

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.

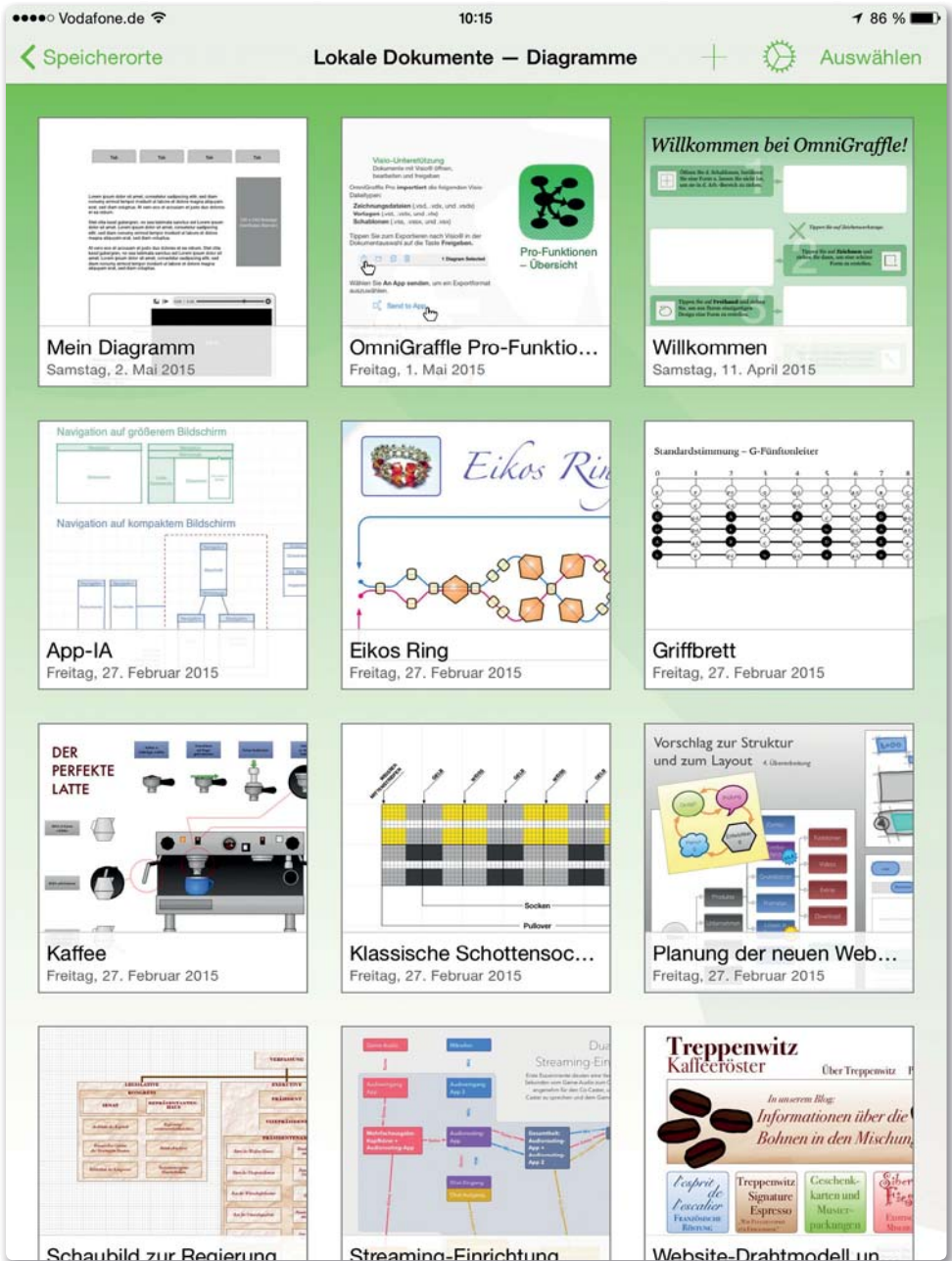
Für die fortgeschrittenen Anwender haben die Entwickler aber auch solche Funktionen integriert, die die Konstruktion von Figuren wie in anderen Zeichenprogrammen auch erlauben. Auf den nächsten Seiten möchte ich Ihnen einen schnellen Einstieg in die beiden Versionen von OmniGraffle für den Mac und das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

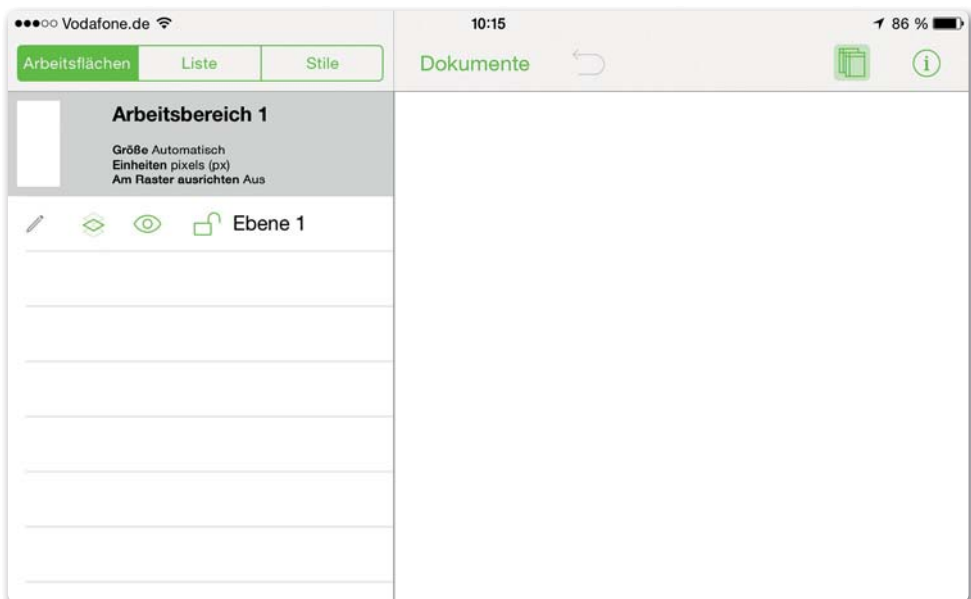


Die Liste der Vorlagen in der iPad-Version

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.

2.21 Workshop: Maßstabsgerecht den Garten und die Wohnung planen

Mit OmniGraffle zeichnen Sie Innenräume und Grundstücke ganz maßstabsgerecht. In diesem Workshop zeige ich Ihnen, wie Sie eine solche Ansicht mit der Mac-Version des Programms anlegen.

Sie sparen sich beim Anlegen der Zeichnung viel Zeit und Arbeit, wenn Sie noch einen Originalplan besitzen. Der müsste eigentlich den Kaufunterlagen beigelegt haben. Sind die Unterlagen nicht mehr vorhanden, bleibt Ihnen nichts übrig, als sich in die freie Natur zu begeben und dort mittels Maßbändern oder Lasergeräten die Abmessungen Ihres Grundstückes selbst zu erheben.

Über »Ablage, Neu« legen Sie eine neue Datei an. Mit einem Klick auf das Info-Symbol rufen Sie den Info-Bereich auf, sofern er noch nicht eingeblendet wird. Wechseln Sie in den Abschnitt für die Zeichenfläche. Als Abkürzung drücken Sie \mathbb{H} - 4. Sie finden am unteren Rand dieser Optionen die Einstellung »Einheiten«. Dort richten Sie jetzt den Maßstab an.

Nur, welche Werte sind hier sinnvoll? Eine allgemein gültige Antwort gibt es hier nicht. Welche Werte sinnvoll sind, hängt unter anderem davon ab, was für eine Zeichnung Sie anlegen. Planen Sie einen Innenraum, zum Beispiel das Fliesenmuster eines Badezimmers, kommt es schon auf Zentimeter an. Das gilt oft auch für andere Innenraum-Pläne. Ob eine Steckdose sich nun 10 cm weiter rechts oder links befindet, hat schon eine wichtige Bedeutung.

Im Landschaftsbau ist das etwas anders. Die Wahl des eigentlichen Maßstabs ist natürlich Ihnen überlassen. Arbeiten Sie mit anderen Personen oder Unternehmen zusammen, ist es aber durchaus vorteilhaft, wenn Sie sich an Maßstäbe halten, die häufiger verwendet werden, wie etwa 1:10, 1:100 oder 1:200.

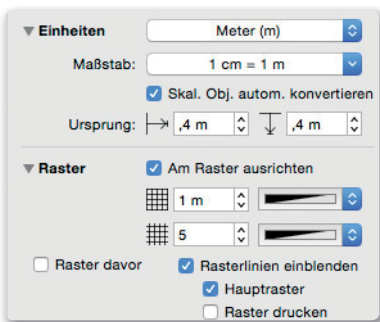
Der Maßstab selbst sagt letztlich immer das Gleiche aus. 1 Zentimeter auf Ihrer Zeichenfläche entspricht in der Umgebung der zweiten Zahl, ebenfalls in Zentimeter gemessen. Legen Sie also einen Maßstab von 1:200 fest, entsprechen 1 Zentimeter auf der Zeichnung immerhin 2 Metern auf dem Grundstück. Diese dürfte für das Zeichnen von Details wohl etwas grob sein. 1:50 oder 1:43 scheinen deutlich praktischer zu sein.

Klicken Sie zum Festlegen des Maßstabs auf das Listenfeld unter »Maßstab« und entscheiden Sie sich für »Benutzerdefiniert«. Das Feld kann jetzt bearbeitet werden. Tragen Sie dort die gewünschte Formel ein, also zum Beispiel »1 cm = 50 cm«. Mit der Eingabetaste werden die Optionen übernommen.

Was bedeutet das jetzt für die praktische Arbeit mit dem Programm? Wenn Sie mit einem der Zeichenwerkzeuge jetzt eine Figur völlig frei Hand erstellen, zeigt Ihnen der Tooltip (also das kleine farbige Fähnchen direkt neben der Figur) die Abmessungen gleich in der

skalierten Größe an. Zeichnen Sie also eine Mauer, sehen Sie damit, wie lang diese in Ihrem Garten werden wird. Auch alle anderen Größenangaben beziehen sich auf die Maße in der Realität. Sie können damit alle Ihre Objekte und Figuren unmittelbar mit den Maßen vergleichen, die Sie selbst ermittelt haben.

Bevor Sie darangehen, erste Objekte auf der Zeichenfläche anzulegen, definieren Sie am besten auch noch das Gitternetzwerk. Es unterstützt Sie beim Positionieren der Figuren auf der Zeichnung. Die Optionen für das Anlegen des Gitters finden Sie direkt unter »Einheiten« im Bereich »Raster«. Sie finden dort ein Werte-Paar. Das erste definiert, wie lang eine Haupteinheit auf der Zeichnung in der Realität sein soll. Geben Sie bei einem Maßstab von 1:50 in das erste Feld »50 cm« ein, bedeutet dies, dass ein Karo auf der Zeichenfläche 50 cm in der Realität entspricht. Der zweite Wert definiert, wie viele Unterteilungen die jeweilige Haupteinheit haben soll. Nehmen Sie zum Beispiel »5«. Innerhalb eines Karos sind dann 5 weitere Quadrate zu sehen, die in diesem Beispiel also jeweils für 10 cm stehen. Aktivieren Sie (sofern nicht aktiv) noch die Option »Haupttraster«, damit nicht nur die feinen Unterteilungen, sondern auch die Hauptlinien zu sehen sind. Natürlich muss dazu auch der Eintrag »Rasterlinien einblenden« aktiv sein.



Einstellungen für die Gartenzeichnung

Klicken Sie doppelt im Abschnitt »Inhalte« der Seitenleiste auf den Eintrag »Ebene« und vergeben Sie einen anderen Namen, zum Beispiel Hintergrund. Auf dieser Ebene tragen Sie jetzt im Anschluss die Grenzen Ihres Grundstücks ab. Wenn Sie ein absolut rechtwinkliges Grundstück besitzen, haben Sie Glück und können mit der Maus auf das Rechteck in der Werkzeugleiste klicken. Durch Klicken und Ziehen bewegen Sie die Maus danach auf der Ebene, bis die Abmessungen, die Ihnen im Tooltip angezeigt werden, mit Ihren Messungen in der Umgebung übereinstimmen oder dem Architektenplan entsprechen.

Zeichnen Sie also den Umriss Ihres Grundstücks. Über den Info-Bereich für Objekte verändern Sie die Dicke der Linie des Umrisses, so dass Sie diesen gut während der weiteren Bearbeitung erkennen. Es ergibt sich damit ein kleines Problem. Die Dicke der Linie geht zu Lasten der Länge und Breite des Grundstücks. Sie müssen also unter Umständen noch kleinere Korrekturen vornehmen. Dazu gehört auch, dass Sie den Nullpunkt des Lineals auf den Eckpunkt des Grundstücks legen. Dazu klicken Sie in der linken oberen Ecke des Lineals und ziehen diesen Bereich nun auf die Zeichenfläche.

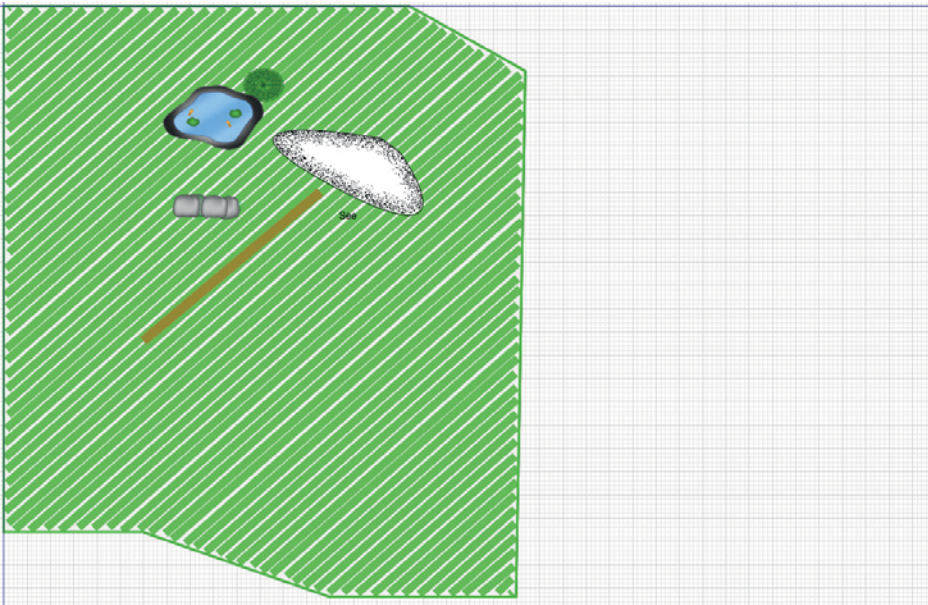
Jetzt können Sie an die eigentliche Planung gehen. Legen Sie eine neue Ebene an. Wechseln Sie zur Hintergrund-Ebene zurück, klicken Sie den Umriss des Grundstücks mit der rechten Maustaste an und wählen Sie aus dem Kontextmenü das Kommando »Kopieren«. Fügen Sie das neue Objekt auf der neuen Ebene ein. Mit dem Info-Bereich des Objekts ändern Sie die Farbe für die Füllung und die Umrisslinie ab. In diesem Beispiel auf ein helles Grün, um Rasen zu symbolisieren. Als Füllung wurde dabei »Gewunden« verwendet, die Zeichenrichtung hierbei etwas verändert. Klicken Sie erneut mit der rechten Taste auf das Objekt und entscheiden Sie sich für »Schützen« aus dem Menü. Damit verhindern Sie, dass Sie aus Versehen das Objekt erneut bewegen.

Fügen Sie jetzt weitere Objekte und das Mobiliar Ihres Gartens ein. Baumkronen können Sie etwas mit einem Wolkensymbol eintragen, dessen Linienzug Sie noch etwas bearbeiten.

Tipp

Wenn Sie sich nicht die Mühe sparen wollen, die Objekte einzeln mit der Hand anzulegen: Unter dem Stichwort »Gardening« ist bei Graffletopia eine sehr ansprechende Schablone zu bekommen.

Bereits im Lieferumfang dabei ist eine Schablone, mit der Sie Fenster und Türen sowie eine beschränkte Zahl von Einrichtungsgegenständen auf einer Zeichnung einsetzen können. Die Vorgehensweise beim Anlegen einer Architekturzeichnung ist vom Grundsatz identisch.



Die ersten Elemente des Gartens

Das exakte Ausmessen für den Hintergrund des Plans kann schon eine zeitaufwändige Angelegenheit werden. Eine clevere App kann Ihnen viel Arbeit sparen. Nutzen Sie Magic Plan von Sensopia (<http://www.sensopia.com/english/index.html>), erstellen Sie einen Grundriss bzw. die Vorlage direkt mit Ihrem iPhone oder iPad. Das verblüffende Prinzip. Sie starten in der App die eingebaute Kamera und bewegen das Gerät entlang der Grundlinien des Raumes. An wichtigen Punkten wie Türen oder Fenstern setzen Sie Markierungen mit einem Fingertipp. Wenn Sie sich nun mit der Optik einmal um 360 Grad im Raum bewegt haben, sind alle Infos versammelt, um daraus eine Skizze erstellen zu können. Um diese in Form eines PDF oder einer PNG-Datei exportieren zu können, müssen Sie sich für einen der InApp-Käufe entscheiden. Diese werden in unterschiedlichen rabattierten Preisstufen angeboten. Das Ergebnis nutzen Sie in OmniGraffle dann als Zeichnung für die Hintergrundebene als Vorlage.

Die Formen und Figuren, die mit den Schablonen ausgeliefert werden, sind eher überschaubar. Etwas ärgerlich ist, dass die Platzhalter für Räume und Wände doch sehr begrenzt sind und vor allen Dingen von rechteckigen und gleichmäßigen Grundrissen auszugehen scheinen. Das dürfte mit Sicherheit die große Ausnahme sein. Mit einer guten Vorlage und dem Pen-Tool werden Sie viel schneller vorankommen.

Tipp

Beachten Sie in den Schablonen für Verbindung den Spezialpfeil, der Ihnen bei der Angabe der Länge eines Objekts hilft. Seine Funktionsweise basiert allerdings schlicht auf den Variablen, die Sie auf der Zeichenfläche ausgeben können. Wenn Sie wollen, verwenden Sie den gleichen Effekt, indem Sie von Hand eine solche Linie anlegen und beschriften.

2.22 Workshop: ein Netzwerkdiagramm zeichnen

Mit der Dokumentation des IT-Netzwerks können Administratoren gar nicht früh genug beginnen. Eine schriftliche Übersicht über alle verbauten Komponenten ist schon dann nützlich, wenn es gilt, einen Fehler zu finden. Eine solche Übersicht ist auch aus anderen Gründen notwendig. So versetzt erst sie den Datenschutzbeauftragten des Unternehmens in die Lage, seine Arbeit korrekt zu verrichten. Und schon in einem privaten Haushalt sammeln sich so viele miteinander verbundene Geräte an, dass es zunehmend schwerer wird, sich an alle Einstellungen zu erinnern: Router, mit dem Internet verbundene Spielekonsole und Fernseher, Tablet-Computer, Smartphones und und und. Mit OmniGraffle haben Sie die Möglichkeit, sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Genutzt werden in diesem Workshop:

- zusätzlich erworbene Schablonen
- Ebenen
- Notizen und Felder zu Objekten

5

Mehr Übersicht
beim Coding –
App-Design

5 Mehr Übersicht beim Coding – App-Design

Wenn Sie sicher sind, niemals in die Programmierung für iOS oder OSX einsteigen zu wollen, dürfen Sie dieses Kapitel getrost überspringen. Auf den nächsten Seiten geht es ausschließlich um Entwicklung und Design von Anwendungen. Dabei steht Mac-Software im Mittelpunkt, viele Aussagen treffen aber auch auf die Entwicklung von Apps für Android oder andere Systeme zu.

OmniGraffle unterstützt Software-Entwickler zweifach. Einerseits beim Design von Anwendungen. Die Gestaltung von Apps, die auf kleinen Displays wie dem iPhone oder Tablet-Computer laufen, erfordert eine sehr exakte Planung der Oberflächen. Es steht wenig Platz zur Verfügung, und die Dialoge müssen schnell gelesen, aber auch genauso schnell bedient werden können (durch Antippen!). Das macht die Gestaltung von Fenstern und Dialogen zur Herausforderung. Diese Vorarbeiten sind sehr gut mit OmniGraffle zu erledigen. Es ist in der Lage, maßstabsgerechte Zeichnungen anzulegen, und es werden allerlei Formen und Figuren angeboten, die bei der Gestaltung von »echt« aussehenden Dialogen helfen.

Das zweite Aufgabengebiet in der Softwareentwicklung ist die Dokumentation des Projekts. Dokumentation in diesem Sinn meint weniger das klassische Benutzerhandbuch, das den Anwender über den korrekten Einsatz des Produkts informiert. Klar, hier können Sie die Zeichenfunktionen von OmniGraffle ebenfalls einsetzen, wenn es um Übersichten oder Abläufe geht. Dokumentation bedeutet an dieser Stelle die schriftliche Zusammenfassung, aus der sich später Entwickler und auch Produktmanager leichter im Quellcode orientieren können. Dazu gehört die Schilderung der einzelnen Bereiche im Programmcode sowie deren Abhängigkeiten und Abläufe. Eine Dokumentation in diesem Sinne spart später viel Zeit, da leichter neue Funktionen implementiert und erweitert werden können.

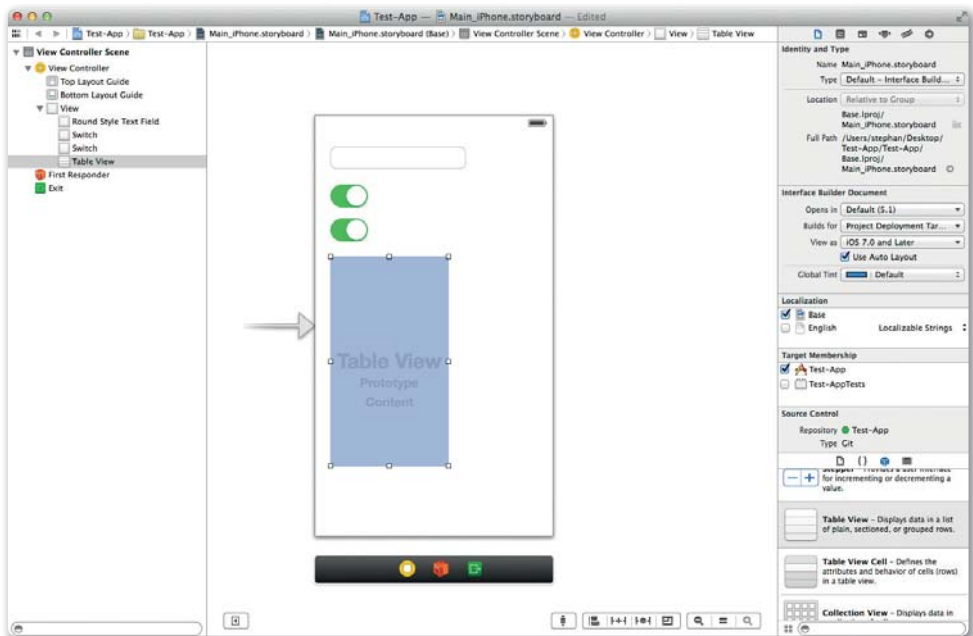
5.1 Prototyping galore

Genau wie das Design von Webseiten hat sich die klassische Softwareentwicklung in den vergangenen Jahren enorm gewandelt. Viele verschiedene Faktoren haben dabei eine Entwicklung in Gang gesetzt, deren Ende noch nicht erreicht zu sein scheint, die aber in vielen Unternehmen eine Abkehr vom klassischen Vorgehensmodell herbeigeführt hat.

Eine der größten treibenden Kräfte ist der Druck, möglichst schnell mit Produkten an den Start gehen zu müssen. Denn eine App oder Idee kann noch so innovativ sein, die Chancen dafür, dass an einer anderen Ecke der Welt gerade an der gleichen Idee gearbeitet wird, sind groß. Gleichzeitig nimmt der Einsatz von visuellen Entwicklungsumgebungen und Frameworks zu. Sie stellen dem Programmierer eine Reihe von Bausteinen zur Verfügung, aus denen er sich sozusagen eine Oberfläche für die Nutzer zusammenklickt. Da an diesen »Containern« aber auch Funktionen hängen, ergibt sich daraus auch bereits die Grundstruktur einer Anwendung.

Als Autor eines Buches zum Thema sehe ich viele Aspekte in der täglichen Arbeit natürlich mit der »OmniGraffle-Brille«. Das Programm bietet eben eigentlich alle Funktionen, um die Oberflächen von Apps zu gestalten. Außerdem dürften visuelle Menschen einen deutlich schnelleren Zugang zum Programm finden als zu klassischen Entwicklungsumgebungen. Seitdem Apple aber in Xcode die Storyboard-Technik eingeführt hat, lassen sich Oberflächen auch unmittelbar darin gestalten, und zwar ohne eine einzige Zeile Quellcode geschrieben zu haben. Wer also Erfahrungen als Entwickler mit Xcode besitzt, muss sich nicht auch noch zusätzlich OmniGraffle anschaffen oder gar den Arbeitsablauf umstellen. Denn ein Doppelklick auf ein Storyboard in Xcode genügt, und Sie können aus dem Ressourcen-Browser genau die Elemente in den Editor ziehen, die in der App verwendet werden sollen.

Ein Streitpunkt in vielen Agenturen, zwischen Designern und Entwicklern lautet schlicht, ob es (noch) sinnvoll ist, Wireframes (also Modelle einer kommenden App) zu zeichnen (was für den Einsatz von OmniGraffle spricht), oder ob es besser ist, gleich einen Prototypen zu entwickeln (in diesem konkreten Fall spricht das eher für Xcode).



Die Storyboard-Technik in Xcode eignet sich auch für die Gestaltung von Oberflächen.

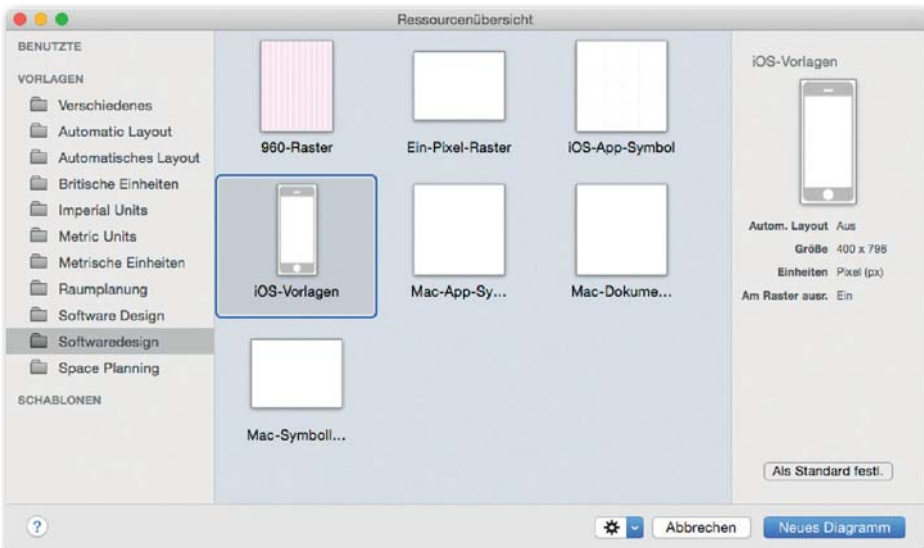
Befürworter von Prototypen unterstellen, dass diese den Kommunikationsprozess mit anderen Designern, Entwicklern und Product Ownern vereinfachen, da es viel leichter sei, die Auswirkungen gleich in Aktion zu sehen. OmniGraffle besitzt aber durchaus Funktionen, mit denen aus statischen Modellen so etwas wie dynamische Prototypen werden können. In einer Hinsicht haben die Prototypen-Anhänger aber recht. Die Erklärung,

was ein Prototyp ist, fällt in Diskussionen häufig leichter. Auftraggeber verstehen leichter, dass ein Prototyp sich vom finalen Produkt unterscheiden muss und auch wird. Schon der Begriff »Prototyp« signalisiert, dass es sich um einen Zwischenschritt handelt. Dagegen ist es manchmal nicht ganz einfach, zu erklären, wozu ein Wireframe dient. Denn letztlich wird diese Arbeit ja in der Entwicklungsumgebung erneut gemacht.

Das ist sicherlich eines der gewichtigsten Argumente gegen die Entwicklung eines Wireframes. Da der Prototyp ja unmittelbar in einer Entwicklungsumgebung entsteht, kann der Quelltext gleich anschließend weiterverwendet werden. Es fällt also etwas weniger Aufwand an. Diese ganzen Vorteile bringen aber letztlich gar nichts, wenn Prototypen nicht in Ihre Arbeitsabläufe passen und Sie den Werdegang eines Designs dokumentieren müssen. Denn die Exportfunktionen aus Entwicklungsumgebungen sind in dieser Hinsicht eher bescheiden.

Wie gestalten Sie nun eine Programmoberfläche mit OmniGraffle? Als Beispiel soll das Design einer App für iOS dienen.

1. Starten Sie OmniGraffle und wählen Sie aus dem Menü »Ablage« das Kommando »Ressourcenübersicht«. Unter »Vorlagen« finden Sie »iOS Vorlagen«. Damit legt OmniGraffle nun eine neue Datei an, in der sich bereits eine Reihe von Arbeitsflächen befinden.



Nutzen Sie die Vorlagen für die iOS-Entwicklung.

2. Die einzelnen Elemente auf den Zeichenblättern stellen Platzhalter für verschiedene iPhone-Modelle bzw. die Bildschirmflächen von iPads dar. Wechseln Sie zu dem Gerät/Modell, für das Sie eine App gestalten wollen.