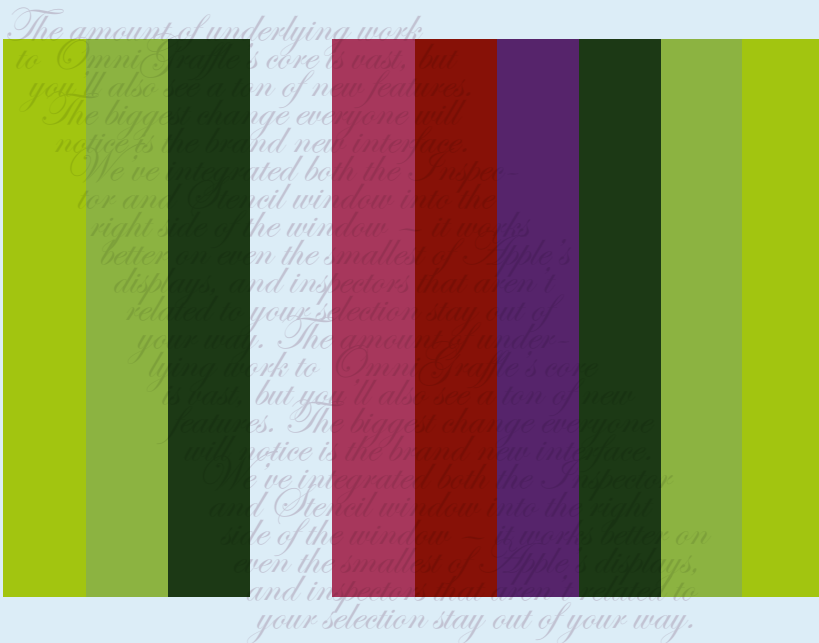


Stephan Lamprecht

OmniGraffle 6

Überzeugende Grafiken auf
Mac und iPad zeichnen



SMARTBOOKS

Mac und mehr.

OmniGraffle 6

Überzeugende Grafiken auf Mac und iPad zeichnen

Sie haben Anregungen und oder Fragen zum Buch? Wir freuen uns über Ihre Nachricht.

Bei inhaltlichen Fragen und Hinweisen zum Buch: Gabriel Neumann, Lektorat (neumann@smartbooks.de)

Bestellungen richten Sie bitte an: bestellung@dpunkt.de

Oder besuchen Sie unsere Verlags-Homepage **www.SmartBooks.de**

Projektleitung und Lektorat	Gabriel Neumann
Fachlektorat	Sascha Erni
Korrektorat	Anja Stiller
Layout und Satz	Susanne Streicher
Herstellung	Susanne Bröckelmann
Umschlaggestaltung	Friederike Diefenbacher-Keita
Druck und Bindung	M.P. Media-Print Informationstechnologie GmbH, 33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:

Druckausgabe: 978-3-86490-244-4

PDF: 978-3-86491-724-0

ePub: 978-3-86491-725-7

Mobi: 978-3-86491-726-4

1. Auflage 2015

SmartBooks • Eine Edition der dpunkt.verlag GmbH

Copyright © 2015 dpunkt.verlag GmbH

Wieblinger Weg 17

69123 Heidelberg

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Papier
plus⁺
PDF.

Zu diesem Buch – sowie zu vielen weiteren dpunkt.büchern – können Sie auch das entsprechende E-Book im PDF-Format herunterladen. Werden Sie dazu einfach Mitglied bei dpunkt.plus+:

www.dpunkt.de/plus

Übersicht

	Vorwort	9
Kapitel 1	Schnellstart	11
Kapitel 2	Zeichnen mit OmniGraffle	25
Kapitel 3	OmniGraffle im Büro	131
Kapitel 4	HTML-Design mit OmniGraffle	149
Kapitel 5	Mehr Übersicht beim Coding – App-Design	171
Kapitel 6	OmniGraffle unterwegs	181
Kapitel 7	Zeigen Sie Ihre Ideen	191
Kapitel 8	OmniGraffle erweitern und anpassen	201

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Kapitel 1 Schnellstart	11
1.1 OmniGraffle auf dem iPad	12
1.2 So starten Sie mit OmniGraffle auf dem Mac	20
Kapitel 2 Zeichnen mit OmniGraffle	25
2.1 Templates einsetzen – oder nicht?	26
2.2 Eine neue Zeichnung – ganz ohne Vorlage	29
2.2.1 Größe der Zeichenfläche definieren	31
2.2.2 Füllung der Arbeitsfläche bestimmen	32
2.2.3 Ein Hintergrundbild verwenden	35
2.2.4 Einheiten und Maßstab definieren	37
2.2.5 Gitternetz anlegen	38
2.2.6 Für akkurates Arbeiten – Hilfslinien nutzen	39
2.2.7 Tipps für eine gelungene Zeichnung	41
2.2.8 Mit Figuren arbeiten – und der Blick auf Schablonen	43
2.2.9 Workshop: Clipart und eigene Dateien als Schablone	46
2.3 Jetzt wird es lebendig – mit Farben und Formen arbeiten	49
2.3.1 Füllung eines Objekts ändern	49
2.3.2 Workshop: Eine eigene Farbpalette anlegen	53
2.3.3 Kontur des Objekts bearbeiten	55
2.3.4 Schatten – für die räumliche Tiefe	58
2.4 Mit Bildern arbeiten	60
2.5 Objekt ganz frei Hand zeichnen	64
2.5.1 Figur mit Umrisswerkzeug anlegen	64
2.5.2 Linienwerkzeug – Freestyle	66
2.5.3 Stiftwerkzeug – für frei gestaltete Formen	68
2.5.4 Wegepunkte bearbeiten	70
2.6 Workshop: Schnell eine Schaltfläche zeichnen	70
2.7 Workshop: Einen plastischen Stern zeichnen	71
2.8 (Fast) Ein Geheimtipp: ein Objekt an vielen Stellen bearbeiten – Masterobjekte nutzen	72
2.9 Texte und Beschriftungen	73
2.9.1 Mit Text auf der Zeichenfläche arbeiten	73
2.9.2 Texte formatieren	74
2.9.3 Tipps zur Schriftformatierung	78

2.9.4 Dokument-Eigenschaften und Dateiformat ändern	79
2.9.5 Dokument-Eigenschaften ausgeben	82
2.10 Verbindungen – das A und O vieler Diagramme	83
2.10.1 Verbindungspunkte (Magnete) von Objekten bearbeiten	85
2.10.2 Praxisbeispiel: Mit Magneten wird OmniGraffle zum visuellen Gedächtnis	87
2.10.3 Von Pfeilspitzen und Kreuzungen	88
2.10.4 Schnell zu verbundenen Formen	89
2.11 Eigenschaften und Objekte klonen – Zeit sparen	91
2.12 Tipps zum Bearbeiten von Objekten	92
2.13 Ganz nach Wunsch – Objekte bearbeiten und verändern	93
2.13.1 Figuren aufteilen und vereinen	93
2.13.2 Feintuning durch Zeichenpunkte	95
2.13.3 Objekte gruppieren	95
2.13.4 Figuren auf der Arbeitsfläche verteilen	96
2.13.5 Größenverhältnis von Objekten bearbeiten	97
2.13.6 Stapel von Objekten bilden und organisieren	97
2.13.7 Workshop: Kreissegmente anlegen	98
2.14 Ebenen helfen bei komplexen Zeichnungen	100
2.14.1 Mit Ebenen und Bildern eine Zeichnung digitalisieren	104
2.15 Gliederungen und automatische Layouts – eine Wunderwaffe ...	104
2.15.1 Gliederungen anlegen	105
2.15.2 Workshop: Gliederung aus OmniOutliner übernehmen	106
2.15.3 Verzeichnisse dokumentieren	108
2.15.4 Automatische Layouts steuern	109
2.16 Notizen und Metadaten zu Objekten	111
2.17 Aktionen von Objekten ausführen	113
2.18 Untergeordnete Grafiken	116
2.19 Tabellen	117
2.20 Für Profis: mit Workspaces arbeiten	119
2.21 Workshop: Maßstabsgerecht den Garten und die Wohnung planen	121
2.22 Workshop: ein Netzwerkdiagramm zeichnen	124
2.23 Workshop: Flaggen und Werbebanden zeichnen	127

Kapitel 3 OmniGraffle im Büro 131

3.1 Organigramme mit OmniGraffle	132
3.1.1 Schnell zum Ziel per Autolayout	133
3.1.2 Grundformen anlegen	134
3.1.3 Elemente verbinden	136

3.1.4	Setzen Sie Bilder ein!	137
3.1.5	Rasch zum Export	139
3.2	Concept-Maps mit OmniGraffle	140
3.2.1	Zentrales Thema finden und zeichnen	140
3.2.2	Der Zeichnung den letzten Schliff verleihen	142
3.2.3	So kommt die Zeichnung in ein Textdokument	143
3.3	Brücke zur Windows-Welt – der Austausch mit Visio	144
3.3.1	Stencils bei Visio leihen	146
Kapitel 4	HTML-Design mit OmniGraffle	149
4.1	Wireframes und Mockups gestalten	151
4.1.1	Brauchen Sie ein Grid? Oder eine Freihand-Zeichenfläche?	151
4.1.2	Schablonen auswählen	153
4.1.3	Masterseite anlegen	155
4.1.4	Aufbau definieren	157
4.1.5	Workshop: eine Beispielwebseite	158
4.1.6	Vom Wireframe zum Source-Code	162
4.2	HTML-Maps verwenden	164
4.3	Workshop: Auf dem iPad eine Webseite gestalten	166
Kapitel 5	Mehr Übersicht beim Coding – App-Design	171
5.1	Prototyping galore	172
5.2	Schneller zur Dokumentation	178
Kapitel 6	OmniGraffle unterwegs	181
6.1	Warum sich die Anschaffung beider Versionen lohnt	182
6.2	Dokumente abgleichen	183
6.3	Abgleich per OmniPresence	187
Kapitel 7	Zeigen Sie Ihre Ideen	191
7.1	Der Präsentationsmodus	192
7.2	OmniGraffle und Keynote – ein tolles Team	194
7.3	PDF-Exportieren	198
7.4	So landen Diagramme in Photoshop!	199
Kapitel 8	OmniGraffle erweitern und anpassen	201
8.1	Programm-Optionen	202
8.2	Schablonen ergänzen und organisieren	205

Vorwort

OmniGraffle begleitet meinen Alltag nun bereits seit vielen Jahren. In meinem Beruf muss ich sehr oft Sachverhalte mit Diagrammen veranschaulichen. Für die Grafiker in Verlagen sind Sachverhalte flüchtig zu skizzieren, damit daraus dann eine Reinzeichnung werden kann. Und für meine Trainings und Konzepte zeichne ich Abläufe oder auch Strukturen sehr gern mit OmniGraffle.



Als ich auf den Mac umstieg und einen Kollegen fragte, welchen Ersatz er für mein unter Windows geliebtes Visio empfehlen könne, hat er mir ohne zu Zögern OmniGraffle genannt. Und damit ins Schwarze getroffen. Über die Jahre habe ich immer mal wieder andere Lösungen ausprobiert; und auch den einen oder anderen Online-Dienst. Stets bin ich aber zu diesem Zeichenprogramm zurückgekehrt. Es besitzt nach wie vor die meisten Funktionen, arbeitet stabil und fügt sich vor allen Dingen perfekt auf dem Mac ein.

Als der Verlag anfragte, ein Buch über OmniGraffle zu schreiben, war ich begeistert. Vielleicht hätte ich länger überlegt, wenn ich gewusst hätte, was da auf mich zukommt.

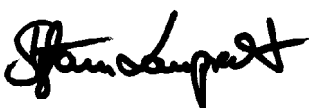
Es war das längste Projekt in meiner beruflichen Laufbahn. Runde zwei Jahre standen zwischen Idee und Abgabe dieses Manuskripts. Das hatte unter anderem auch damit zu tun, dass die Niederschrift der Seiten in eine besonders kreative Schaffensperiode der Omni Group fiel. So wurde nicht nur die Mac-Version überarbeitet, sondern auch die iPad-Fassung einem völlig neuen Design unterzogen. Das Material war fast in dem Moment bereits wieder veraltet, als es geschrieben wurde.

Und als das Manuskript fertig schien, kündigten die Entwickler eine deutsche Version an. Diese wollten wir natürlich gern abwarten. Keine leichte Sache für einen Autor und seinen Lektor, dessen Geduld häufig auf die Probe gestellt wurde. Danke, dafür!

Ich glaube, das Warten hat sich gelohnt. Auf den nachfolgenden Seiten zeige ich Ihnen einen breiten Ausschnitt der unzähligen Möglichkeiten, die sich im Einsatz mit OmniGraffle ergeben. Denn dieses Programm ist viel mehr, als nur eine Lösung für das Zeichnen von Flussdiagrammen. Und viel mehr, als ein Visio-Ersatz.

Abläufe und Raumpläne, selbst Druckvorlagen für Werbemittel können Sie damit zeichnen. Wie Sie ohne viele Experimente schneller zum Ziel kommen, zeige ich Ihnen in diesem Buch!

Viel Freude beim Lesen wünscht



1

Schnellstart

1 Schnellstart

OmniGraffle ist ein Programm für Zeichnungen und Diagramme, wie sie im kreativen Bereich und im Büro immer wieder benötigt werden. Mit der Software zeichnen Sie:

- Organigramme
- Ablaufdiagramme
- Raumpläne
- Strukturen von IT-Landschaften oder Netzwerken
- Entwürfe von Webseiten
- Skizzen zu Programmoberflächen

Der wesentliche Unterschied zu klassischen Zeichenprogrammen liegt darin, dass Sie die Figuren und Elemente nicht per Pinselstrich oder der Verbindung von einzelnen Eckpunkten erst mühsam konstruieren müssen. Was die Arbeit mit OmniGraffle so bequem macht, ist die Nutzung von bereits definierten Figuren und Formen, die Sie lediglich auf die Zeichenfläche ziehen müssen. Dort verändern Sie noch die Lage dieser Grafikprimitiven, passen deren Größe an und ändern auf Wunsch noch die Farbe, die Beschriftung oder auch Rahmenlinien.

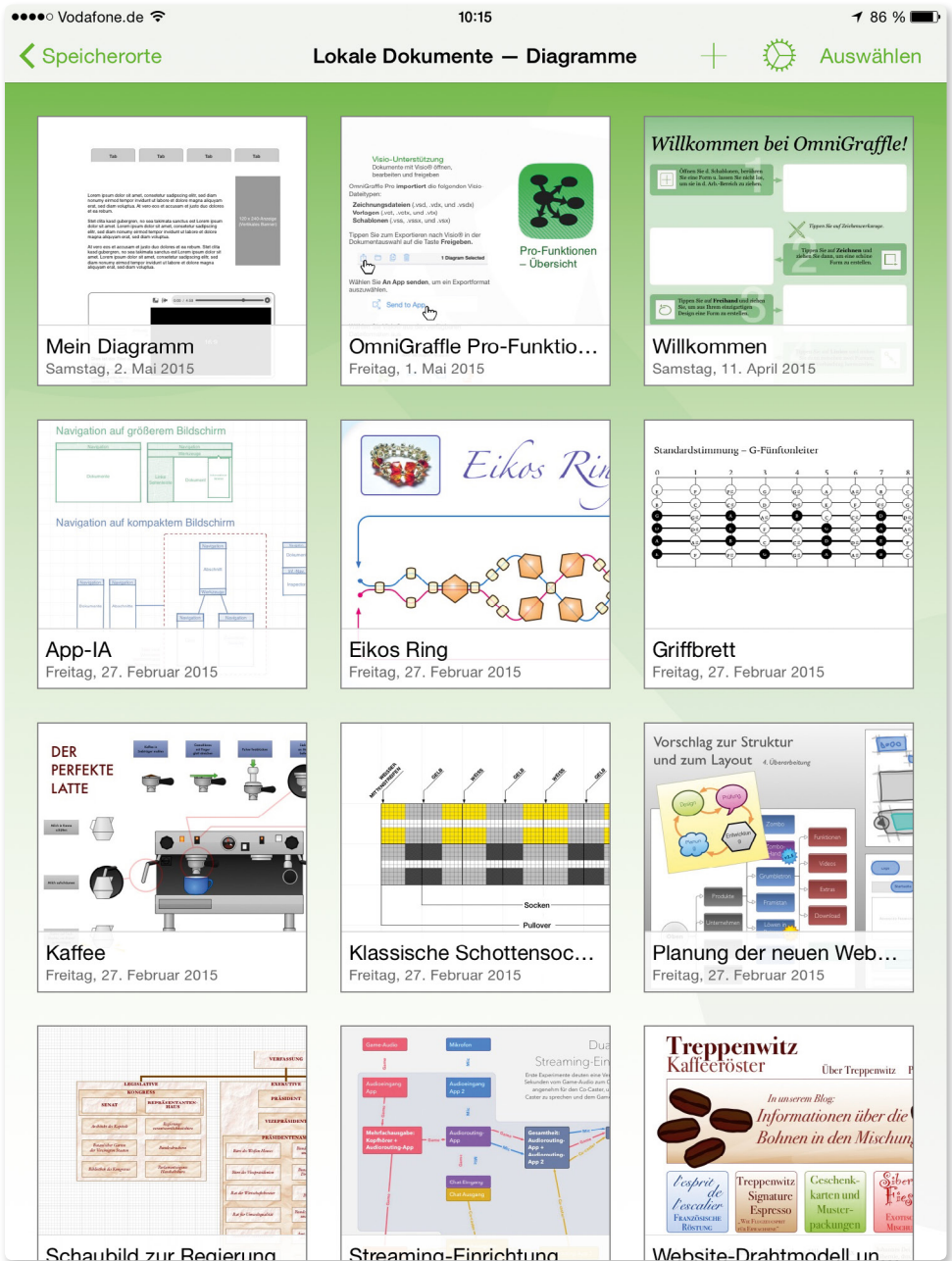
Für die fortgeschrittenen Anwender haben die Entwickler aber auch solche Funktionen integriert, die die Konstruktion von Figuren wie in anderen Zeichenprogrammen auch erlauben. Auf den nächsten Seiten möchte ich Ihnen einen schnellen Einstieg in die beiden Versionen von OmniGraffle für den Mac und das iPad zeigen.

1.1 OmniGraffle auf dem iPad

Nachdem Sie die Software gestartet haben, befinden Sie sich in der Übersicht der bereits vorhandenen Diagramme.

OmniGraffle greift dabei zuerst auf die lokal gespeicherten Elemente zu. Ihre Zeichnungen lagern auf Wunsch aber auch auf einem zentralen Server und lassen sich sogar mit den Daten auf dem lokalen Mac abgleichen. Dazu lesen Sie mehr im Kapitel »Dokumente abgleichen«.

Tippen Sie auf das Pluszeichen, um eine neue Zeichnung anzulegen. Damit landen Sie auf der Zwischenseite der enthaltenen Vorlagen. Diese unterscheiden sich auf dem iPad aber nur in Hinblick auf die automatischen Anpassungen von Objekten voneinander. Im Endeffekt landen Sie stets auf einer noch leeren Zeichenfläche.



Die gespeicherten Dokumente in der iPad-Version

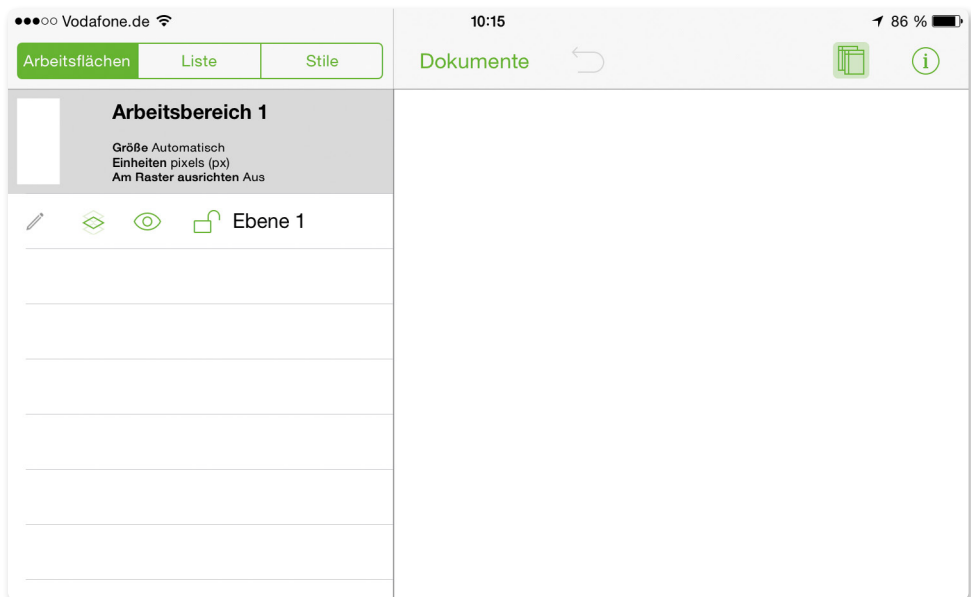


Die Liste der Vorlagen in der iPad-Version

Auf der linken Seite des Programmfensters zeigt Ihnen die mobile Version eine Seitenleiste, die Ihnen über die drei Register einen schnelleren Zugriff auf die Elemente der Zeichnung erlaubt:

- **Arbeitsflächen:** In einem OmniGraffle-Dokument können Sie mehrere Arbeitsflächen (Zeichnungen) anlegen. Die Datei übernimmt die Aufgabe einer Zeichenmappe, in der Sie mehrere Blätter eingelegt haben. Im gleichnamigen Register wechseln Sie zu einer bestimmten Arbeitsfläche und mit einem Druck auf das Pluszeichen am unteren Rand legen Sie eine neue Fläche an.
- **Liste:** Sobald Sie auf der Arbeitsfläche Inhalte abgelegt, also eine Form oder einen Schriftzug platziert haben, landet er als Eintrag in der »Liste«. Das ist praktisch, wenn Sie bei vielen übereinander liegenden Objekten eines gezielt löschen wollen.
- **Um ähnliche Elemente schneller auszuwählen, nutzen Sie die Einträge unter »Stile«.**

Um die Seitenleiste auszublenden, tippen Sie auf das kleine Symbol links vom Info-Symbol in der Titelleiste der App.



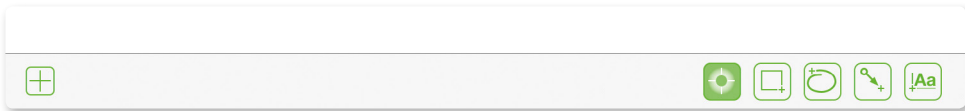
Auf dem iPad navigieren Sie mit den Registern auf der linken Seite schnell zwischen den Bereichen. Diese Seitenleiste blenden Sie mit dem aktivieren Symbol aus.

Wenn Sie jetzt auf den Namen der Zeichnung in der Leiste des Programmfensters tippen, setzen Sie das Feld in den Modus für das Bearbeiten und tragen dort jetzt die passende Bezeichnung ein.

In der unteren Leiste des Programmfensters sehen Sie im rechten Teil eine Art von Werkzeugleiste. Die dahinterstehenden Funktionen entsprechen denen in der Mac-Version.

Einzelheiten lesen Sie also dort nach. Die Arbeitsweise ist für die Werkzeuge der Gruppe identisch. Sie tippen auf den Haupteintrag. Damit wird in der Mitte der Leiste ein zusätzliches Icon sichtbar, das einen Pfeil trägt. Tippen Sie darauf, erreichen Sie weitere Optionen bzw. Stile zu diesem Werkzeug. Vorhanden sind:

- Auswahl-Werkzeug: Das erste Icon in der Liste dient immer dazu, einen anderen Modus zu verlassen und eine Markierung zu setzen.
- Formen-Werkzeug: Kreise, Rechtecke und andere Formen ziehen Sie mit diesem Werkzeug auf.
- Freihand-Werkzeug: für alle organischen Formen, die Sie ohne Vorlage zeichnen wollen.
- Linien-Werkzeug: für das Zeichnen einfacher Linien und Verbinder zwischen Objekten.
- Text-Werkzeug: zum Beschriften der Elemente auf der Zeichenfläche.



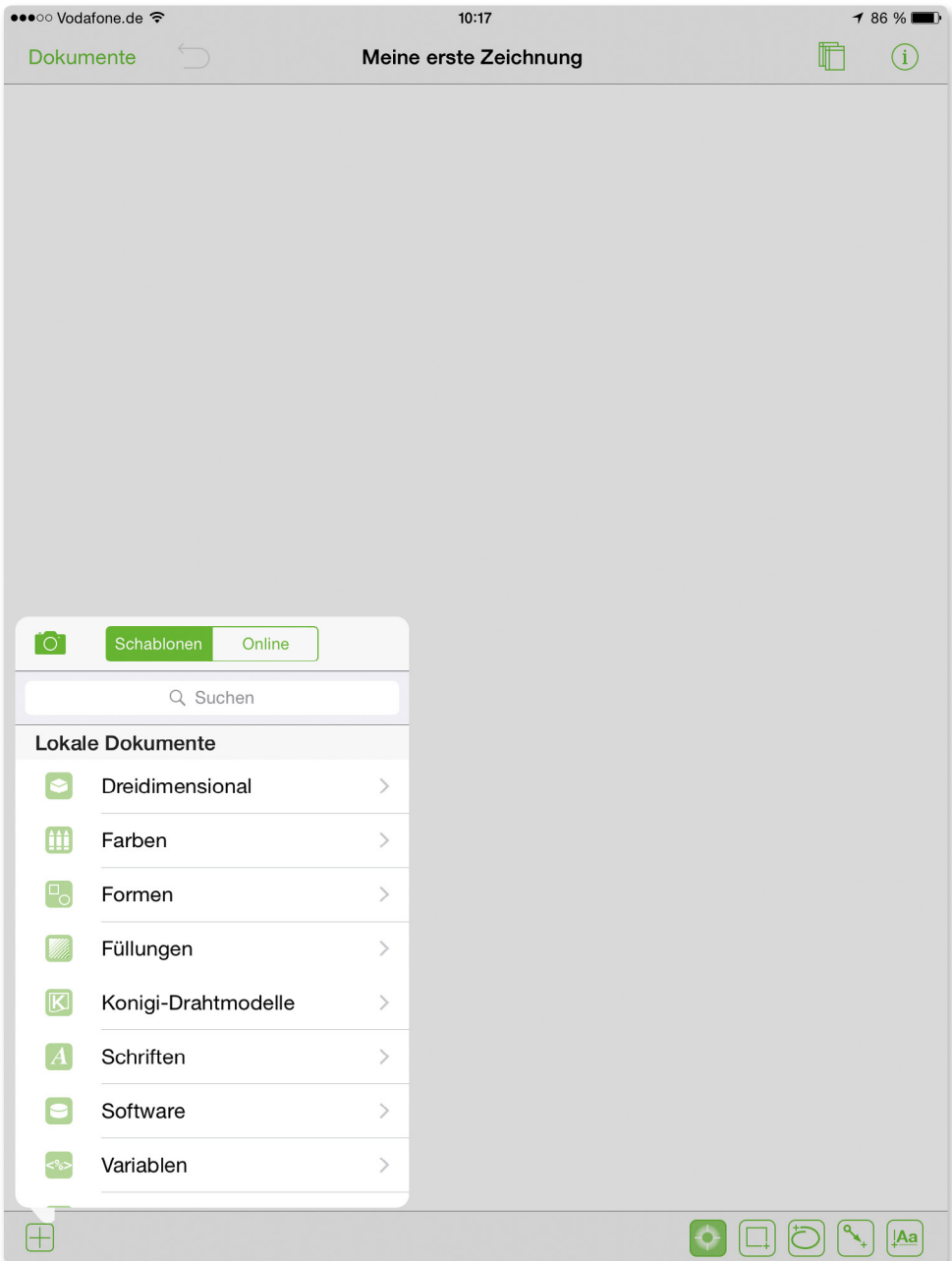
Die Werkzeugleiste auf dem iPad

Auf der linken Seite des Fensters nutzen Sie das Pluszeichen, um den Bereich der Schablonen zu erreichen. Wenn Sie also eine bereits vorgefertigte Figur auf der Zeichenfläche platzieren wollen, tippen Sie zuerst auf den Eintrag und entscheiden sich danach für eine Schablone. Es genügt, auf ein Element in einer Schablone zu tippen, um es auf der Zeichnung zu verankern.

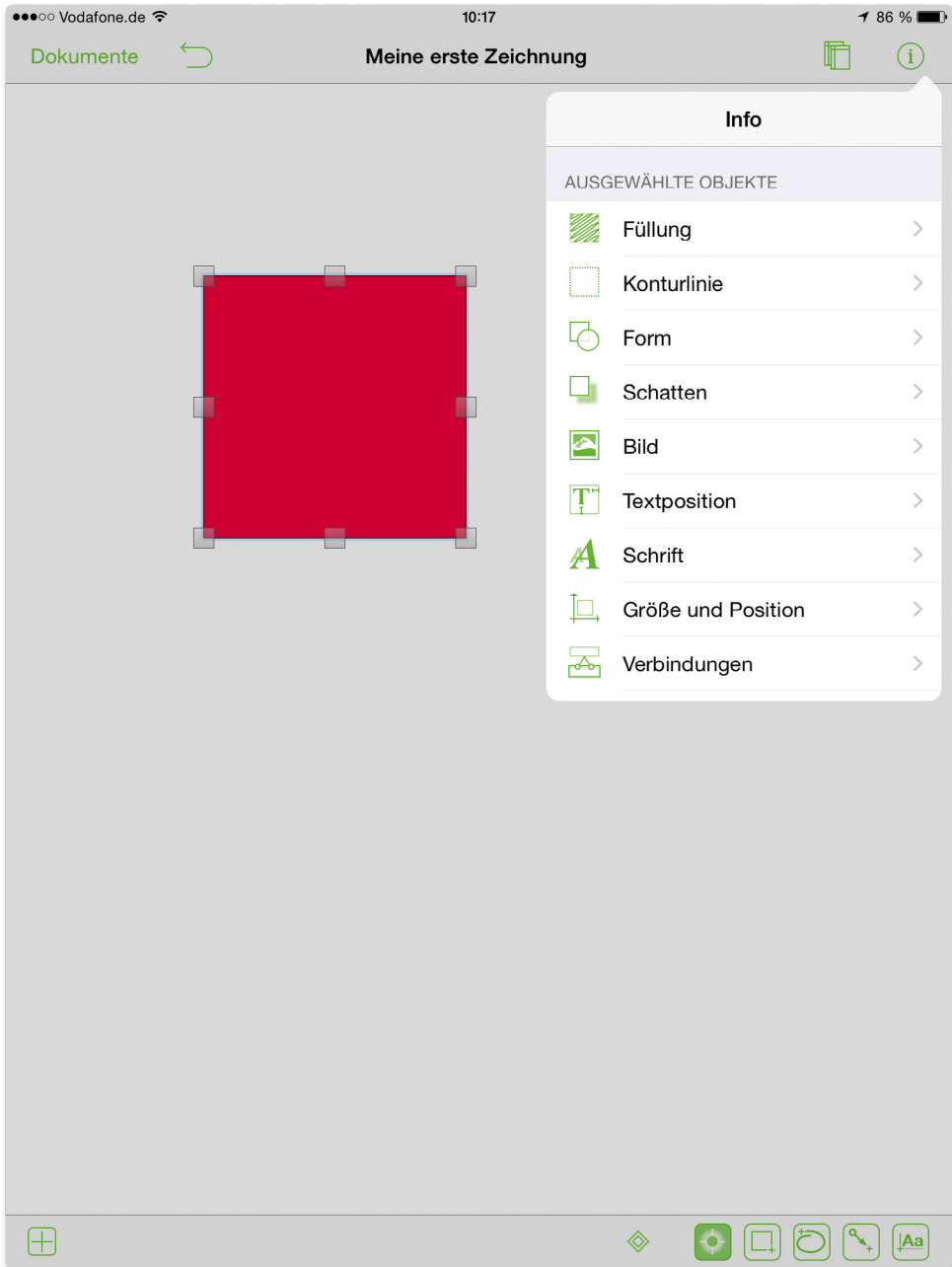
Jedes Objekt auf der Zeichenfläche besitzt eine Reihe typischer Eigenschaften. Einige davon treffen auf eine ganze Reihe von Objekten und Elementen zu, andere sind sehr speziell. Eigenschaften in diesem Sinn sind z. B.:

- Füllung (Farben)
- Form
- Schattenwurf
- Größe

Die Eigenschaften eines Objekts ändern Sie, indem Sie es antippen, um es zu markieren. Es ist dann mit einem Rahmen versehen. Tippen Sie danach auf das Info-Symbol am oberen Rand des Bildschirms. Damit rufen Sie die Übersicht der Eigenschaften auf den Schirm. Mit einem weiteren Tipp öffnen Sie die Optionen und Schalter, die Sie verändern dürfen.



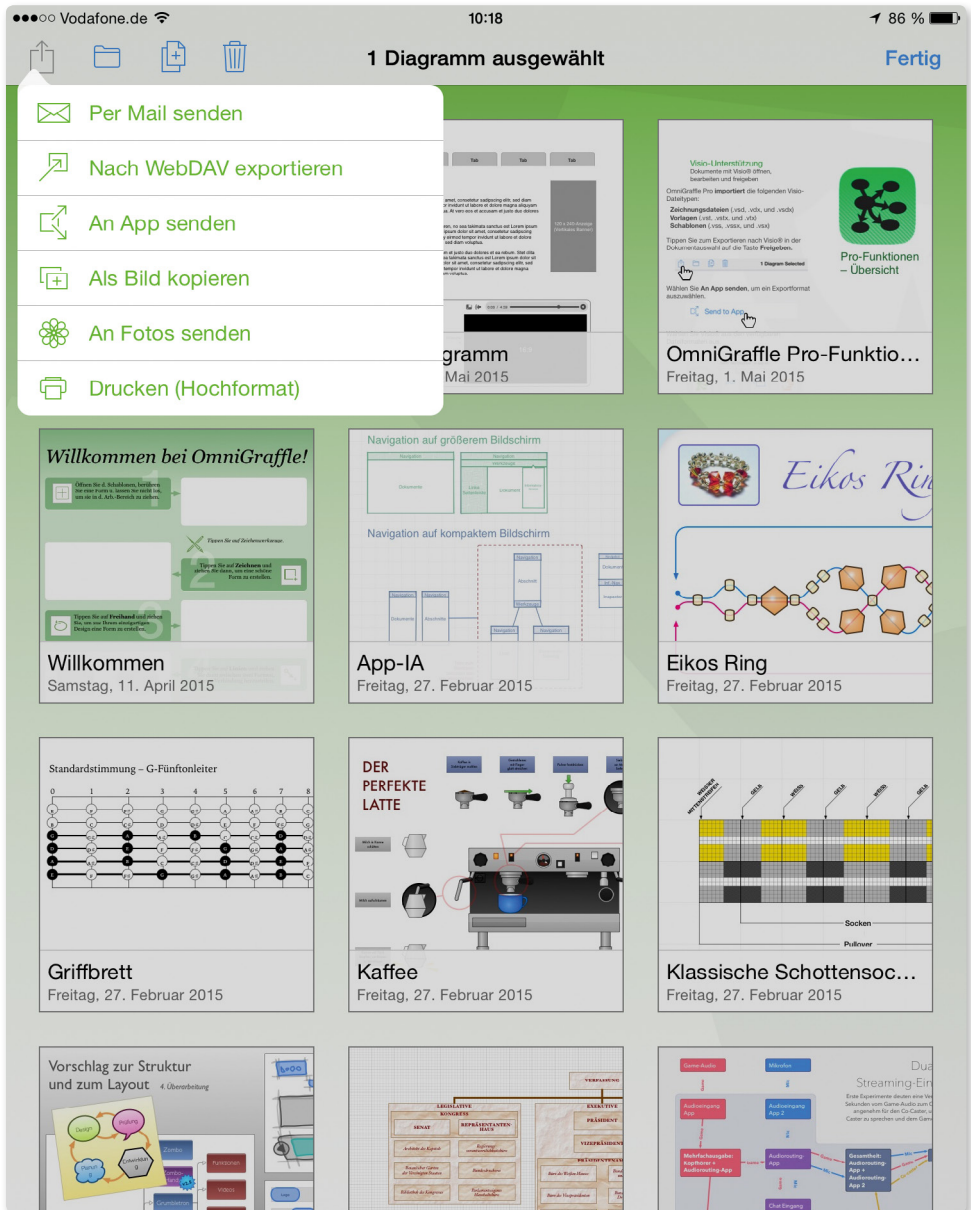
In der Zeichnung erreichen Sie mit dem Pluszeichen die Schablonen.



Das Info-Symbol ruft Ihnen die Eigenschaften eines Objekts auf.

Die nachfolgenden Dialoge sind meistens zweigeteilt. Sie greifen auf eine Reihe von Vorlagen (vordefinierte Einträge) zurück oder nutzen die Möglichkeit, mit einer Reihe von

Schiebereglern oder Optionsboxen die Eigenschaften nach eigenen Wünschen zu verändern. Tippen Sie auf den Eintrag »Dokumente« am oberen Rand des Fensters, führt Sie das zur Liste der Dateien zurück, die sich im aktuell ausgewählten Speicherort befinden. Um eine oder mehrere Dateien von dort zu löschen, zu versenden oder auch als Bilddateien zu exportieren, tippen Sie auf »Auswählen«.

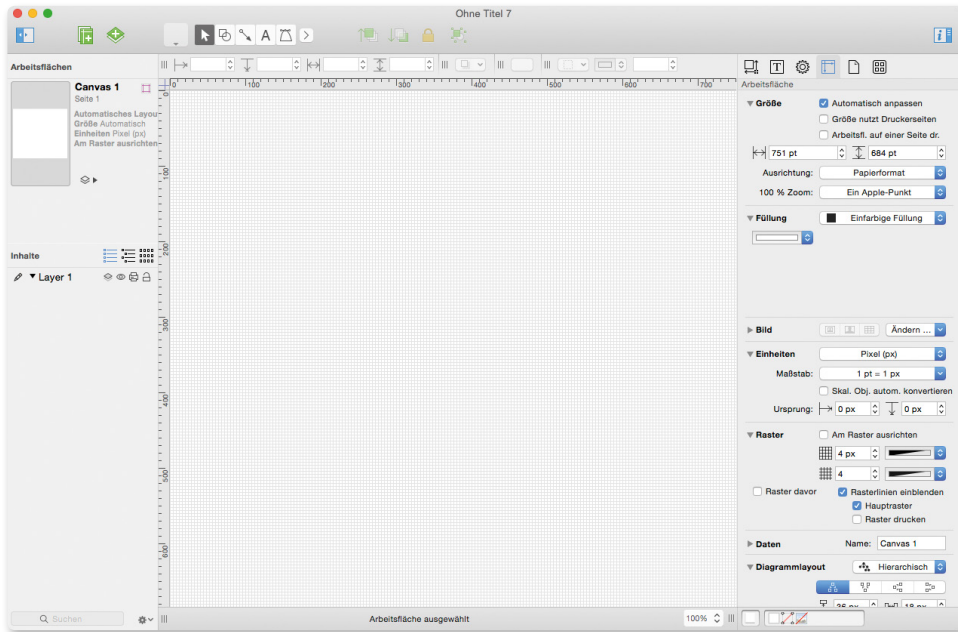


Über die Schaltfläche »Teilen« stellen Sie das Diagramm anderen Apps zur Verfügung.

Danach markieren Sie die gewünschten Dateien einfach durch Antippen. Wählen Sie anschließend die Aktion mit den Icons am oberen Rand aus. Haben Sie eine Datei markiert, erreichen Sie mit der Schaltfläche für das Teilen einer Datei den Versand per E-Mail, das Senden an eine App oder auch den Druck.

1.2 So starten Sie mit OmniGraffle auf dem Mac

Nach dem Start der Software müssen Sie sich entscheiden, ob Sie gleich eine neue Zeichnung anlegen wollen oder aber in den Vorlagen blättern, um sich dort zu bedienen. Mit »Ablage, Neu« legen Sie eine neue, leere Zeichnung an. In den Einstellungen des Programms können Sie definieren, wie groß diese Zeichnung sein soll, und sich sogar für eine Vorlage entscheiden, die genutzt werden wird.



Die Programmoberfläche von OmniGraffle auf dem Mac

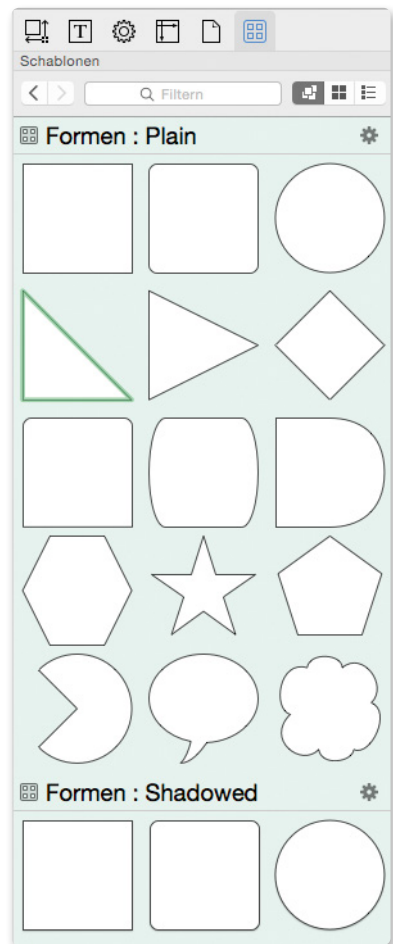
Das Programmfenster gliedert sich in folgende Teile:

- Am oberen Rand sehen Sie die Werkzeugleiste. Hier treffen Sie die Wahl zwischen verschiedenen Zeichenwerkzeugen, können aber auch die Seitenleiste ein- und ausblenden.
- Am linken Rand des Bildschirms ist die Seitenleiste angebracht. Sie umfasst eine Übersicht aller Zeichenflächen, die innerhalb der Datei angelegt sind, sowie eine Übersicht des Inhalts auf den verschiedenen Flächen. Dazu zählen die Objekte und auch die Ebenen.

- Im Zentrum steht Ihre aktuelle Zeichenfläche. Hier passieren alle Aktionen. Sie platzieren Objekte, Schriften und Linien darauf.
- Auf der rechten Seite finden Sie (wie bei vielen Apple-Programmen) den Info-Bereich. Dieser Info-Bereich wird in vielen anderen Apps als »Inspektor« bezeichnet. Sie blenden ihn am schnellsten mit einem Klick auf das Info-Symbol ein und aus. Im engeren Sinne handelt es sich nicht um einen einzigen Inspektor, sondern um eine ganze Reihe von Einträgen, die nebeneinander angebracht sind. Sie übernehmen im Zusammenspiel mit der Arbeitsfläche und den Objekten unterschiedliche Funktionen, die Sie im weiteren Verlauf dieses Buches noch im Detail kennenlernen werden.

Um mit einer ersten Zeichnung auf dem Mac zu beginnen, gehen Sie etwa so vor:

1. Klicken Sie im Info-Bereich auf den Schalter, der vier kleine Quadrate zeigt. Damit öffnen Sie die Liste der verfügbaren Schablonen.
2. Klicken Sie auf »Formen«. Damit öffnen Sie die Schablone und es werden die Figuren sichtbar, die sich dahinter verbergen.
3. Um ein Objekt auf der Zeichnung zu positionieren, klicken Sie darauf, halten die Maustaste gedrückt und ziehen es an die gewünschte Position.
4. Die Figur ist immer noch markiert. Einerseits ist ein farbiger Rahmen zu sehen, zum anderen kleine Quadrate innerhalb des Rahmens. Durch Klicken und Ziehen mit der Maus bewegen Sie die Figur auf der Arbeitsfläche. Ein kleiner gelber Wimpel blendet Ihnen die Lage des Objekts auf der Zeichenfläche ein. Die Werte, die Sie darin sehen, beziehen sich auch immer auf den Maßstab der Zeichnung.
5. Wenn Sie mit der Maus auf eines der kleinen Rechtecke zeigen, ändert sich das Aussehen des Mauszeigers. Diese Anfasser sind dazu gedacht, die Größe der Figur zu verändern. Klicken und ziehen Sie einen dieser Punkte, wird das Objekt damit skaliert. Nutzen Sie einen der Eckpunkte und halten beim Klicken und Ziehen die Umschalttaste gedrückt, skalieren Sie exakt in allen Dimensionen um den gleichen Wert.



Die Liste der Figuren aus der Schablone