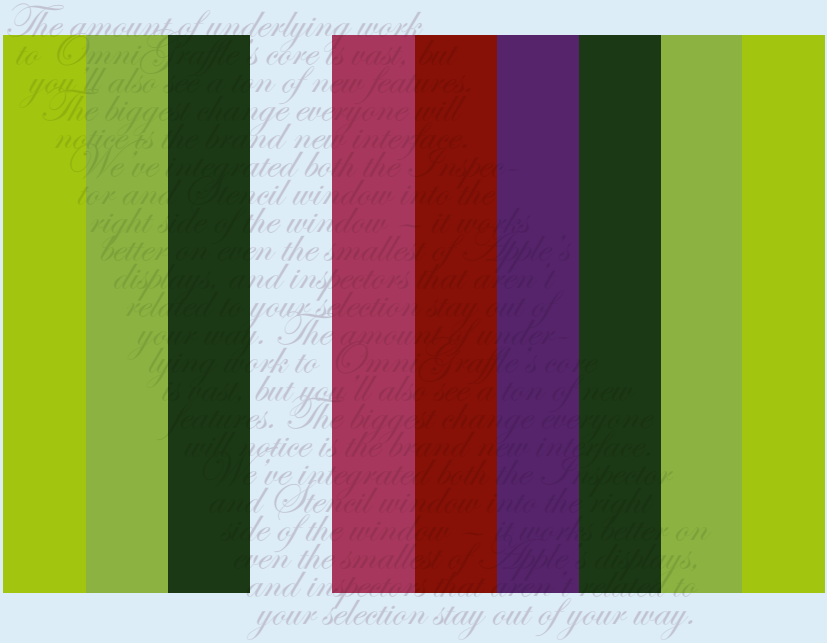
Stephan Lamprecht

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 vereinigen 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