

ADOBE
Systems Inc.

POSTSCRIPT[®] par l'exemple

**Outils pour l'édition
électronique**

 InterEditions

Sommaire

Préface

ix

Première partie Présentation du langage PostScript

Chapitre 1 Introduction 1

- 1.1 PostScript, langage de description de page 1
- 1.2 PostScript, langage de programmation 4

Chapitre 2 Pile et arithmétique 6

- 2.1 La pile PostScript 6
- 2.2 Arithmétique 7
- 2.3 Opérateurs de pile interactifs 11
- 2.4 A propos de la récapitulation des opérateurs 13
- 2.5 Récapitulation des opérateurs 14

Chapitre 3 Graphisme de base 16

- 3.1 Tracé de lignes 17
- 3.2 Formes pleines 21
- 3.3 Récapitulation des opérateurs 24

Chapitre 4 Procédures et variables 25

- 4.1 Les dictionnaires PostScript 25
- 4.2 Définition des variables et des procédures 26
- 4.3 Utilisation des variables et des procédures 28
- 4.4 Récapitulation des opérateurs 31

Chapitre 5	Impression de texte	32
5.1	Les fontes PostScript	32
5.2	Impressions variées	34
5.3	Récapitulation des opérateurs	43
Chapitre 6	Graphisme plus élaboré	44
6.1	Systèmes de coordonnées	44
6.2	Etat graphique	47
6.3	Courbes	50
6.4	Récapitulation des opérateurs	56
Chapitre 7	Boucles et conditions	58
7.1	Exécution conditionnelle	59
7.2	Boucles	64
7.3	Récapitulation des opérateurs	72
Chapitre 8	Les tableaux	74
8.1	Les tableaux PostScript	74
8.2	Les opérateurs de tableaux	75
8.3	Récapitulation des opérateurs	82
Chapitre 9	Compléments sur les fontes	84
9.1	Variantes de l'opérateur show	84
9.2	Codage des caractères	88
9.3	Transformation des fontes	91
9.4	Contours des caractères	93
9.5	Récapitulation des opérateurs	97
Chapitre 10	Contours et traits	98
10.1	Le chemin de délimitation (de <i>clipping</i>)	98
10.2	Contrôle du tracé des lignes	101
10.3	Récapitulation des opérateurs	106
Chapitre 11	Les images	107
11.1	L'opérateur image	107
11.2	Récapitulation des opérateurs	112
Chapitre 12	Un exemple d'imprimante PostScript	113

Deuxième partie Programmes en langage PostScript

Chapitre 13	Introduction	119
13.1	A propos des programmes d'exemples	119
13.2	Utilisation de cette deuxième partie du livre	120
Chapitre 14	Graphiques de base	123
14.1	A propos des programmes	123
14.2	Dictionnaire et variables locales	124
Programme 1	Formes répétées	129
Programme 2	Lignes d'épaisseur constante et croissante	131
Programme 3	Arcs elliptiques	135
Programme 4	Dessin de flèches	139
Programme 5	Pointillés centrés	143
Programme 6	Impression d'images	147
Chapitre 15	Impression de textes	151
15.1	A propos des programmes	151
Programme 7	Impression en petites capitales	155
Programme 8	Impression de fractions	159
Programme 9	Texte vertical	163
Programme 10	Texte circulaire	167
Programme 11	Placement d'un texte sur un chemin quelconque	171
Chapitre 16	Applications	177
16.1	A propos des programmes	177

viii PostScript par l'exemple

Programme 12	Algorithme simple de retour à la ligne	181
Programme 13	Création d'une affiche	185
Programme 14	Dessin d'un camembert	189
Programme 15	Remplissage d'une région	193
Chapitre 17	Création et modification de polices de caractères	201
17.1	Modification des polices existantes	201
17.2	Création de nouvelles polices	202
17.3	A propos des programmes	203
Programme 16	Création d'une police en relief	207
Programme 17	Redéfinition totale d'une police	211
Programme 18	Légères modifications des vecteurs de codage	217
Programme 19	Modification de la largeur des caractères d'une police	221
Programme 20	Création d'une police analytique	227
Programme 21	Création d'une police en mode point	231
Annexe	Récapitulation des opérateurs	237
	Liste des marques déposées utilisées dans ce livre	253
	Index	255