

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