

H PostScript και το EPS

H PostScript υπάρχει για σχεδόν 20 έτη. Έχει άμεση συνοχή και αντίκτυπο στην εκδοτική βιομηχανία και ακόμη και σήμερα παραμένει τόσο σημαντική όπως ήταν τότε που διατέθηκε ο πρώτος laser εκτυπωτής.

H PostScript είναι μια γλώσσα προγραμματισμού περιγραφής σελίδων. Για να είμαστε πιο σύστημα ακριβείς είναι μια περιγραφική γλώσσα προγραμματισμού, με πολύ όμοια χαρακτηριστικά με αυτά των προγραμμάτων λογισμικού. Ένα απλό κι εύκολο παράδειγμα για να αντιληφθούμε την PostScript είναι το εξής: στο illustrator ή στο Photoshop εργαζόμαστε ένα γραφικό και το τοποθετούμε σε ένα πλαίσιο. Το αποθηκεύουμε και το ανοίγουμε με όποιο επεξεργαστικό κειμένου διαθέτουμε. Το κείμενο που θα εμφανιστεί στην οθόνη μας είναι ένα «πρόγραμμα» γραμμένο με PostScript, το οποίο καθορίζει όλες τις παραμέτρους εκτύπωσης (μέγεθος σελίδας, κλπ) και διαμορφώνει το περιεχόμενο της εκτύπωσης (γραφικό και πλαίσιο).

Τα πρώτα χρόνια της PostScript, η σωστή απεικόνιση ήταν συνάρτηση της σωστής καταγραφής κώδικα. Γραφάτων ο κώδικας σε ένα αρχείο κειμένου και αποσπελλόταν στον εκτυπωτή για επεξεργασία. Σε αντίθεση με τις άλλες γλώσσες προγραμματισμού, η PostScript, έχει δημιουργηθεί με μοναδικό σκοπό την απόλυτη και ακριβή περιγραφή μιας σελίδας στον εκτυπωτή.

Είναι ίσως η πιο ευπροσάρμοστη και αγαπημένη γλώσσα για την εκτύπωση, που χρησιμοποιείται στους εκτυπωτές παγκοσμίως. Είναι σε θέση να διαχειριστεί οποιοδήποτε είδος συσκευής απεικόνισης, από οθόνη υπολογιστή έως εκτυπωτή. Η PostScript λειτουργεί ως διεργασία μεταξύ της εφαρμογής και του εκτυπωτή. Ως γλώσσα προγραμματισμού προσομοιάζει με την FORTH.

Διάφοροι προγραμματιστές γράφουν PostScript προγράμματα για ποικίλες εφαρμογές σχεδιασμού. Παράδειγμα, το λειτουργικό σύστημα NeXT STEP, που τρέχει σε Intel- 486 και τις μηχανές Motorola, χρησιμοποιεί το PostScript level 2 για να διαχειριστεί την οθόνη. Εντούτοις, τα προγράμματα PostScript είναι συνήθως έγγραφα που προορίζονται να τυπωθούν και έχουν παραχθεί από ένα πρόγραμμα που γράφεται σε κάποιο κώδικα.

1. Η ιστορία της PostScript

Τα πρώτα χρόνια

Για να εκτιμηθεί η γλώσσα PostScript, θα πρέπει πρώτα να γνωρίζουμε πως λειτουργούσε η αγορά πριν κάνει την εμφάνισή της. Τότε, αν χρειαζότανε εξοπλισμός στοιχειοθεσίας, η μόνη λύση ήταν η Acme Type- setters. Η προμήθεια θα ήταν ένα σύστημα Acme και μια συσκευή εξόδου Acme. Θα απαιτούνταν τουλάχιστον δύο εβδομάδες για την πλήρη εκμάθηση λειτουργίας του συστήματος. Το σύστημα της Acme θα ήταν ασυμβίβαστο με τον εξοπλισμό οποιουδήποτε άλλου κατασκευαστή. Στις περισσότερες περιπτώσεις θα ήταν δύσκολη η αδύνατη ακόμη και η ανταλλαγή στοιχείων μεταξύ των διαφορετικών συστημάτων.Εάν υπήρχε ένας υπολογιστής, θα μπορούσε να συνδεθεί με έναν dot-matrix εκτυπωτή, ο οποίος θα "έδινε" χαμηλής ποιότητας αποτελέσματα εκτύπωσης. Τα γραφικά που θα απέδιδε θα ήταν χαμηλής ποιότητας και αποδεκτά μόνο από όσους είχαν αγοράσει υπολογιστή εκείνη την στιγμή.

Η αρχή

H ιστορία της PostScript αρχίζει στο Parc, το ερευνητικό ίδρυμα της Xerox, όπου πολλές από τις τεχνολογίες υπολογιστών, που χρησιμοποιούμε και σήμερα και τις θεωρούμε δεδομένες, αναπτύχθηκαν: ο εκτυπωτής λέιζερ, η γραφική επιφάνεια εργασίας με δυνατότητα αλληλεπίδρασης και το ethernet είναι μερικά πρωταρχικά παραδείγματα.

Ένας από τους λαμπρούς μηχανικούς που εργαζόταν στην Xerox ήταν ο John Warnock. Ανέπτυξε μια γλώσσα αποκαλούμενη "Interpress" που μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για τον έλεγχο των laser εκτυπωτών Xerox. Αυτός και ο προϊστάμενός του, Charles Geschke, δοκίμασαν για δύο έτη την γλώσσα αυτή και προσπάθησαν να πείσουν την Xerox να μετατρέψει το Interpress σε εμπορικό προϊόν. Όταν η προσπάθεια αυτή απέτυχε, αποφάσισαν να αφήσουν την Xerox και να το δοκιμάσουν από μόνοι τους.

H Adobe γεννιέται

Ο J.Warnock και ο C.Geschke ονόμασαν την επιχείρησή τους Adobe, από το όνομα του κολλιτσικού που υπήρχε πίσω από το σπίτι του Warnock στο Los Altos, της Καλιφόρνια.Αρχικά, σκέφτηκαν την δημιουργία ενός πραγματικά ισχυρού εκτυπωτή, αλλά σύντομα συνειδητοποίησαν ότι θα είχε περισσότερο νόημα η ανάπτυξη ενός εργαλείου, που θα ήταν κατάλληλο και για άλλους κατασκευαστές, για τον έλεγχο των εκτυπωτών. Χρειάστηκε διάστημα 20 ετών στην Adobe για να αναπτύξει την PostScript, μια γλώσσα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον έλεγχο των συσκευών παραγωγής,όπως οι laser εκτυπωτές.

1984: PostScript level 1

Το 1984 η PostScript "βγήκε" στην κυκλοφορία. Αρχικά ονομάστηκε PostScript. Η προσθήκη "Level 1" έγινε αργότερα ώστε να διαφοροποιηθεί από την πρόσφατη βελτίωσή της, που ονομάστηκε "Level 2". Η PostScript είναι μια πολύ ισχυρή γλώσσα προγραμματισμού, η οποία μοιάζει με την Forth. Από την αρχή χρειάστηκε κάποιο ισχυρό σύστημα να μπορεί να "τρέξει" πάνω του. Τα πρώτα χρόνια της ύπαρξής της η PostScript βασίστηκε στα συστήματα υπολογιστών Macintosh, μια που ήταν τα πιο ισχυρά και σταθερά.

H PostScript πρόσφερε τεράστια πλεονεκτήματα στην προεκτύπωση και την εκτύπωση, όπως:

- Ανεξαρτησία συσκευών. Μπορούσε να «τρέξει» σε οποιοδήποτε μηχανήμα, αρκεί να υποστήριζε την γλώσσα. Σ' έναν Laser εκτυπωτή η ανάλυση της εκτύπωσης είναι 300dpi, ενώ η εικόνα δίνει στον εικονοθέτη 2400dpi. Για τους χρήστες αυτό σημαίνει δυνατότητα επιλογής των αποδοτικότερων συσκευών.
- Οποιοσδήποτε κατασκευαστής εκτυπωτών μπορούσε να αγοράσει μια άδεια PostScript.
- Οι προδιαγραφές της ήταν ελεύθερα διαθέσιμες ώστε να μπορεί να την ενσωματώσει το όποιο λογισμικό εκτύπωσης.

H PostScript απογειώνεται...

H PostScript ήταν ένα τυχερό παιχνίδι με μεγάλο ρίσκο για την Adobe, και ίσως να είχαν αποτύχει να πείσουν την αγορά για την αξία της αν δεν ήταν ο Steve Jobs από την Apple. Το 1985 οι πωλήσεις των Mac έφεπταν συνεχώς και χρειαζόταν μια εφαρμογή η οποία θα μπορούσε να τις ανεβάσει ξανά. Ο S. Jobs είδε με πολύ θετικά την τεχνολογία της Adobe και επένδυσε 2,5 εκατομμύρια δολάρια στην δημιουργία ενός ηλεκτρική PostScript για τους laser εκτυπωτές της. Αυτός ο εκτυπωτής ήταν όμοιος με το HP LaserJet, αλλά ο ηλεκτρική PostScript θα επέτρεπε παραγωγή ποιότητας εικονοθέτη. Το κόστος του ήταν περίπου 7000\$, ακριβό κόστος (ακόμη και για σήμερα) συγκρινόμενο με τον πρώτο laser εκτυπωτή της Xerox ο οποίος κόστιζε το 1978 περίπου 500\$. Ένας υπολογιστής που συνδεόταν με έναν ισχυρό εκτυπωτή δεν θα ήταν τίποτε το ιδιαίτερο, αν η Apple και η Adobe δεν συναντούσαν μια μικρή νεοσύστατη εταιρεία η οποία είχε δημιουργήσει μια εφαρμογή για χρήση σε Mac, δίνοντας το μέγιστο δυνατό του laser εκτυπωτή. Το project αυτό ονομάστηκε Aldus και το λογισμικό ονομάστηκε PageMaker. Το επιτυχημένο εκδοτικό σύστημα (DTP) γεννήθηκε. Μέσα σε ένα χρόνο, το πακέτο των Apple & Mac, της PostScript, του laser εκτυπωτή, του PageMaker και της Adobe, μετέτρεψε τις εταιρείες αυτές σε πλούσιες επιχειρήσεις. Η εταιρεία παροχής συστημάτων γραφικών τεχνών Linotype ήταν η πρώτη εταιρεία που ενσωμάτωσε στο RIP της την γλώσσα PostScript. Σύντομα πολλές εταιρείες ακολούθησαν το παράδειγμα της Linotype, και έτσι η PostScript έγινε η 'lingua franca' του pre-press.

1991: PostScript level 2

Περίπου το 1991, η Adobe διένειμε την επόμενη αναθεωρημένη έκδοση της PostScript με την ονομασία Level 2. Ήταν μια αρκετά σημαντικά βελτιωμένη έκδοση, η οποία αναμενόταν αυτιάσιμνα από την κοινό τητα του pre-press. Τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της είναι:

- Βελτιωμένη ταχύτητα και αξιοπιστία
- Τα λάθη του κώδικα Limit check και V Mirror διορθώθηκαν στην level 2. Η Adobe τα διόρθωσε όλα αυτά με τη βελτίωση της διαχείρισης μνήμης του κώδικά της και με τη βελτιστοποίηση του κώδικα. Αυτό επίσης βελτίωσε την απόδοση, ειδικά με τις scanpρισμένες εικόνες
- Η υποστήριξη RIP για διαχωρισμούς: Το Level 2 RIP είναι σε θέση να διαχειριστεί ένα σύνθετο αρχείο Postscript και να διαχωρίσει τα χρώματα.
- Αποσυμπίεση εικόνας: Το Level 2 μπορεί να αποσυμπίσει εικόνες JPEG και CCITT συμπίεσμένες εικόνες.
- Υποστήριξη για τις σύνθετες γραμματοσειρές: Οι ασιατικές χώρες χρησιμοποιούν μεγαλύτερα σύνολα χαρακτήρων (γραμματοσειρές) από αυτά που χρησιμοποιούνται στην Ευρώπη. Η Apple θα το υποστήριζε μέσω του Quick Draw GX. Σήμερα θεωρείται αυτονόητο όπως και το Open Dur και το Newton.
- Γραμματοσειρά και μοτίβο στην ίδια cache: με το Level 2 δεν διαγράφεται πλέον αυτόματα η γραμματοσειρά από την μνήμη. Έτσι, το αποθηκευμένο αρχείο θα είναι ίδιο όποτε το "ανοίξουμε".
- Βελτιωμένοι drivers: ουσιαστικά πρόκειται για τον LaserWriter 8 σε Macintosh και ο Adobe PostScript 2.x για Windows 3.1, μαζί με τους κατάλληλους PPD drivers.
- Βελτιωμένοι αλγόριθμοι διαχωρισμού: σημαντική εξέλιξη για πολλούς κατασκευαστές RIP. Η Αγία παραδείγματος χάριν, είχε ήδη διαθέσει την Balanced Screening Technology περίπου έναν χρόνο νωρίτερα, προσφέροντας υψηλής ποιότητας moire στους διαχωρισμούς για χρήση σε offset. Η έκδοση της Adobe ονομάστηκε Accurate Screening.

H Adobe έκανε ένα μεγάλο λάθος δημοσιεύοντας πρώτα τα specs για την level 2, κι έπειτα να αρχίσει ουσιαστικά να εργάζεται πάνω στην εφαρμογή. "Πατώντας" σε αυτό, οι ανταγωνιστές της δημιούργησαν πολύ γρήγορα εξομοιωτές της PostScript Level 2, χρησιμοποιώντας όλα αυτά που η Adobe δημοσίευσε στα τεχνικά χαρακτηριστικά της. Έτσι, παρότι που η level 2 πρόσφερε άμεσα πολλά πλεονεκτήματα, χρειάστηκε αρκετό καιρό ώσπου να αρχίσει πραγματικά να λειτουργεί. Ένα χαρακτηριστικό γνώρισμα των παρτώνων είναι ότι μέχρι το 2002, το ενσωματωμένο RIP διαχωρισμών δεν υποστηρίζονα κατάλληλα από το XPress 5.

1998: PostScript 3

Για κάποιο ασαφή λόγο, η Adobe προτίμησε να ονομάσει την πιά πρόσφατη αναπροσαρμογή PostScript 3 αντί του PostScript Level 3. Συγκριτικά με το Level 2, η PostScript 3 φαίνεται ως μια άνευ σημασίας βελτίωση. Κατά μια έννοια αυτό γίνεται εύκολα αντιληπτό, όταν ακόμη και σήμερα, κάποιες εφαρμογές δεν καλύπτουν πλήρως και κατάλληλα την Level 2.

Τα κύρια πλεονεκτήματα της PostScript 3 είναι:stScript και το EPS

Υποστήριξη για περισσότερα από 256 graylevels ανά χρώμα. Η Adobe έχει περιλάβει τον 12-bit διαχωρισμό στον κώδικα Postscript τους. Αυτό επιτρέπει μέχρι και 4096 graylevels ανά χρώμα. Στο παρελθόν, ο περιορισμός 256 graylevels ήταν μερικές φορές ορατός σαν banding, ειδικά στις χρωματικές ενώσεις.

- Υποστήριξη PDF. Το RIP της Postscript 3 υποστηρίζει και την level 2 αλλά και pdf αρχεία.
- Βελτιωμένη υποστήριξη RIP διαχωρισμών: Το Level 2 RIP ήταν ήδη σε θέση να διαχωρίζει τα χρώματα. Όμως μερικοί τύποι εικόνων όπως δύο τόνων ή εξαχρωμίας, δεν μπορούσαν να αντιμετωπιστούν ικανοποιητικά. Η PostScript 3 περιέχει ένα πρόσθετο διάστημα χρωμάτων αποκλεισμένο Device N. Μία εικόνα, που δεν είναι CMYK, κωδικοποιείται σε αυτό το διάστημα χρωμάτων, οπότε το RIP είναι σε θέση να κάνει τον σωστό διαχωρισμό.
- Διαδίκτυο: ακολουθώντας τις τάσεις της εποχής και την ραγδαία εξέλιξη του διαδικτύου και των web διαφημίσεων, η Adobe, προσέθεσε στην PostScript 3 λειτουργίες σχετικές με το internet.

2. EPS

Το Illustrator της Adobe, ήταν το πρώτο πρόγραμμα που εισήγαγε γραφικό interface στην διαδικασία εκτύπωσης. Ουσιαστικά λειτουργούσε ως πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών πρί το προσκήνιο και πρόγραμμα δημιουργίας postscript στο παρασκήνιο.

Κάθε γλώσσα προγραμματισμού χρειάζεται έναν επεξεργαστή για να μπορέσει να λειτουργήσει. Εδώ, ως επεξεργαστής, λαμβάνεται ο συνδυασμός του λογισμικού και του εκτυπωτή που χρησιμοποιούνται. Αυτός ο συνδυασμός ονομάζεται RIP (Raster Engine Processor). Το RIP λαμβάνει τον κώδικα εκτύπωσης από το postscript και αναλαμβάνει να τον μετατρέψει σε kimagees πάνω ως ουσία σελίδα εκτύπωσης. Επίσης, η postscript, μας δίνει την δυνατότητα αποθήκευσης του προς εκτύπωση αρχείου, στον δίσκο μας ("print to file"). Το αρχείο αυτό, μπορεί να αποσταλεί για εκτύπωση οποιαδήποτε στιγμή. Το αποθηκευμένο αρχείο, μαζί με τις όποιες πληροφορίες περιέχει και την χαμηλή ανάλυση προεπισκόπηση του, ονομάζεται EPS (Encapsulated PostScript File).

Δημιουργώντας ένα αρχείο EPS

Το πρώτο πράγμα που θα πρέπει να θυμάστε είναι ότι η τοποθέτηση Postscript κώδικα σε ένα αρχείο δεν το μετατρέπει σε ένα eps αρχείο. Πρέπει να σχηματιστεί (formatted) ειδικά.

Το δεύτερο πράγμα που θα πρέπει να θυμάστε είναι ότι ένα eps αρχείο δεν είναι απαραίτητο να έχει συνημμένη προεπισκόπηση του. Χωρίς το preview, δεν μπορείτε να δείτε πως θα φανεί το αρχείο στην οθόνη, αλλά μπορεί να τυπωθεί, ως γραφικό σε ένα έγγραφο, σε έναν εκτυπωτή Postscript.

Εξαγωγή αρχείου EPS από προγράμματα

Προγράμματα Drawing από προγράμματα σχεδίων (drawing) επιτρέπουν τον σχεδιασμό και την κατασκευή εικόνων από γραμμές, από καμπύλες και από κείμενο. Η σημαντικότερη διαφορά μεταξύ των προγραμμάτων σχεδίων και της ζωγραφικής είναι ότι σε ένα πρόγραμμα σχεδίων τα αντικείμενα παραμένουν editable - π.χ., μπορεί να επαναταξινομηθούν τα boxes και να κινηθεί το κείμενο. Τέτοιες εφαρμογές είναι το Corel, το Illustrator, το FreeHand, κλπ. Τα περισσότερα από τα προγράμματα σχεδίων είναι σε θέση να εξαγάγουν ως eps. Αυτό συνήθως γίνεται από τις εντολές "Export" ή "Save as...", και όχι από την επιλογή εντολής "Print". Σε πολλές περιπτώσεις, τα προγράμματα δημιουργούν και μια προεπισκόπηση του αρχείου, σε άλλα προγράμματα γίνεται καταπίεση. Αυτά τα eps αρχεία είναι ιδανικά για ποιοτική εργασία, μια που λειτουργούν σωστά σε οποιαδήποτε ανάλυση (για παράδειγμα, σε έναν καλό εκτυπωτή, τα κείμενα θα δείχνουν sharper).

Προγράμματα Painting. Τα προγράμματα ζωγραφικής επιφανειακά είναι παρόμοια με τα προγράμματα σχεδίων. Η διαφορά είναι ότι λειτουργούν σε ένα πλέγμα εικονοστοιχείων (Pixels), που οι οποίες μετακινούνται εύκολα. Τα αντικείμενα δεν μπορούν να μετακινήθούν, εκτός από την επιλογή της αποκοπής και μεταβολής τους, έχοντας ως αποτέλεσμα την παρουσία "τρύπας" στο background. Τέτοιες εφαρμογές είναι το Corel PhotoPaint και το Photoshop. Μερικά από τα painting προγράμματα έχουν την δυνατότητα δημιουργίας eps αρχείου, με preview. Η διαδικασία εξαγωγής ή δημιουργίας είναι η ίδια. Αυτά τα eps αρχεία έχουν συνήθως χαμηλότερη ποιότητα και ανενίο οφείλεται στο ότι είναι βασισμένα σε ένα σταθερό πλέγμα μεγθους. Ουσιαστικά δεν είναι κατάλληλα για εκτύπωση, γιατί αυτό που φαίνεται στο μικρό μέγεθος της οθόνης δεν είναι ίδιο με αυτό που φαίνεται στο μεγάλο μέγεθος της εκτύπωσης, είναι όμως κατάλληλα για εφαρμογές περιοδικών και εφημεριδών.

Προγράμματα DTP. Τα προγράμματα DTP (Desktop Publishing) χρησιμοποιούνται συνήθως για να σχεδιάσουν και να προετοιμάσουν σελίδες για δημοσίευση. Παρόμοια με τους επεξεργαστές κειμένου, δίνουν πολύ μεγαλύτερα και καλύτερα στον ακριβή σχεδιασμό μιας σελίδας. Τέτοιες εφαρμογές είναι το Quark XPress, το PageMaker, το Publisher της Microsoft και το Serif PagePlus. Οποιοδήποτε ποιοτικό DTP πρόγραμμα χρησιμοποιείται στον χρήστη να τοποθετήσει ένα eps αρχείο σε μια σελίδα. Κάποια από αυτά θα επιτρέψουν επίσης, την εξαγωγή ενός αντιγράφου μιας σελίδας ως eps αρχείο.

Επεξεργαστές κειμένου (εφαρμογές Office). Η δυνατότητα να αποθηκευθούν eps αρχεία από άλλες εφαρμογές είναι συνήθως χειρόνομη. Συνήθως η μόνη επιλογή είναι η εντολή "print" να προσπαθήσει να δημοσιοποιήσει ένα eps αρχείο. Αυτά τα προγράμματα έχουν συχνά καλύτερη υποστήριξη για την εισαγωγή ενός eps αρχείου. Για παράδειγμα στο Microsoft Word, στο οποίο μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή λειτουργίας "Insert Picture".

Εκτύπωση EPS

Εφόσον μια εφαρμογή μπορεί να τυπώσει, οι πιθανότητες να τυπώσει σε έναν postscript εκτυπωτή είναι πολύ καλές. Αυτό σημαίνει ότι είναι ένας καλός τρόπος για την δυνατότητα παραγωγής ενός αρχείου eps. Αυτό όμως δεν είναι πάντοτε εύκολο και επιβόλο. Το σύνθημα εμπόδιο είναι να "πειστεί" η εφαρμογή να τυπώσει ένα αρχείο, στέλνοντας τα αποτελέσματα στον εκτυπωτή. Όταν ένα πρόγραμμα που «τρέχει» σε MS Windows τυπώνει, αυτό συνήθως γίνεται μέσω «απαίτησης» του προγράμματος στον Windows printer driver (Οδηγός-πρόγραμμα εκτύπωσης), ο οποίος το πραγματοποιεί. Θεωρητικά, αυτό σημαίνει ότι όποιο πρόγραμμα «τρέχει» στα Windows μπορεί να τυπώσει σε όποιο συνδεδεμένο εκτυπωτή στο σύστημα, χωρίς να απαιτείται αλλοίωση ή μορφοποίηση του προγράμματος ή συγγραφέα της κώδικα. Σε παλιά συνήθως συστήματα, που χρησιμοποιούν Windows 95, 98 ή NT, προσαρμόζονται προβλήματα στην δημιουργία και απεικόνιση αρχείων eps. Αυτό οφείλεται στο ότι η Microsoft, σε εκείνες τις εκδόσεις δεν περιελάμβανε οδηγούς για την δημιουργία eps. Το πρόβλημα λυνόταν με την εγκατάσταση των ανάλωτων οδηγών από την Adobe. Π.χ. στα NT, η βιβλιοθήκη PSCRIPT.DLL περιέχει εντολή να μην δημιουργεί eps αρχεία, και χρειάζονα οι οδηγοί της Adobe 5.x για να μπορεί το σύστημα να τα παράγει. Τα παραγόμενα αρχεία ήταν συνήθως χωρίς preview, τα boxes συνήθως δεν αντιπροσώπωναν το γραφικό αλλά στο σύνολο της σελίδας και δεν υποστήριζον postscript level 1. Έτσι δημιουργήθηκαν κάποια προγράμματα (third party programs) για την διευκόλυνση των χρηστών αυτών των συστημάτων. Το πιο διαδεδομένο (και δωρεάν) είναι το GhostScript.

Το GhostScript είναι το όνομα ενός συνόλου λογισμικού που ελέγχει:

- Διεργμένα μεταξύ του PostScript και των αρχείων pdf
- Ενότητες εισαγωγής (utilities) για την ανάλυση ποικίλων σχημάτων raster (jpeg, gif, pcx, pgm, κ.α.)
- Ενότητες παραγωγής (οδηγί-drivers) για μια ευρεία ποικιλία παραδομένων συστημάτων (συμπριλαμβανομένων των X Windows και Microsoft Windows) για σχήματα αρχείων raster, και εκτυπωτές, καθώς επίσης και για την παραγωγή αρχείων PDF με παρόμοια λειτουργία του Acrobat Distiller
- Ως βιβλιοθήκη DLL είναι ένα σύνολο διεργασιών για την εφαρμογή των γραφικών παραστάσεων και των δυνατοτήτων διευκόλυνσης στην PostScript

Ουσιαστικά, τα παραπάνω σημαίνουν ότι Ghostscript μπορεί να διαβάσει ένα Postscript ή ένα αρχείο PDF και να τα απεικονίσει στην οθόνη, καθώς επίσης να τα μετατρέψει σε τέτοια μορφή ώστε να μπορούν να τυπωθούν σε έναν postscript εκτυπωτή. Σε ολόκληρο κείμενο ή κάποιο συμβολή του πρόγραμμα απεικόνισης (preview / viewer) μπορείτε να δείτε ή να τυπώσετε ένα ολόκληρο έγγραφο ή μέρος του ή και κάποιες μεμονωμένες σελίδες σε έναν εκτυπωτή που δεν υποστηρίζει postScript, σε ένα σύστημα υπολογιστή που δεν διαθέτει postscript display.

3. Τα 10 βασικά σημεία του EPS

1. Το EPS είναι ακρόνυμιο του Encapsulated PostScript. Η γλώσσα PostScript αρχικά σχεδιάστηκε για την αποστολή αρχείων για εκτύπωση. Αλλά στην πορεία απέκτησε δυνατότητες για διαβάθμιση και "μετάφραση" του αρχείου, οι οποίες με την σειρά τους έδωσαν τη δυνατότητα της ενσωμάτωσης στοιχείων postscript και τοποθέτησης τους σε όποιο σημείο της σελίδας. Αυτά τα ενσωματωμένα στοιχεία είναι συνήθως τα αρχεία eps. Ουσιαστικά σε ένα είναι γραφικό format αρχείων.
2. Η Postscript σε ένα αρχείο eps πρέπει να ακολουθήσει ορισμένους κανόνες. Παραδείγματος χάριν, δεν πρέπει να διαγράφει την σελίδα γιατί αυτό θα είχε επιπτώσεις σε ολόκληρο το αρχείο και όχι μόνο στο τμήμα που ελέγχει. Ένα άλλο παράδειγμα είναι η απαγόρευση επιλογής μεγθους σελίδων γιατί θα καθόριζε το συνολικό μέγεθος των σελίδων του αρχείου και θα το μορφοποιούσε ανάλογα.
3. Ένα eps αρχείο πρέπει να περιλαμβάνει μια ειδική επιγραφή-header, έτσι ώστε να μπορεί να είναι κατανοητό και αναγνωσίμο από την PostScript. Η header αποτελείται από δύο επιλογές τύπου "starting %" το οποίο δεν έχει καμία επίδραση στον εκτυπωτή και την εκτύπωση. Το σημείο αυτό ονομάζεται οχάλο EPS το "%BoundingBox" [Οι πρώτες τυπικές γραμμές στην γλώσσα PostScript είναι οι εξής: %PS-Adobe-2.0 EPSF-2.0, %%Creator: name, %%CreationDate:date, %%Title:filename, %%BoundingBox:a b c d]. Αυτό δίνει την θέση του eps αρχείου μέσα στην σελίδα εκτύπωσης και θα επηρεαστεί το αποτέλεσμο εφόσον το αρχείο διαβηθμιστεί ή μεταβληθεί.
4. Αν σταλεί ένα αρχείο eps σε έναν εκτυπωτή το αποτέλεσμα θα είναι ένα εκτυπωμένη κόπια του αρχείου, ή μια κενή σελίδα, ή καμία απολύτως εκτύπωση. Αυτό οφείλεται στο ότι τα eps αρχεία δεν έχουν σχεδιασθεί για εκτύπωση. Βέβαια, σχεδόν πάντα τυτώνονται στο default μέγεθος σελίδας, άσχετα το μέγεθος που έχουμε καθορίσει, εκτός αν περιλαμβάνει και επιμήκη μέγεθος της σελίδας εκτύπωσης.
5. Όταν ένα DTP πρόγραμμα χρησιμοποιείται μόνο ως eps, δεν είναι σε θέση να ερμηνεύσει την postscript στο eps και να εμφανίσει την κίνηση. Συνήθως τα eps συνδεδεούνται από preview ή είναι χημικά και άμεσα τα προγράμματα DTP δεν γνωρίζουν πώς να αποδώσουν, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι χρήσιμα, όπως για εκτύπωση. Η συνήθης τακτική απεικόνισης αρχείων eps από τα DTP προγράμματα στην οθόνη, είναι ένα γκρι κουτί.
6. Υπάρχουν τρεις τύποι προεπισκόπησης, Macintosh, DOS και ανεξάρτητα συστήματος. Σε συστήματα Macintosh το preview είναι ένα γραφικό αρχείο με κατάληξη .PICT, στις πληροφορίες metadata του eps. Αυτό σημαίνει ότι το αρχείο περιέχει μόνο postscript. Για τα συστήματα DOS, το preview ενσωματώνεται στο αρχείο και περιέχει ένα header συνήθως του τύπου "Xc5d0d3c6". Ένα DOS eps αρχείο, το οποίο περιλαμβάνει preview, αν δεν αφαιρεθεί το header, δεν μπορεί να εκτυπωθεί. Στα συστήματα DOS, η προεπισκόπηση ενσωματώνεται σαν αρχείο .TIFF ή .WMF.
7. Ένα eps αρχείο με προεπισκόπηση ανεξάρτητα συστήματος ονομάζεται EPSA. Αυτό σημαίνει την τοποθέτηση ενός μονόχρωμου bitmap ως σχόλιο στο αρχείο. Πρακτικά δεν είναι ανεξάρτητα συστήματος, αφού σε πολλές περιπτώσεις οι εφαρμογές των συστημάτων Macintosh & DOS δεν τα αναγνωρίζουν. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν το αρχείο, αλλά δεν μπορούν να δουν τα previews.
8. Συνήθως οι εφαρμογές στα συστήματα Macintosh μπορούν να διαχειριστούν τα eps αρχεία, που δημιουργήθηκαν σε DOS συστήματα, αρκεί η προεπισκόπηση να είναι σε μορφή .TIFF. Τα συστήματα DOS μπορούν να διαχειριστούν eps αρχεία, δημιουργημένα σε Macintosh, αλλά σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να δουν το preview.
9. Κάποιες μεταβολές σε eps αρχεία μπορεί να τα κάνουν μη εκτυπώσιμα. Αυτές οι μεταβολές συνήθως είναι η διαδικτική (binary eps) και η Level 2. Τα διαδικτικά eps αρχεία συμπεριφέρονται πάλι καλά σε συστήματα Macintosh, αλλά στα PC δεν μπορούν να εκτυπωθούν γιατί ο συνδυασμός των πλίκτρων Control + D, αν πατηθεί, θα αλλάξει ξανά τα χαρακτηριστικά του PostScript. [Οι εκτυπωτές Postscript χρησιμοποιούν το Control-D ως δεικν για το τέλος εργασίας. Ο host υπολογιστής πρέπει έπειτα να περιμένει τον εκτυπωτή να στείλει πίσω ένα Control-D ως ένδειξη ότι η εργασία ολοκληρώθηκε. Οι υπολογιστές PC συχνά δεν έχουν υποστηρίχουν ειδός printer manager και οι εφαρμογές ολοκληρώνουν την εκτύπωση στέλνοντας τον χαρακτηριστικό Control-D στον εκτυπωτή, μερικές φορές πριν και μετά από μια εργασία. Οι εφαρμογές στα PC ενσωματώνουν συχνά ένα Control-D ως τρόπο χαρακτηριστή στο αρχείο εκτύπωσης. Το πρόβλημα αυτό, στα windows, λύνεται αν στο αρχείο PRINTERS.WRI, που περιλαμβάνεται στο WIN.INI προστεθεί η εξής γραμμή CtrlD=0]. Τα περισσότερα eps σε Level 2 Mac είναι σε binary μορφή, και δεν μπορούν να "ανοίξουν" στα περισσότερα PCs. Eps αρχεία σε Level 2 μπορούν να εκτυπωθούν μόνο σε εκτυπωτή με PostScript Level 2. Πιθανό είναι σπάνια η αποθήκευση τέτοιου πρότυπου, και οι περισσότεροι εκτυπωτές χρησιμοποιούν level 3, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι το Adobe Photoshop εξάγει τα JPEG αρχεία σε level 2.
10. Επίσης συχνά υπάρχει το «αρχείο EPS» και το «EPSF» (Encapsulated PostScript) και το EPSF, χωρίς προεπισκόπηση. Η Νόηση δεν υπάρχει διαφορετικό όνομα για το EPS με προεπισκόπηση και για το EPS χωρίς προεπισκόπηση. Κάποιοι δυσκολεύονται περισσότερο τα πρόματα χρησιμοποιώντας τα eps για να περιγράφουν οποιοδήποτε PostScript αρχείο, περιλαμβάνοντας ακόμα και αυτά που είναι για εκτύπωση. Δυστυχώς δεν υπάρχει κάποια διεθνής συμφωνία ονοματολογίας ή πρότυπο για τον διαχωρισμό τους με τα «PostScript εκτυπώσιμα αρχεία που δεν είναι EPS».