckern bereits fest implementiert).

PS-Viewer für den Bildschirm:

ghostscript (MS-Windows, OS-2 und Unix; Aladdin), *ghostview* (komfortabler Viewer unter MS-Win. und OS-2; Ghostgum) - Shareware; *xpsview* (Unix).

Download: <http://www.cs.wisc.edu/~ghost/>
<http://www.ghostscript.com>

PostScript-Programme: lesbare ASCII-Dateien.

- Beschränkung auf 128 Zeichen Standard-ASCII (keine Umlaute und ß verwenden!)
- Unterscheidung von Groß- und Kleinschreibung
- () [] { } / % besitzen besondere Bedeutung
- in Zahlenangaben Dezimalpunkt statt Komma
- Kommentare beginnen mit %, zeilenweise

Grundprinzip:

- konsequent stackorientiert

Operanden werden nacheinander auf einen Stack abgelegt, Befehle werden nach den Operanden eingegeben und beziehen sich immer auf die obersten Stack-Elemente.

- Postfix-Notation für alle Operatoren und Funktionsaufrufe.

Funktionsargumente werden vom Stack geholt.

Beispiele:

`17 4 add` % Addition 17+4



`1 add` % Inkrementierung d. obersten Stackelements um 1
`42 100 moveto` % Bewegung des virtuellen Stiftes an den Punkt (42; 100)
`5 { 3 4 rlineto } repeat` % Schleife (Argumente: Iterationszahl, iterierte Prozedur)

Falls nicht genügend Einträge auf dem Stack vorhanden sein sollten wird der Druckauftrag mit der Fehlermeldung „stackunderflow“ abgebrochen.

Datentypen:

Integer übliche Schreibweise, erweitert (optional) durch *Basis#Zahl* (z.B. `16#3F`)

Real übliche Schreibweise, incl. E-Schreibweise

Boolean `true`, `false`

String (`Hallo Welt!`)

Array [`3 42 0`]

Sonderzeichen in Strings: `\b`, `\f`, `\n`, `\r`, `\t`, `\\`, `\(`, `\)`, `\xxx` (Oktalzahl) (vgl. Sprache C)

Definition (incl. Deklaration und Initialisierung) einer Variablen:

```
/VarName Wert def
```

Prozedur-Definition:

```
/ProzedurName
```

```
{
```

```
... Anweisungen ...
```

```
} def
```

Abstrakte Zeichenfläche, abstraktes (2D-) Koordinatensystem ("Weltkoordinaten").

Voreinstellung: Ursprung (0; 0) = linke untere Ecke

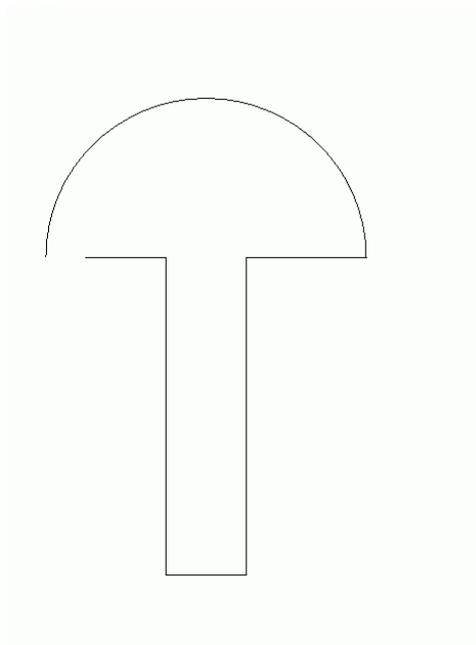
Einheitslänge: 1 *Big Point* (dot) = 1/72 Zoll = 0,35277... mm

Ausmaße des voreingestellten A4-Blattes: (596,59; 843,75) = rechte obere Ecke.

Beispiele für erste Grafikbefehle:

```
100 500 moveto           % Startpunkt anfahren
200 500 lineto           % Speichern einer Linie, noch kein Zeichnen
200 100 lineto
300 100 lineto
0 400 rlineto
250 500 200 0 180 arc   % Kreisbogen: Mittelpunkt Radius
                          % Startwinkel Endwinkel
stroke                   % Zeichnen des aktuellen Pfades,
                          % dieser wird gelöscht
showpage                 % Ausgabe und Löschen der Seite,
                          % Zurücksetzen der Grafik-Parameter
```

Ergebnis:



Schließen eines Polygonzuges (der Kreisbögen enthalten kann):

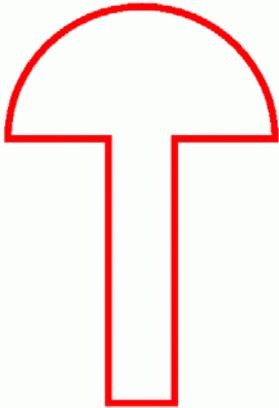
`closepath`

`10 setlinewidth` % Setzen der Liniendicke für nächstes `stroke`

`1 0 0 setrgbcolor` % Setzen der Zeichenfarbe auf

 % Rot (RGB-Modell: (1; 0; 0))

Ergebnis nach Einfügen vor `stroke` im letzten Beispiel:



Zum Füllen von Polygonen ist es notwendig, den aktuellen grafischen Zustand zu "retten" und später wiederherzustellen (Stack-Operationen!):

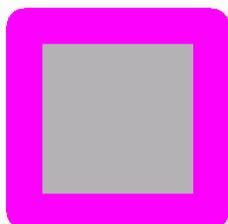
Aktuellen grafischen Zustand (Pfad u.a. Parameter) retten:

`gsave`

Wiederherstellen:

`grestore`

Beispiel:



wurde erzeugt mit folgendem PostScript-Programm:

```
80 80 moveto 1 setlinejoin    % Abrunden der Ecken. 0 = spitz,  
                                % 2 = abgekantet.  
80 0 rlineto  
0 80 rlineto  
-80 0 rlineto  
closepath  
0.7 setgray                    % Grauwert setzen, 0 = schwarz, 1 = weiss.  
gsave fill                      % Fuellen d. akt. Pfades mit Grauton 0.7,  
                                % Pfad wird geloesch...  
grestore                         % und wiederhergestellt  
0 1 0 0 setcmykcolor           % Zeichenfarbe Magenta  
                                % (im CMYK-System)  
15 setlinewidth  
stroke  
showpage
```

Ausgabe von Text:

```
/Arial findfont 24 scalefont setfont  
% obligatorisch für Text- Ausgabe: Auswahl, Skalieren u. Setzen eines Fonts  
10 10 moveto  
(Hallo Welt!) show  
showpage
```



Erzeugen eines neuen, leeren Strings auf dem Stack:

Länge string

Arithmetik in PostScript:

```
3 4 mul % 3·4  
4 5 6 mul add % 4 + 5·6  
1 2 add 3 4 sub mul 5 6 add mul % (1+2)·(3-4)·(5+6)
```

Erste 20 Fibonacci-Zahlen (1 1 2 3 5 8... $a_i a_{i+1} (a_i+a_{i+1})...$) ausgeben:

```
/Times findfont 16 scalefont setfont
10 10 moveto % obligatorisch: Startpunkt
/schreibe { % Schreibprozedur für obersten Stackeintrag
dup % ob. Stackeintrag duplizieren
6 string cvs % leeren String d. Länge 6 erz.,
% in diesen kommt d. ob. Stackeintr.
show % Anzeige des Strings
10 0 rmoveto % nach rechts weiterrücken
} def
0 1
20 {
schreibe % Textausgabe des ob. Stackelem.
2 copy % die obersten 2 Stackel. werden
% dupliziert und die Kopien werden...
add % durch ihre Summe ersetzt
} repeat % wiederhole dies 20 mal
showpage
```

Ergebnis:

1 1 2 3 5 8 13 21 34 55 89 144 233 377 610 987 1597 2584 4181 6765
--

Aufgabe (noch ohne Wertung):

Schreiben Sie ein PostScript-Programm, das die ersten 20 Quadratzahlen (beginnend mit 1) untereinander aufschreibt. Dabei sollen die geraden Quadratzahlen rot, die ungeraden schwarz erscheinen.

Hinweis: Es gibt mehrere Lösungswege. Einige davon könnten die folgenden Befehle verwenden:

pop entfernt oberstes Stackelement

dup dupliziert den obersten Wert auf dem Stack

exch vertauscht die beiden obersten Stack-Einträge

String stringwidth legt Breite und Höhe (in pt) des Strings als Wert auf dem Stack ab

Boolean Prozedur if Prozedur, notiert in {...}, wird ausgeführt, wenn der boolesche Ausdruck **true** liefert

Boolean Prozedur1 Prozedur2 ifelse

Wert1 Wert2 eq Test auf Gleichheit

Wert1 Wert2 ne Test auf Ungleichheit

Wert neg bewirkt Vorzeichenwechsel des Wertes

Startwert Inkrement Endwert Prozedur for for-Schleife

Verlagerung des Koordinatenursprungs um (tx, ty) :

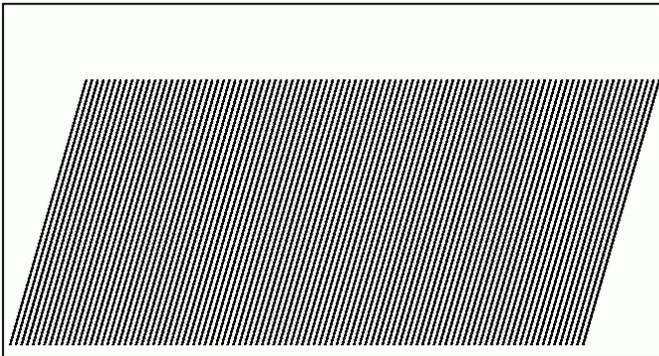
```
tx ty translate
```

Beispiel:

```
0 1 100
```

```
{  
10 10 moveto  
50 150 lineto  
stroke  
3 0 translate  
} for
```

```
showpage
```



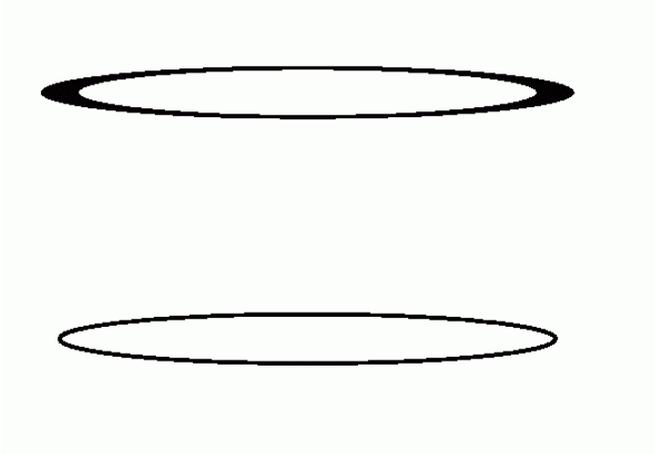
Neuskalierung des Koordinatensystems mit Faktoren s_x, s_y :

```
sx sy scale
```

Beispiel: Ellipsen

```
3 setlinewidth  
10 1 scale  
25 300 20 0 360 arc  
closepath  
stroke % Liniendicke wird mitskaliert  
25 100 20 0 360 arc  
closepath  
0.1 1 scale  
stroke % Liniendicke wird nicht mitskaliert  
showpage
```

Ergebnis:

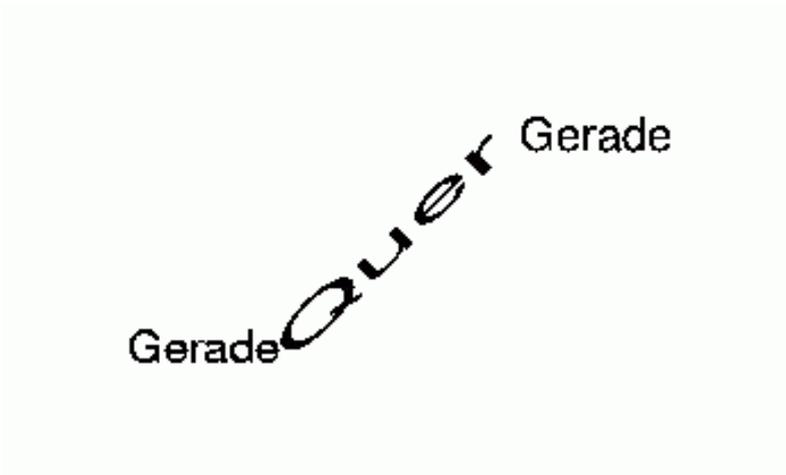


Rotation des Koordinatensystems um gegebenen Winkel:

Winkel rotate

Beispiel:

```
/Helvetica findfont 18 scalefont setfont
100 100 moveto
(Gerade ) show
45 rotate
3 1 scale
(Quer) show
1 3 div 1 scale
-45 rotate
( Gerade) show
showpage
```



Weitere Befehle:

x y **mod** Modulus-Operation (Rest bei Division)

x y **gt** Test auf größer

x y **ge** Test auf größer oder gleich

x y **lt** Test auf kleiner

x y **le** Test auf kleiner oder gleich

x **sin** Sinus
 x **cos** Cosinus
 x **atan** Arcus tangens
 x **sqrt** Quadratwurzel
 x **exp** Exponentialfunktion
 x **ln** Logarithmus (Basis e)
 x **log** Logarithmus (Basis 10)
 x **floor** größtes Ganzes kleiner-gleich x
 x **ceiling** kleinstes Ganzes größer-gleich x
rand Zufallszahl

x y **and** logisches Und
 x y **or** logisches Oder
 x y **xor** logisches Entweder-oder
 x **not** logische Verneinung

Arrays:

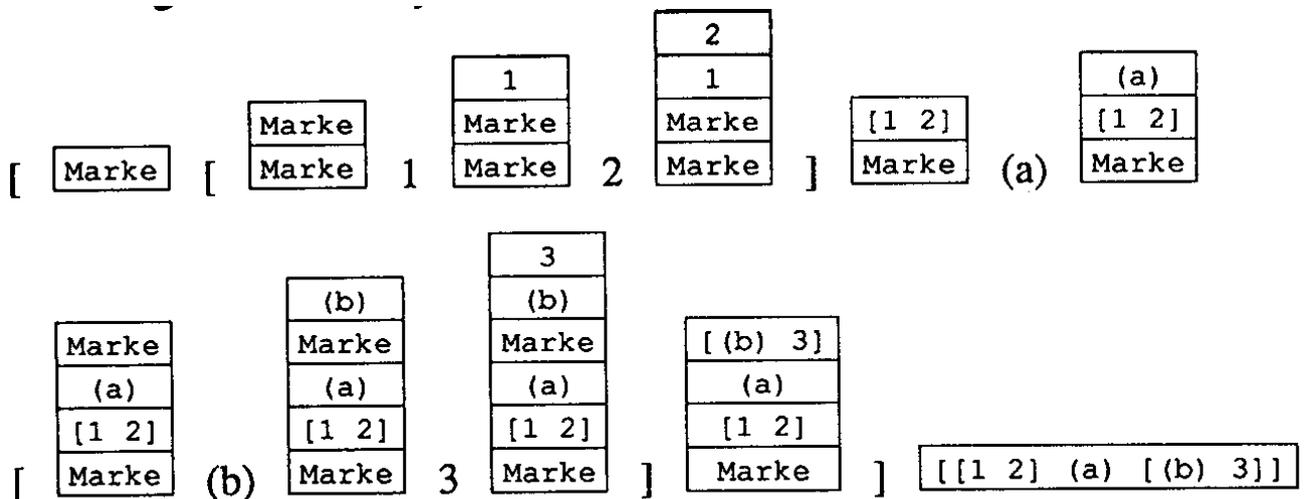
Definition eines Feldes beginnt mit »[« und endet mit »]«

Beispiel:

[1 2 3]

[[1 2] (a) [(b) 3]]

Stackdiagramm:



Beispiel:

```

/X 10 def           % Der Name X wird mit der Zahl 10 verbunden.
/A [X 1 add] def   % Durch die sofortige Auswertung wird die
                   % Variable X durch seinen Wert 10 ersetzt und
                   % der Befehl »add« ausgeführt.
/B {X 1 add} def   % Dem Namen B wird eine Prozedur zugewiesen.
/X 20 def           % X = 20
A                   % Unter dem Namen A findet sich das Array [11]!
B                   % Hier wird die unter B abgelegte Prozedur
                   % ausgeführt. Das Ergebnis ist die Zahl 21,
                   % weil X geändert wurde
  
```

Array Prozedur forall wendet die Prozedur auf jeden Wert aus dem Array an
Array num get holt den $(num+1)$ -ten Wert aus dem Array und legt ihn auf den Stack
Array num Wert put ersetzt den $(num+1)$ -ten Wert des Arrays durch *Wert*
Anzahl_der_Elemente array erzeugt ein leeres Array

Array aload entpackt Array komplett auf den Stack
w1 ... wn Array astore packt die Werte *w1, ..., wn* zu einem Array zusammen

Stack:

clear alle Stackeinträge löschen

count legt Anzahl der Stackeinträge auf den Stack

num j roll Rotation d. obersten *num* Einträge des Stacks um *j* Einträge

Aufgabe (noch ohne Wertung):

Zeichnen Sie mit PostScript ein Wabenmuster (regelmäßiges Sechseck-Gitter).

[Zurück zur Startseite der Vorlesung](#)

Last modification: October 17, 2001