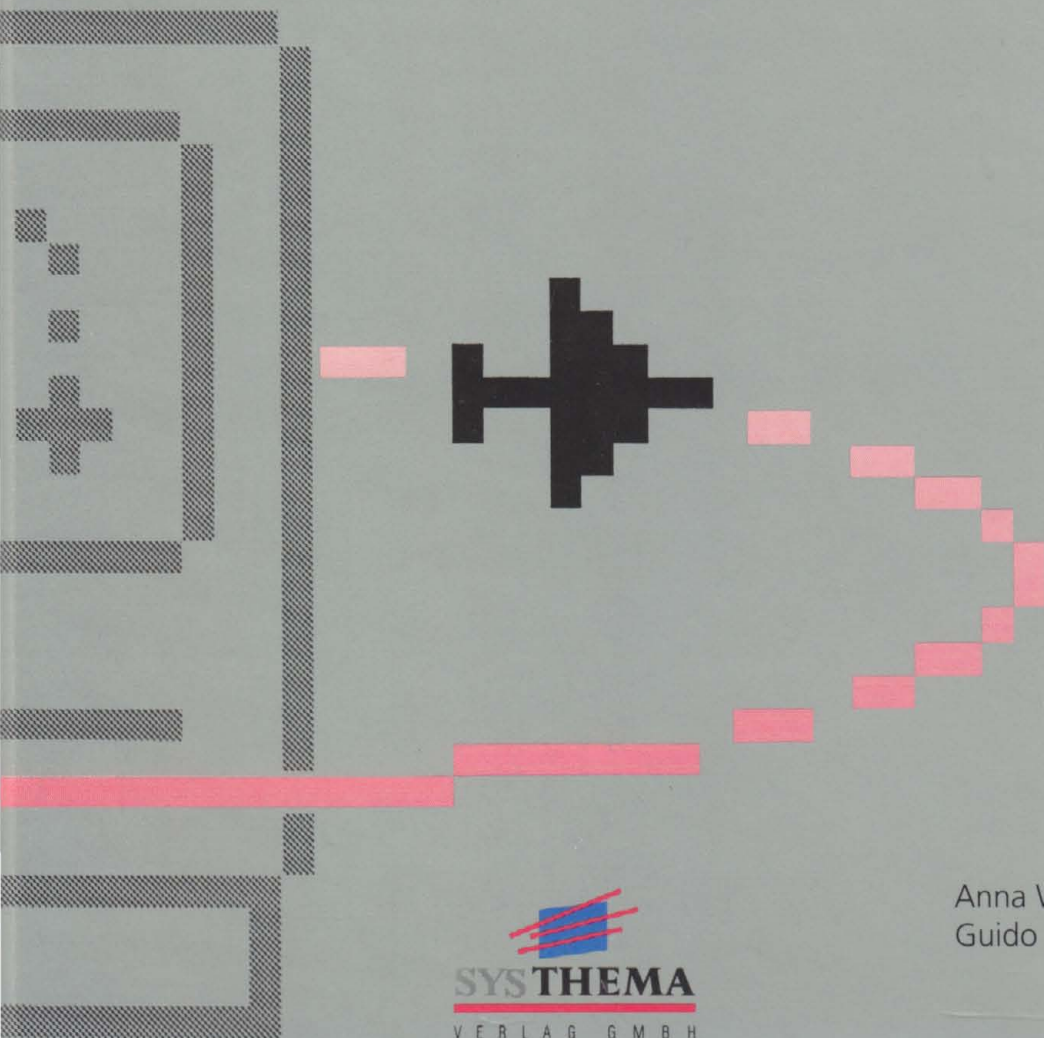


Einsteigen
Grafik
3D Grafik
Scannen
Typografie
Layout

Mac**REISEFÜHRER**

In 6 Mac-Touren vom Einstieg bis zur Computergrafik




SYSTHEMA
VERLAG GMBH

Anna Wagner
Guido English

Die Informationen in diesem Buch werden ohne Rücksicht auf eventuellen Patentschutz gemacht. Wenn Warennamen vorkommen, werden sie benutzt, ohne daß ihre freie Verwendbarkeit gewährleistet werden kann.

Dieses Buch wurde von Menschen mit Computern gemacht, Fehler können also nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Weder Verlag noch Herausgeber oder Autoren können für fehlerhafte Angaben oder gar deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen.

Über Verbesserungsvorschläge, Hinweise auf Fehler und jedwede qualifizierte Kritik freuen wir uns jedoch immer.

Alle Rechte, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Veröffentlichung in elektronischen oder sonstigen Medien, behalten wir uns vor.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch benutzten Beispiele, Modelle, Abbildungen und Ideen ist nicht zu kontrollieren, aber untersagt.

Alle in diesem Buch aufgeführten Waren- und Produkt-Bezeichnungen unterliegen den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen.

ISBN: 3-89390-331-3

© 1989 by Systhema Verlag GmbH,
Kreiller Str. 156, D-8000 München 82,
West-Germany
Alle Rechte vorbehalten

Konzept, Gestaltung und Ausführung:
MacLab Production
Anna Wagner und Guido Englich, Berlin

Dieses Buch ist komplett auf Apple Mac Plus
und Mac SE entstanden. Kontrollausdrucke
sind über LaserWriter II NT gemacht worden.

Umschlag-Gestaltung:
Wagner & Englich, Berlin

Herstellung:
Gorbach Herstellungsbüro, Buchendorf

Belichtung:
Bei CD Computer & Dokumentation GmbH, Aalen,
wurde auf dem Fotosatzgerät Linotronic 300
mit PostScript-Ausstattung belichtet.

Druck:
Schoder Buch & Offsetdruck, Gersthofen

Printed in W-Germany

Vor-Wörtliches

Wir über uns...



Wir wollen...

Mac und seine, unsere Fähigkeiten unterstützende, anmachende Features und Eigenschaften anhand einiger Reiserouten und Stationen anschaulich und reisescharf-machend dokumentieren,

...weil wir denken, dass hier eine Dokumentationslücke besteht...

...weil wir, an konzeptioneller Gestaltung interessiert, immer neugierig sind, was Visualisierung komplexer didaktischer Sachverhalte in einem bilderstarken Handbuch betrifft, das Anregung ohne Vorschriften sein soll...

...und weil wir denken, dass die Fülle an Software es sehr wünschenswert macht, ein aus persönlicher Erfahrung verfasstes Umgangsprotokoll zur Verfügung zu stellen: den Neu-Einsteigern gegen den ersten Frust, den alten Reisenden zur Lust...

...und so auch ein Stück Mac-Glasnost zu praktizieren, was heisst, mit Tricks und Möglichkeiten, die wir beim Arbeiten erfahren, nicht hinterm Berg zu halten.

Unser professionelles Umfeld ist das Industrie Design.

Durch Prof. Nick Roericht am Fachbereich Industrial Design der HdK Berlin wurden wir schon früh in der experimentellen Arbeit mit neuen Medien unterstützt.

Im Design-Prozess liegt der Schwerpunkt beim Einsatz von Macintosh-Computern für Entwurf, Visualisierung und Dokumentation von Projekten oder konzeptionellen Studien. Diese zweidimensionalen "Entwurfs-Trabanten" bilden einen wichtigen und neuen Beitrag zur Design- und Projekt-Kommunikation.

Es interessiert uns hier, wieweit unser Denkansatz und unsere Erfahrung aus dem Produkt-Design sich übertragen lassen auf die Dokumentation und Beschreibung der Fähigkeiten und Möglichkeiten des Computers, anders gesagt: wir wollen Werkzeuge und Wirkung zeigen, nicht nur das Endergebnis, sondern vor allem den Weg.

Diese Arbeit sollte keine Auf- und Gegenrechnung zu herkömmlichen Arbeitsmethoden werden, dazu waren unsere Berührungsängste im Vergleich zu den Überraschungen und Erfolgserlebnissen von Anfang an viel zu klein, sondern eine Erfahrungsbeschreibung und Brücke zwischen den verschiedenen Anwendungen, die anderen Mac-Interessierten einen leichteren Einstieg ermöglichen soll.

Was Sie in den Händen halten, zeigt unser Informations-Kultur-Verständnis vom Austausch und gegenseitiger Hilfestellung.

”

**Nichts ist so ansteckend,
wie das Beispiel...**

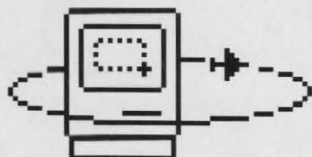
Inhalt in 6 Touren

Vom Einsteigen...bis zum Layout

Einsteiger Tour

...begleitet Neu-Ankömmlinge durch den Aufbau der Mac-Benutzer-Oberfläche.

Hier wird gezeigt wie die Fenster funktionieren, wie mit der Maus aus den Befehls-Menues geordnet wird; die Tour beschreibt den Desktop und den Finder.



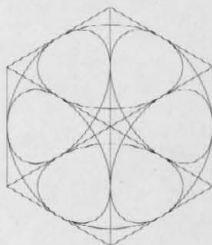
10 - 23

Grafik Tour

Die Grafik-Tour umfasst genau genommen drei Touren: sie beginnt mit der **Bitmap-Grafik** und beschreibt wie mit Pixeln gemalt und gezeichnet werden kann.

Objekt-orientierte Grafik- Programme schliessen sich an, es wird gezeigt, was Objekte sind, wie mit Objekten gearbeitet wird und wo technische Skizzen gemacht werden können.

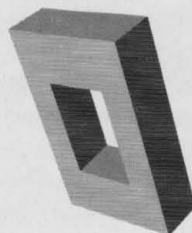
Den grössten Teil der Grafik-Tour nimmt die **Post-Script-Grafik** ein. Hier werden anhand der Programme FreeHand und Illustrator verschiedene Darstellungsmöglichkeiten und Tricks zum eleganten Umgang mit den Fähigkeiten der Programme gezeigt.



24 - 105

3D Grafik Tour

Um Zeichnungen dreidimensional zu konstruieren, gibt es verschiedene Wege: Die Tour stellt drei unterschiedliche Programme vor, ihre grundlegenden Eigenschaften und Einstiegshilfen für die Benutzung: Pro 3D, Super 3D und Swivel 3D.



106 - 147

Vision Tour

Der schnellste Weg zur Abbildung: ein-scannen.

Die Vision-Tour beschreibt die verschiedenen Bild-Formate, ihre Eigenschaften, wie sie bearbeitet und eingesetzt werden können und ganz nebenbei unser Lieblings-Programm und ein Stückchen Hardware: MacVision.

... und Vieles, was mit digitalisierten Bildern angestellt werden kann.



148 - 175

Typo Tour

...dass ein Computer eine Schreibmaschine mit Bildschirm ist...

...und was am Mac nebenbei noch mit Schriftzeichen gemacht werden kann, ausser sie zu tippen, davon erzählt ein wenig die... s.o.

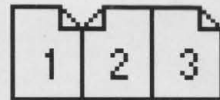


176 - 199

Layout Tour

Und was macht man am Ende mit all den schönen Bildern?

Je nach Temperament und Anspruch kombiniert man sie zu Seiten in PageMaker, X-Press oder Ready! Set! Go! - Layout-Programme für den Mac.



Speicherformate

und ihr Transfer durch die Programme **234 - 235**

Auf einen Blick

Index der verwendeten Begriffe und Programme **238 - 239**

200 - 231

Vorwort von hinten

Dieses Buch hat schon eine kleine Vorgeschichte.

Bevor es zu der Zusammenarbeit mit dem Systema-Verlag kam, hatten wir selbst eine limitierte Auflage mit den Laser-Ausdrucken über Kopierer produziert.

Die Verteilung dieser 200 Bücher gab uns ein reiches Feedback, das in der vorliegenden Auflage verarbeitet ist.

Diese Art zu arbeiten und ein Produkt zu entwickeln, ist eine unserer Lieblings-Utopien für die gestalterische Arbeit als Designer: ein Projekt im wirklichen Leben zu testen, quasi im Freiland-Versuch, und diese Beobachtungen in die Entwicklung mit einbeziehen.

Im Produkt-Bereich sind es zumeist technische Zwänge oder sonstige Beweglichkeits-Störungen, die solche Klein-Serien-Versuche erschweren oder verhindern.

Die dezentrale Verfügbarkeit der Mac-Publishing-Technik machte hier möglich, wovon in anderen Bereichen noch geträumt wird.

Dieses Buch ist ein kommunikatives Produkt.

In unserer Arbeit als Industrie Designer sehen wir die Gestaltung von Information (konzeptionelle Studien und Research) als einen wichtigen Bereich.

Für Information und Anregung sind wir immer erreichbar und dankbar:



MacLab Berlin
Büro für Design Kommunikation
und Produkt Entwicklung

Anna Wagner
Guido English

030 / 861 76 43



MacREISEFÜHRER ist ein Werkstatt-Buch, das in 6 Touren Anwendungen am Macintosh zeigt:

den Einstieg, die Arbeit mit Grafik und 3D Grafik, das Scannen und Bearbeiten von Bildvorlagen, typografische Manipulationen und die Verarbeitung von Bild und Text im Layout-Programm.

Werkzeuge der gängigen grafischen Software für Macintosh werden hier zur besseren Wegbeschreibung exemplarisch mit Bildbeispielen in ihrer Anwendung und Wirkung gezeigt.

DM 69,- sFr. 63,50 öS 538,20

ISBN 3-89390-331-3

