



# オムニグラフ4

o m n i g r a f f l e PRO

ユ ー ザ ー ズ ガ イ ド

## オムニグラフ使用許諾契約書

この書類は、エンドユーザーであるソフトウェア使用者と 株式会社アクツの間で取り交わされる法的な使用許諾契約書です。ソフトウェアをご使用になる前に以下の条項を必ずお読みください。本ソフトウェアを使用することによって、自動的に以下の条項に承諾したものとみなされます。もし同意できない条項がある場合は、封書の内容項目すべて（付属する一切の項目を含む）を入手先に即刻返し、代金の払戻しを受けてください。

### オムニグラフ ソフトウェアライセンス

#### 1. 使用権

お客様は、同封されたソフトウェアプログラム（以下「ソフトウェア」という）のコピー部を一台のコンピュータ（つまりひとつの CPU 上）においてのみ使用する権利を有します。ただし、ソフトウェアをネットワークを介して使用したり、同時に複数のコンピュータ上で使用あるいは使用できる環境をつくることはできません。

#### 2. 著作権

本ソフトウェアは The Omni Group が所有するものであり、日本国の著作権法および国際条約規定で保護されています。従って、ソフトウェア使用者は本ソフトウェアを書籍や音楽等の著作権物と同様に取扱う必要があります。ただし、(a) ソフトウェアを単にバックアップのためにコピーを作成する、もしくは (b) 単にバックアップのために、オリジナルのソフトウェアを保管するにあたって一台のハードディスクに転属することのいずれかは許可されています。また、本ソフトウェアに付属する記述物をコピーすることはできません。

#### 3. その他の制限

本ソフトウェアを貸与あるいはリースすることはできません。ただし、ソフトウェアの所有者がそのコピーを持たず、ソフトウェアの受取人が使用許諾契約書に同意する場合は、永久的にソフトウェアおよび付属の記述物を受取人に譲渡することはできます。ソフトウェアをひとつのコンピュータから他のコンピュータへ電子的に転送することはできません。また、ソフトウェアの修正、改変、翻訳、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、分解を行うことはできません。

#### 4. その他

本使用許諾契約書は、日本国の法律によって管理されています。いかなる理由であれ、適正な管轄権を持つ裁判所により、本使用許諾契約書の条項またはその一部の条項が施行できないものと判断された場合であっても、その条項は、許容範囲内で最大限実施され当事者の目的が達成されます。また、本使用許諾契約書のその他の条項は完全に有効であり効力を有するものとします。

#### 5. 責任の放棄と限定保証

ソフトウェアおよび付属の記述物（使用方法に関わる指示書類を含む）は、いかなる保証を受けることなく「現在の状態のままで」提供されます。従って The Omni Group は、ソフトウェアあるいは記述物の使用方法あるいは使用の結果に対して、その正確性、精密性、信頼性、時代への適性その他の点で何ら責任ならびに陳述を行いません。ソフトウェアの使用の結果およびパフォーマンスに関する一切のリスクは、ソフトウェア使用者に属します。万一、ソフトウェアおよび付属の記述物に欠陥があった場合は、ソフトウェア使用者 (The Omni Group ならびに The Omni Group のディーラー、ディストリビューター、エージェントあるいは従業員ではない) が、必要となる一切の便宜、修理あるいは修正にかかる費用負担の責任を負います。

The Omni Group は、ソフトウェアが記録されるディスクが通常の使用のもとでは、素材および製品には欠陥がないものであることを保証します。オリジナルのディスクを購入日から 3 ヶ月以内に、日本国内における販売元である株式会社アクツ（東京都渋谷区笹塚 1-62-3 アルス笹塚 2F-1、TEL(03)5352-7881、FAX(03)5352-7880）に返送することにより、ディスクを交換することができます。

上記は、明示あるいは黙示の保証ではあるが、本製品に関して The Omni Group によって実行された保証（特定の目的のための商品性および適合性の黙示の保証）には制限されません。

The Omni Group、ディーラー、ディストリビューター、エージェントあるいは従業員による口頭あるいは書面による情報ないしは助言は、何ら保証となるものではなく、いかなる点においてもこの保証の範囲を拡大しないものとします。従って、ソフトウェア使用者はこのような情報あるいは助言を信用してはいけません。これを保証することによって、ソフトウェア使用者に特定の法的権利が与えられ、地方ごとに異なるその他の権利を得ることができます。

ソフトウェアの作成、生産、あるいは配布に関わった The Omni Group ならびにその他の一切の関係者は、ソフトウェアを使用したり使用する能力がないために発生する直接的、間接的、必然的あるいは偶発的な損害（営利損失、業務中断、業務情報の損失およびそれに類似するもの）に対して、The Omni Group がこれらの損害についての可能性を通知されている場合であっても、なんら責任を負いません。

必然的あるいは偶発的損害に対する例外あるいは限界について、また黙示的保証の持続限度について、容認しない地方がいくつかあるために、上記の限定はソフトウェア使用者に対して適用されない場合があります。

ディスクおよびソフトウェアに関して、The Omni Group の保証およびユーザーが受ける賠償は、The Omni Group の選択肢として、(a) 購入代金の返金あるいは (b) 欠陥ディスクの交換のみとします。

日本でのお問い合わせ先：

**株式会社アクツ**

東京都渋谷区笹塚 1-62-3 アルス笹塚 2F-1

TEL:(03)5352-7881 FAX:(03)5352-7880

# TABLE OF CONTENTS 目次

## ようこそ

オムニグラフへようこそ	3
このマニュアルについて	3
オムニグラフ 4 の新機能	4
インストール	5

## 使ってみましょう

キャンパスのご紹介	6
ミニ・チュートリアル：基本のツール	7
チュートリアル	9

## 詳しい解説

インスペクタ	16
ツールバー	18
ツールパレット	19
ユーティリティドロワー	21
ステンシル	21
環境設定	22
保存、プリント、読み込み、書き出し	23

## ヘルプ

オンスクリーンヘルプ	24
さらに	24
テクニカルサポート	24

# ようこそ

## オムニグラフへようこそ



わたしたちは視覚的にコミュニケーションをとる必要があります。誰もが言葉のみでは表すことのできないアイデアを持っているからです。オムニグラフは、そんなアイデアを他の人たちにできるだけ明確で理解しやすいよう、視覚的に提示するためのツールです。

画像編集アプリケーションならば、どれを使っても世の栄光から厭世観まであらゆるものを表現する美しい画像が制作できます。一方オムニグラフは、「このデータベースには 47 個のテーブルがある」とか、「あその角にサボテンの鉢を置こう」といったことを美しい図表で表現するのが得意です。何か複雑でややこしい概念を整理しなければならない機会があったら、もしくは誰かに「口で説明するより実際に見せて」と迫られたら、オムニグラフを使ってみてください。整理された魅力的なダイアグラムが瞬時に作れます。

もちろん、日常使用するようなアルバムやフリーマーケット用のチラシ、CD カバー、庭のレイアウト、会報など、思いつくものほとんどすべてをオムニグラフで作成できます。きれいな画像を描いたり、テキストをレイアウトしたり、図形同士を接続したり、アウトラインのアイデアをグラフィックに落とし込んだり、画像をドラッグして追加したりと、できることは枚挙に遑がありません。

## このマニュアルについて



オムニグラフの活用方法は実にさまざまで、ユーザの皆様から日々寄せられる新しい使い道にわたしたちが感心しています。このマニュアルはオムニグラフを知っていただき、ご自分なりの使い道を発見していただくためのものです。

オムニグラフの概要やその考え方については、このマニュアルを参考にしてください。特定の事柄に関する疑問があるときは、オムニグラフの「ヘルプ」メニューから呼び出すオンラインヘルプをご利用ください。検索が実行できます。



## オムニグラフィック 4 の新機能

今回のリリースはオムニグラフィックの4回目のメジャーリリースです。アップグレードしていただいたユーザーの方々にオムニグラフィック 3からの新機能をここで少々ご紹介いたします。オムニグラフィックを初めてご使用になる方々には、すべてが新機能です。

この章でご紹介する各機能については後の章で詳しく解説しますので、読み飛ばしていただいても問題ありません。

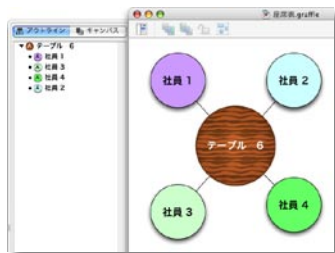
### インタフェースの向上

- 「ユーティリティドローワー」により、書類上のキャンバスとレイヤーの関係が明確に把握できるようになりました。書類間でドラッグ&ドロップも可能です。
- オムニグラフィック Pro 版では、「マスターキャンバス」の元に複数のキャンバスを持つことができ、各キャンバスに共通のスタイルや要素を設定できます。
- 18あったインスペクタは機能がより強化され、3つのインスペクタウインドウに集約されました。インスペクタの切り替えは、各インスペクタウインドウにあるタブに似たボタンで行います。



### ブレンストーミングをよりスムーズに

- ユーティリティドローワーに設けられた「アウトラインビュー」は非常に便利です。キーボードからストレスなくアウトラインプロセッサの作業でデータの入り行き、随時ダイアグラムに変換されます。
- 「ダイアグラムのスタイル」でダイアグラムの外観を定義します。アウトラインビューで編集した内容は、ダイアグラムスタイルを使って随時ダイアグラムに反映されます。また既存のダイアグラムや OmniOutliner ファイルを読み込む際にも適用でき、すぐさまきれいな仕上が

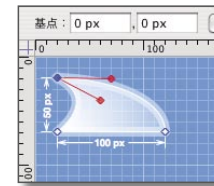


りが得られます。

- キーボードとマウスを組み合わせる新しいショートカット（例えばキャンバスを command + クリックするといった操作）で、膨大な量のデータを楽に作成できるようになりました。
- オムニグラフィック Pro では付加的な情報を「ノート」としてオブジェクトに添付できます。ノートは OmniOutliner 形式の書類のそれと一貫性を持っています。

### 描画系と作図の機能の向上

- オムニグラフィック Pro では、すばやく「表」を作成でき、簡単にデータを投入できるようになりました。
- 多角形ツールは新たに「ペンツール」になりました。ベジェ曲線も描けます。
- オムニグラフィック Pro の「編集」メニューには、複数の図形オブジェクトを結合してひとつのベクターオブジェクトにできるコマンドが追加されました。
- 何かを一定の縮尺で描くには、オムニグラフィック Pro の新しい「ルーラー」がとても活躍してくれます。“1 in = 2 ft” や “100 px = 1 km” のように縮尺を設定すれば、あとはオムニグラフィックが処理してくれるので、自分で計算する必要はありません。
- 「スタイルブラシツール」で特定のスタイル属性だけをコピーできるようになりました。
- 新たな「磁石ツール」でキャンバス上にあるオブジェクトの磁石を直接編集できるようになりました。



### 読み込み&書き出し機能の向上

- LinkBack と呼ばれる、アプリケーションの書類に他のアプリケーションのデータを埋め込むテクノロジーに新たに対応しました。
- 利用できる書き出しファイル形式が2つ増えました:SVG (オムニグラフィック Pro のみ)、PICT ベクター画像。
- 既存の読み込みおよび書き出しのオプションもそのほとんどに改良が加えられ、機能が大幅に向上しました。



## インストール

### 1. ディスクをマウントします

オムニグラフのパッケージ版をご購入いただいた場合は、そのディスクを Mac の CD または DVD ドライブに挿入します。オムニグラフのディスクイメージをダウンロードいただいた場合は、そのディスクイメージ (.dmg ファイル) をダブルクリックしてマウントします。



### 2. アプリケーションをコピーします

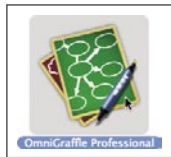
マウントしたディスクからオムニグラフアプリケーションのアイコンを [Applications] フォルダにドラッグします。ハードドライブのルートディレクトリにある [Applications] フォルダにコピーすると、お使いの Mac を使用するすべてのユーザが利用できるようになります。ユーザのホームフォルダにある [Applications] フォルダにコピーすると、そのユーザのアカウントでログインした人のみ使用できるようになります。



すでにオムニグラフがその場所にインストールされている場合、置き換えるかどうか尋ねられます。元からあったオムニグラフが削除されても構わないなら、そのまま置き換えます。とっておきたい場合は、元のアプリケーションの名前を変更するか別の場所に移動しておきます。コピーが完了したらディスクはもう必要ありません。CD を取り出すか、ディスクイメージを削除します。

### 3. オムニグラフを起動します

オムニグラフのアイコンをダブルクリックして起動します。初めての起動で、かつライセンスを登録していない場合は「ライセンス」ダイアログが表示されます。「オムニグラフ」メニューから「ライセンス...」を選択すれば、いつでもライセンスの追加が行えます。



### 4. ライセンスを追加する

「ライセンスを追加...」ボタンをクリックします。表示されるダイアログの「所有者」および「ライセンス」の各フィールドに、それぞれ所有者名とライセンスキーを正確に入力します。この

とき大文字と小文字まで正確に入力してください。



オムニグラフのパッケージ版をご購入いただいた場合、ライセンスキーは CD のスリーブに添付されたステッカーに印字されています。オムニグラフをオンラインでご購入いただいた場合、ライセンスキーは送付された電子メールからコピー＆ペーストできます。

ライセンスの種類を下記の 3 つから選択します：

「コンピュータ」：このコンピュータを使用するユーザ全員がソフトウェアを利用できます。最も一般的なライセンスの種類です。

「個人用」：ライセンスの追加を行ったのと同じユーザとしてログインした場合のみ、このコンピュータ上に限りソフトウェアを利用できます。個人用ライセンスは、同一のライセンスを用いて同時にソフトウェアを起動しない限り、複数台のコンピュータに登録することができます。

「ネットワーク」：企業や学校など大勢のユーザがいる環境向けのライセンスで、ネットワーク上の所定のユーザ数だけ同時にソフトウェアを利用できます。

ライセンスキーの登録が済んだら「保存」をクリックしてインストールは完了です。

### オムニグラフのユーザ登録

ご購入いただいたオムニグラフのユーザ登録をお願いいたします。ユーザ登録していただくことでライセンスキーと所有者のお名前を連動させ、より充実したサポートが可能になります。製品のテクニカルサポートをお受けになる際にもユーザ登録が必要です。アップグレードのお知らせや、ライセンスキーを紛失した場合にも再発行が可能になります。ご登録いただきたい個人情報を他者に譲渡したり不適切な目的に使用することは決してごさいません。

<http://www.act2.co.jp/userdata/>

# 使ってみましょう

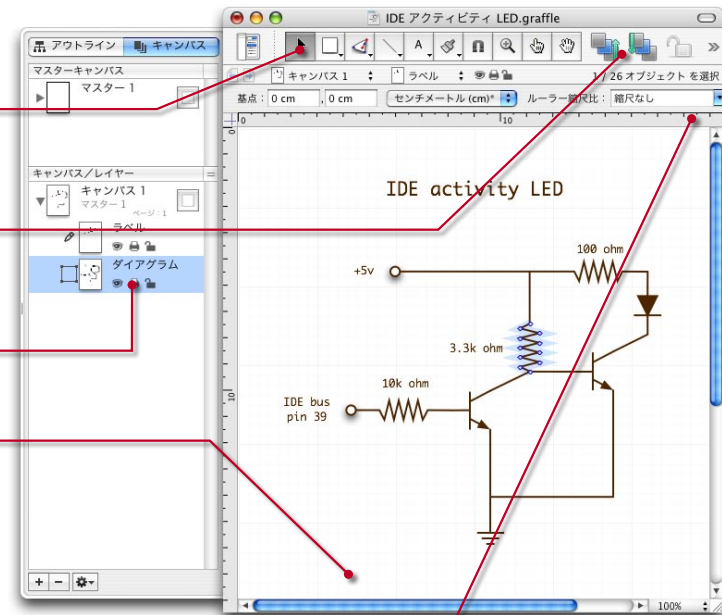
## キャンバスのご紹介

操作に欠かせない「ツールパレット」は、ツールバーに収めることも、分離したフローティングウィンドウにすることもできます。

「ツールバー」はカスタマイズでき、多くの Mac OS X アプリケーションでも標準で採用されているものです。よく使うツールを追加して快適な作業環境にしてください。

「ユーティリティドロワー」には便利な「アウトラインビュー」があります。またキャンバスにある「レイヤー」の一覧、さらにオムニグラフ Pro では書類にある「キャンバス」の一覧が表示、操作できます。

「キャンバス」はあなたの創作活動が形を成す場所です。オブジェクトを作成してラインで結び、好きなように移動できます。



「ルーラー」は目立たない存在ですが、オブジェクトの揃えや間隔、書類の縮尺を設定できるパワフルなツールです。ピクセルからキロメートルまで、単位を自由に設定できます。

頻繁に使うオブジェクトが「ステンシル」として用意されています。ステンシルは自分で作成して他のユーザと共有することもできます。



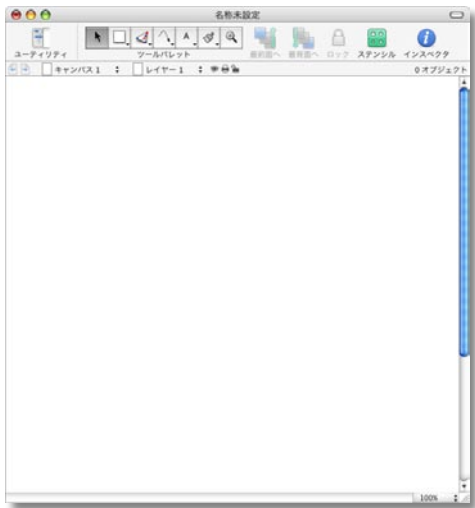
15 個揃ったインスペクタは、テキストからオブジェクトさらにはキャンバス全体にいたるまで、選択項目を自由に操作できるコントロールでいっぱいです。必要に応じて開いたり閉じたりできます。



## ミニ・チュートリアル：基本のツール

### 1. このチュートリアルの目的

オムニグラフを起動すると真っ白い空のキャンバスが開きます。このキャンバスにオブジェクトを配置してラインで結んでみましょう。



### 2. 図形オブジェクト

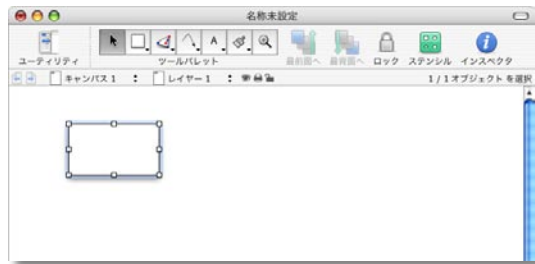
空の書類ウインドウがまだ開いていないなら、オムニグラフの「ファイル」メニューから「新規」を選択します。

簡単な操作から始めましょう。

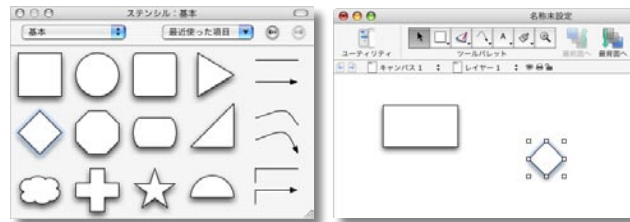
まず図形を1つ作成します。図形ツールを1回だけクリックします。図形ツールはツールパレットの左から2つ目にあります。デフォルトでは白い四角形のアイコンです。



図形ツールを選択した状態で、キャンバス上をクリックし、そのまま斜め方向にドラッグして適当なサイズの図形オブジェクトを作成します。



次にまた別のやり方で、もう1つ図形を作成しましょう。「ステンシル」メニューから「基本」を選択します。基本ステンシルのウィンドウが表示されます。ここには一般的によく使われるオブジェクトが収められています。ステンシルから好きな図形をドラッグし、キャンバスで先程作った図形の近くにドロップします。

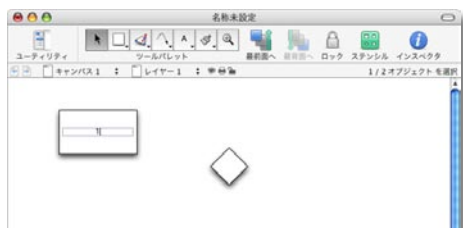


### 3. テキスト

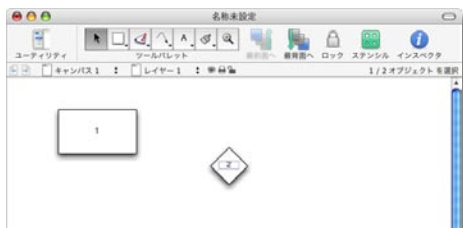
オブジェクトにラベルをつけると、オブジェクトの意味がより明快になります。テキストツールを1回クリックします：“A”の文字のアイコンがテキストツールです。



テキストツールが選択された状態で、最初にした図形オブジェクトをクリックします。テキストを入力するための挿入ポイントが図形の中に表れます。この図形オブジェクトに他と区別できるように、例えば“1”や“四角形”などのテキストを入力します。



もう1度テキストツールをクリックして、2つ目のオブジェクトをクリックします。1つ目の図形とは違うテキスト、“2”や“菱形”などと入力します。

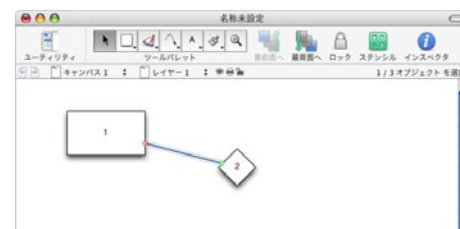


#### 4. ライン

ラインツールを1回だけクリックします：ラインツールはツールパレットの左から4つ目にある線のアイコンです。

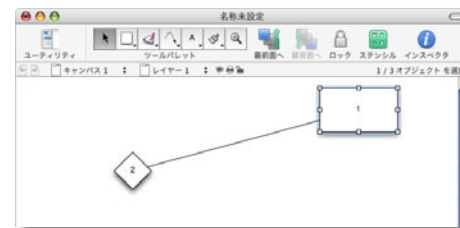


ラインツールを選択するとマウスポインタが十字ポインタに変化します。この十字ポインタを1つ目の図形上に移動すると、図形が点滅しながらハイライトします。これはラインを接続しようとしていることを示しています。この状態でクリックします。次に十字ポインタを2つ目の図形上に移動します。点滅しながらハイライトするので、再びクリックします。



これで2つの図形を1本のラインで接続できました。これがオムニグラフの神髄です。接続されたオブジェクト同士はずっとその関係が保たれます。接続された図形はいくらそのスタイルを変更しようがどこへ移動しようが、図形同士を結ぶラインが伸びて方向を変えるので、接続が切れることはありません。

オブジェクト同士のどんな関係でもラインで表現できます。ブレインストーミングにおける派生したアイデアや、家系図における先祖からの系譜、一連の作業の順番など、例を挙げればきりがありません。ラインを引くときに忘れてはならないのは、オブジェクトをクリックする順番が問題になるということです。ラインツールで最初にクリックしたオブジェクトはラインの“接続元”になり、次にクリックしたオブジェクトがラインの“接続先”になります。クリックの順番でラインの終点と矢印の表示方向が決定し、さらにアウトラインビューの自動レイアウト機能を実行する際にはオブジェクトの階層に影響します。



#### 5. できあがり

オムニグラフでのオブジェクトはすべて図形かラインのどちらかです。すべてのオブジェクトは(ラインでさえ)、他のオブジェクトとラインで接続することができます。

以上のことさえ押さえおけば、ほとんどのダイアグラムが作成できます。これ以降は、単に今までご紹介した内容の詳細な説明です。

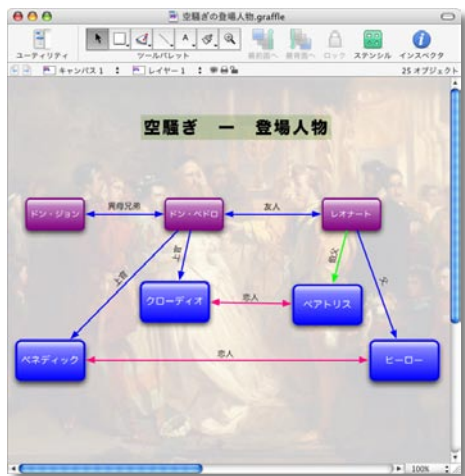


## チュートリアル

### 1. ようこそ

オムニグラフは複雑な関係を明快にすることを得意としています。たとえシェークスピアの恋愛喜劇にあるような“複雑な人間関係”でも実に簡潔に表現できます。このチュートリアルでは、シェークスピアの作品“空騒ぎ”の登場人物の関係を使ってオムニグラフの操作を学んでみましょう。もちろんこの劇は手近な一例です。もっと慣れ親しんだ物語を思いついたら、それを使っても構いません。“源氏物語”や“荒野のおおかみ”、“フィフス・エレメント”、何でも結構です。

このチュートリアルを終えると、できあがりは下図のようになります。皆様にも同じようなものが実に簡単に作れます。



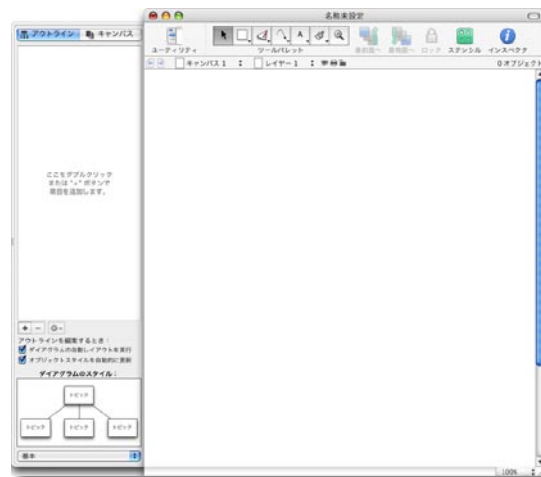
「ファイル」メニューから「新規」を選択して空の書類ウィンドウを作成し、いよいよ始めましょう。

### 2. アウトラインビューでオブジェクトを作成する

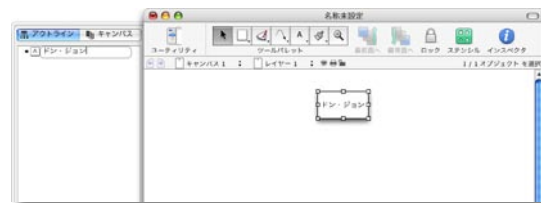
すでにミニ・チュートリアルで図形の作成と接続の方法について学びました。ですが、もう1つデータを入力するスマートな方法があります。それがアウトラインビューです。OmniOutlinerなどのアウトラインプロセッサを使った経験があればすぐに使いこなせます。

初めての方でも抵抗なく使えるようになります。

はじめに、ユーティリティドローワーを開きます。「表示」メニューから「ユーティリティドローワーを表示」を選択（または、ツールバーの「ユーティリティ」アイコンをクリック）してください。上部にある「アウトライン」タブが選択された状態でドローワーが開きます。



現れた空白のエリアがアウトラインを編集する場所です。キャンバスと同様に空の状態から始まります。今はドローワー下部にあるコントロールは気にしないでください。アウトラインのエリアをダブルクリックして、1つ目の項目を作成します。“Topic (トピック)”という項目がアウトラインに追加されます。同時にキャンバスにも“Topic”というラベルの図形が現れます。



この時点で項目のテキストがハイライトされた状態になっていますので、このまま文字の入力を開始します。この項目を第一の登場人物にしましょう。“ドン・ジョン”と入力してください。

return キーを押してこの項目の編集を終了し、次の項目に移ります。アウトラインの1つ目の項目の下に新規項目が追加されます。同時にキャンバスにも新規図形が現れます。“ドン・ペドロ”と入力してください。



もう一度 return キーを押して3つ目の項目を作成します。“レオナート”と入力してください。これでアウトラインに項目を3つ、さらにキャンバスにも図形を3つ作成できました。



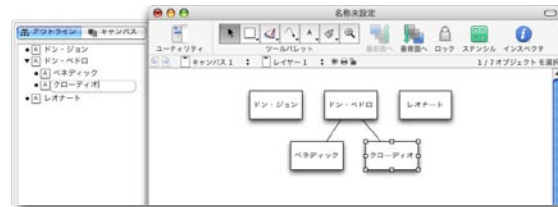
### 3. アウトラインで階層を設定する

このようにキーボードの操作で素早く図形が作成できるのは便利だと思いませんか。ですが本当のすごさはアウトラインに階層を設定していくとわかります。これまでに作成した登場人物は全員が同じ階層に並んでいます。では1つ下の階層に登場人物を何人か追加してみましょう。

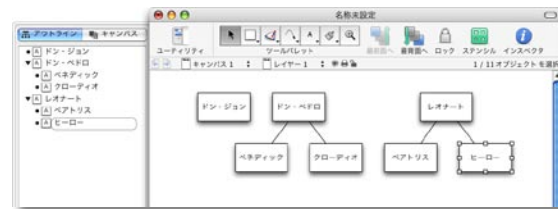
今から追加する2人はドン・ペドロの指揮の下で戦った戦士です。ですからダイアグラムでは彼の下に配置します。アウトラインで項目“ドン・ペドロ”をクリックして選択します。次に return キーを押してその直下に新規項目を作成します。追加された項目に“ベネディック”と入力します。



ここで tab キーを押してください。するとアウトライン上の項目“ベネディック”にインデントが適用され、キャンバス上のこれに相当する図形にも図形“ドン・ペドロ”からラインが接続されます。項目“ベネディック”を選択したままの状態でも return キーを押します。同じレベルに新たな項目が作成されますので、“クローディオ”と入力してください。これでドン・ペドロに“属する”2人の人物が作成できました。



同じテクニックを使ってレオナートの下に“ベアトリス”と“ヒーロー”の2人を追加してください。彼女たちはレオナートの姪と娘です。ダイアグラムを見ると、彼女たちはベネディックやクローディオと同じ階層に配置され、ドン・ペドロではなくレオナートの方とラインで結ばれているはずです。

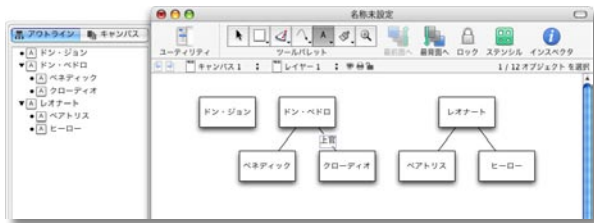


### 4. ラインにラベルをつける

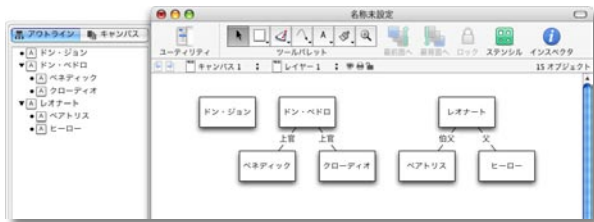
ここまでに作成した登場人物の人間関係を明確にするため、テキストツールを使って接続ラインにラベルをつけましょう。

テキストツールを2回クリックします。“A”の文字のアイコンがテキストツールです。ツールを2回クリックすると、そのツールを連続して何回も使えるようになります。1回だけクリックした状態では、そのツールを1回使うとすぐに選択ツールに戻ってしまいます。

キャンバス上のドン・ベドロとクローディオを結ぶライン上にポインタを移動します。ラインがハイライトしますので、クリックします。ラインラベルに“上官”と入力して、クローディオがドン・ベドロの下で働いていることを示します。



残り3本のラインにも同様に、ドン・ベドロがベネディックの“上官”、レオナートがヒーローの“父”でペートルスの“伯父”であることを示すラベルを追加します。

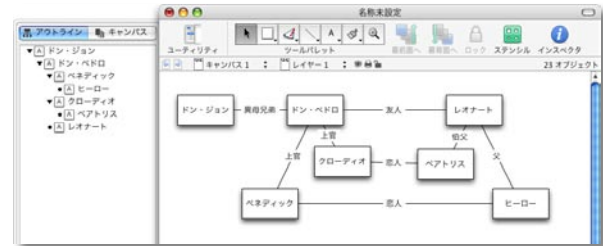


## 5. さらに接続ラインを追加する

ダイアグラムはすでに良い感じになっています。しかしダイアグラムを作成するとき、厳格なツリー構造ではない関係を表さなければならないこともあります。ですので手で接続ラインを追加してみましょう。接続ラインを追加していくときにラインが不格好になってしまったら、ラインがきれいに伸びるように選択ツールを使って図形を自由に動かしてください。図形を移動するだけでは今まで設定した関係が崩れることはありません。

ラインツールで今から追加するラインが、キャンバス上にすでにあるのと同じスタイルになるよう設定しましょう。ツールパレット上のラインツールのボタンをクリックしてしばらくマウスボタンを押したままにするとメニューが表示されます。「キャンバススタイル」の下に表示された「直線、ストローク：Black」を選択します。これで、ラインツールを使って作成するラインはアウトラインビューで自動的に作成されるラインと同じスタイルになります。

ミニ・チュートリアルでしたように、接続ラインを追加します。ラインツールが選択された状態で、図形を1つクリックして次に別の図形をクリックします。接続ラインで図形同士を結び、下記のように人間関係を表すラベルをつけます。ドン・ジョンとドン・ベドロは“異母兄弟”、ドン・ベドロとレオナートは“友人”、クローディオとペアドリスは“恋人”、ベネディックとヒーローは最終的には“恋人”同士になります。



ダイアグラムは単純なアウトラインよりも複雑になってきました。もうアウトラインビューは必要ないでしょう。「表示」メニューから「ユーティリティドローワーを隠す」を選択(またはツールバーの「ユーティリティ」アイコンをクリック)してユーティリティドローワーを閉じます。

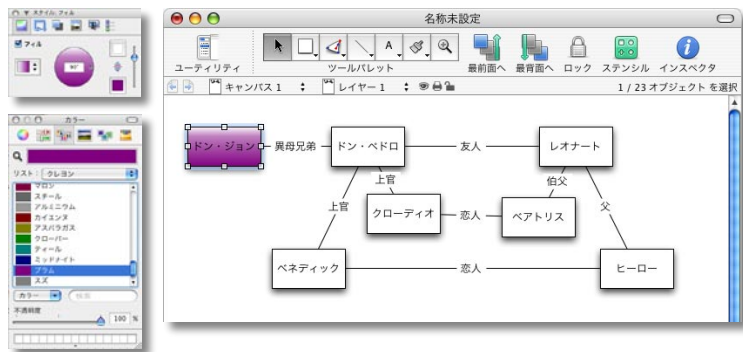
## 6. オブジェクトのスタイルを整える

これまでの仕上がりをご覧ください。優れた整頓術で文学的な細部までもれなく表現できています。ダイアグラム自体はこのままでも十分なのですが、視覚的な魅力に欠けているのも事実です。オブジェクトにスタイルを設定して、きれいに飾ってみましょう。ではドン・ジョンを選択して始めます。

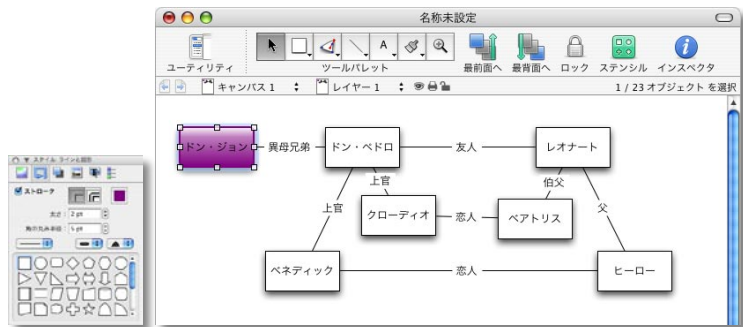
これからインスペクタを使います。インスペクタはキャンバス上のオブジェクトやキャンバスそのものを設定するさまざまな機能が詰まった小さなウィンドウです。「スタイル」インスペクタは6つに分かれており、それぞれ選択したオブジェクトの外観に関する特定の要素を設定します。最初に使うのは「フィル」インスペクタです。画面に表示されていない場合は「インスペクタ」メニューの「スタイル」セクションにある「フィル」を選択してください。



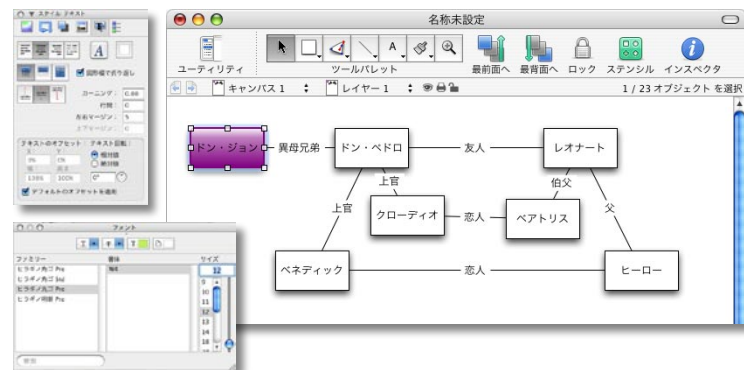
現時点では、選択されたオブジェクトには白 (White) のベタ塗りが適用されています。インスペクタの右上にあるフィル色の四角形 (カラーウェル) をクリックします。カラーパネルが開きますので新しいフィル色を選択します。インスペクタの左側にある「フィルスタイル」メニューを使ってフィルをブレンドすることもできます。この場合、表示されるカラーウェルそれぞれで違う色を設定します。



次に「ラインと図形」インスペクタを使って、図形の外枠を形成するストローク (線) を変更してみましょう。「スタイル」インスペクタウインドウの上部に並ぶ 6 つのアイコンのうち、左から 2 番目の「ラインと図形」インスペクタをクリックします。ストロークの太さを 2pt に、角の丸み半径を 5pt に設定してみてください。図形の外枠が丸みを帯びてしっかりしたストロークに変わります。フィル色を変更したのと同じようにして、ストロークの色を好みの色に変更してください。



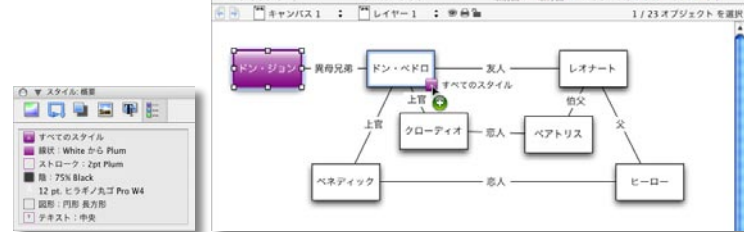
「テキスト」インスペクタに切り替えて、「フォント」ボタン (「A」の文字のアイコン) をクリックします。すると Mac OS X 標準のフォントパネルが開きます。お好きなフォントを選択し、次に「フォント」ボタンの隣にあるカラーウェルを使って好きな色を選びます。これで 1 つきれいな図形オブジェクトが完成しました。



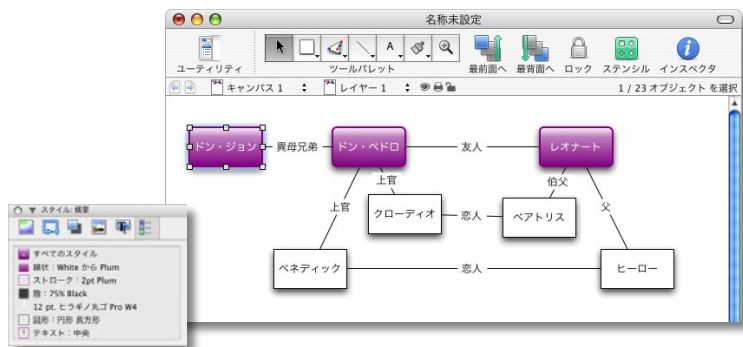
## 7. スタイルを流用する

次に、他の図形にも同一のスタイルを適用します。各図形に対して上記と同じ操作を繰り返す必要はありません。

「概要」インスペクタに切り替えてください。ここには現在選択しているオブジェクトのスタイル属性すべてが一覧で表示されます。各スタイルは「スタイルチット」と呼ばれる小さな四角形で表され、その隣にスタイルの説明がテキストで表示されます。図形「ドン・ジョン」を選択した状態で「概要」インスペクタから「すべてのスタイル」チットをドラッグし、ダイアグラム上の図形「ドゥン・ベドロ」にドロップします。



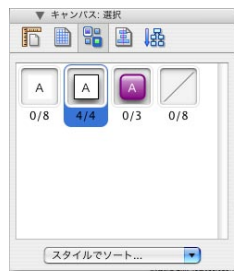
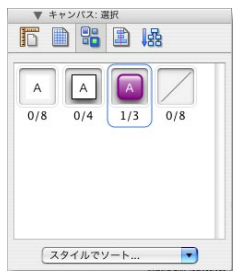
同じ操作を図形「レオナート」にも行います。これで年輩の登場人物すべての外観が統一されました。



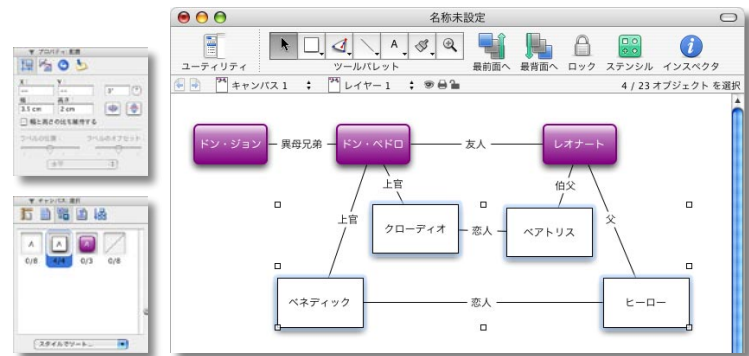
## 8. さらにスタイルを設定する

残りのオブジェクトのスタイルも整えましょう。一度に複数の図形を選択するには、「キャンバス」インスペクタウインドウの「選択」インスペクタを使えば簡単です。表示されていない場合は、「インスペクタ」メニューの「キャンバス」セクションから「選択」を選択します。

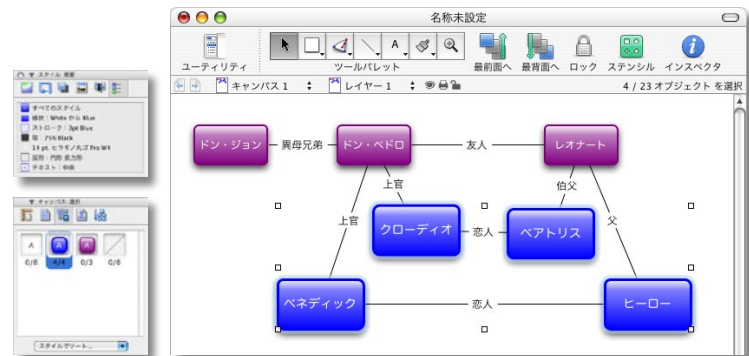
「選択」インスペクタには、キャンバスにあるすべての種類のオブジェクトがスタイルを基準にしてリスト表示されています。「選択」インスペクタには、色つきの四角形3つのうち1つを選択していると表示されているはずですが、さらに黒い枠線つきの白い四角形が4つあることを示す項目もあるでしょう。この項目を選択すると、キャンバス上の該当するオブジェクトすべてを一度に選択できます。このときインスペクタの表示は当てはまる4つのオブジェクトのうち4つを選択していると表示されます。



「プロパティ」インスペクタを使うと、視覚的外観を決定するスタイルとは関連性の薄いオブジェクトの属性を設定できます。「配置」インスペクタを使って、選択している4つのオブジェクトのサイズを変更してみましょう。表示されていない場合は、「インスペクタ」メニューの「プロパティ」セクションから「配置」を選択します。「幅」と「高さ」の各フィールドに数値を入力して、他の図形よりも大きなサイズに変更してください。



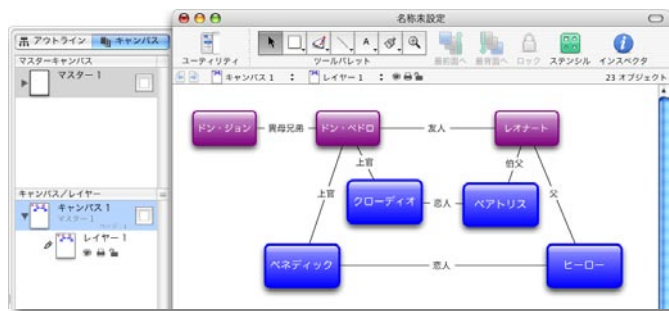
「スタイル」インスペクタを使って、選択している4つの図形のスタイルを一気に変更します。このとき他の図形と区別できるよう、年輩者のそれとは異なるスタイルを適用してください。下図の例では、少し太めのストローク、大きめのフォントを適用しています。



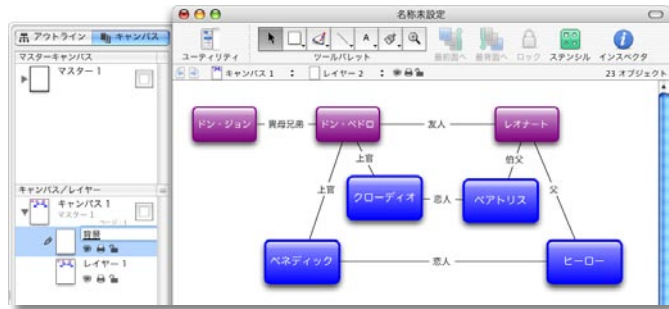
## 9. レイヤー

レイヤーには、1つのキャンバスにあるオブジェクトを特定の条件でセットにして配置することができます。レイヤーが複数ある場合、それぞれのレイヤーは順序よく、上下に重なるようにキャンバスに表示されます。登場人物のダイアグラムとは別に、新しくレイヤーを作成して背景となる画像を配置してみましょう。

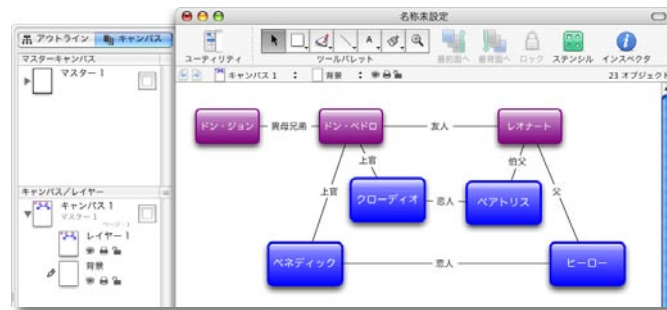
再びユーティリティドローを開き、今回は「キャンバス」（オムニグラフ Pro 版の場合）または「レイヤー」（オムニグラフスタンダード版の場合）のタブをクリックします。オムニグラフ Pro 版をお使いの場合は、「キャンバス 1」の左側にある三角形をクリックしてレイヤーを表示します。オムニグラフスタンダード版をお使いの場合は、レイヤーは表示された状態になっています。



現時点ではレイヤーは1つしか存在しません。もう1つレイヤーを追加しましょう。「レイヤー 1」をクリックして選択し、ユーティリティドロー下部の「+」ボタンをクリックします。新規レイヤーが追加されました。レイヤーに好きな名前をつけます。例では「背景」という名前にしています。

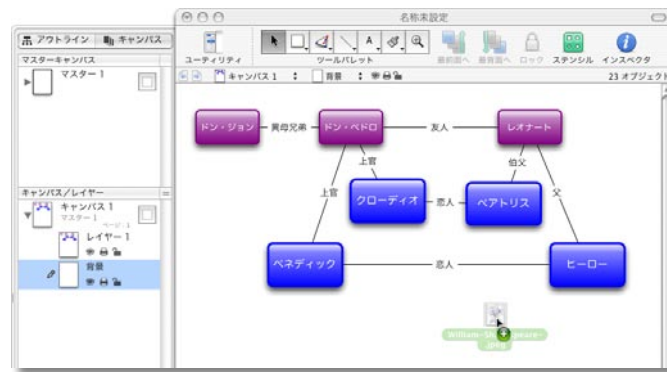


レイヤーの順序が大切です。最前面のレイヤーにあるものが下のレイヤーの上に表示されるからです。登場人物のダイアグラムの下に背景をもってきてほしいので、リスト上で新たに追加した方のレイヤーをドラッグし、もう1つのレイヤーの下にドロップします。



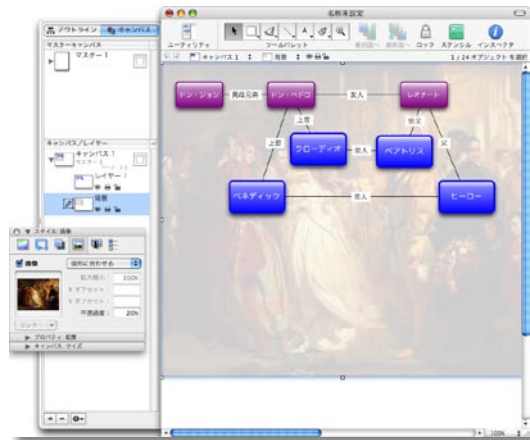
さて、背景のレイヤーに集中しましょう。ユーティリティドローを見ると、現在作業を行っているレイヤーのプレビュー左側には鉛筆のアイコンが表示されています。背景のレイヤーに鉛筆のアイコンがついていない場合は、レイヤープレビューの左側をクリックして表示させます。

ディスクに保存されている中から背景にぴったりの画像を探してください。Finder から画像ファイルをドラッグし、キャンバスエリアにドロップします。背景のレイヤーにドラッグしてきた画像が割り付けられた図形オブジェクトが作成されます。



作成された図形の選択ハンドルのうち4隅のいずれかをドラッグして、背景にするのに十分な大きさになるまで図形を引き伸ばします。このとき shift キーを押しながらドラッグすれば縦横比を保持して大きくできます。次に「画像」インスペクタを使って、画像の「不透明度」を10%程度に設定します。

## 10. できあがり



ダイアグラムが完成しました。アウトラインビューでのオブジェクトの作りかた、ラベルのつけかたや接続のしかた、さらにスタイルの設定のしかたも学びました。たくさんのオブジェクトに一気にスタイルを適用する方法もご紹介しました。複数のレイヤーを使い分ける方法もありました。もうダイアグラム作りは止められない！是非、あなたの思いどおりのダイアグラムを作成してみてください！

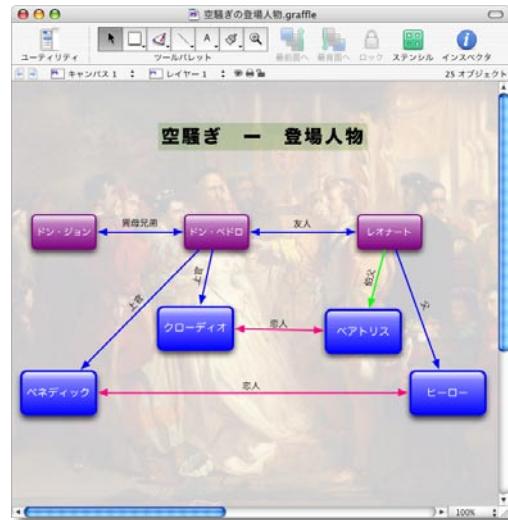
### プレゼンテーションモード

## OG4 TIP

たくさん集まった人々にダイアグラムを見せるには、オムニグラフ Pro のプレゼンテーションモードを利用します。「表示」メニューから「プレゼンテーションを実行」を選択すれば、ダイアグラムがフルスクリーンで表示され、他の人にプレゼンテーションがしやすくなります。各キャンバスはスライドのように扱われ、矢印キーで前後のキャンバスに移動できます。またオブジェクト上にマウスポインタを移動するとそのオブジェクトがハイライトしたり、クリックすればそのオブジェクトに割り当てたアクションが実行できます。ディスプレイを2台接続すれば、一方の画面でプレゼンテーションを実行し、もう一方の画面でその書類の編集が行えます。

## 11. さらに上を求める人のコーナー

さらに意欲のある方は、下図のようなダイアグラムに仕上げてみてください。



背景のレイヤーはロックしておいた方がやりやすいでしょう。ユーティリティドローの背景レイヤーの鍵のアイコンをクリックします。こうしておけば、間違っても背景の画像を変更してしまうことはありません。

タイトルは「テキスト」ツールで作成します。接続ラインのスタイルは「ラインと図形」インスペクタで変更できます。ラインのラベルの配置や向きは「配置」インスペクタを使ってください。

# 詳しい解説

## インスペクタ

インスペクタはダイアグラムのオブジェクトやキャンバスを編集するのに使う小さなウィンドウです。インスペクタは他のウィンドウと同じように、タイトルバーをクリックしながらドラッグして移動することができます。また、各インスペクタウィンドウの上部のアイコンをクリックすれば他のペインを開いたり隠したりできます。

インスペクタにある各種コントロールの使い道を知るには、マウスポインタを知りたいものの上にしばらく置いてみてください。それらの使用目的の簡単な説明が表示されます。

## スタイルインスペクタ

キャンバスで現在選択されているオブジェクトの外見に関することすべてを設定します。ここでオブジェクトの外見に変更を加えると、すぐにキャンバス上に反映されます。もしここで操作がどのように作用するのかわからないときは、しばらくいろいろ試してみてください。選択したオブジェクトがどう変化するかご覧になるとよいでしょう。

### スタイル：フィルインスペクタ

これは選択した図形を色やグラデーションで塗るか、または何もしないかを設定します。グラデーションを選ぶとカラーウェルが複数選択可能になり、グラデーションの方向や位置を設定するコントロールも使用できるようになります。



### スタイル：ラインと図形インスペクタ

このインスペクタの上半分は図形の枠や図形同士を結ぶラインのスタイルを設定するのに使います。

図形を選択すると、このインスペクタの下半分に図形オブジェクトの最も重要な要素である「形」を変更できるパネルが現れます。

ラインを選択すると、このインスペクタの下半分にラインの先端やラインの描かれる軌道、他のラインとの交差するときの表現を設定するのに使います。



### スタイル：影インスペクタ

ここでは選択したオブジェクトに影をつけるか、さらにその影は同じレイヤーにある他のオブジェクトに重ねるか背面のみに表示するかを選択できます。

影をつける場合の、影の色や位置、ぼかしの設定も可能です。



### スタイル：画像インスペクタ

図形の中には画像を配置することもできます。画像チェックボックスにチェックを入れると画像が選べるようになります。または画像ファイルをその下の四角の中にドラッグするか、キャンバスにある図形そのものに画像をドラッグすることでも配置が可能です。



いったん画像を配置すると、このインスペクタを使用して図形内の画像の位置や大きさを指定できるようになります。

### スタイル：テキストインスペクタ

ここではオブジェクトに属するテキストの表示方法と、オブジェクトとの相対的な位置関係を設定します。さらにテキストの上下左右の揃え、図形に収まりきれないテキストの扱い方、フォントや色なども設定できます。



### スタイル：概要インスペクタ

これは、選択したオブジェクトのスタイルに関する要素すべてを表したリストです。これらのスタイルの一部、またはすべてをキャンバス上のオブジェクトや選択インスペクタのオブジェクトクラスにドラッグすると、スタイルを対象のオブジェクトに適用することができます。





## プロパティインスペクタ

選択中のオブジェクトについて外見上のスタイル以外のすべてのことを扱います。オブジェクトの配置、サイズ、特別な動作などをここで設定します。

### プロパティ：配置インスペクタ

テキストフィールドに値を入力し、選択したオブジェクトの正確な位置やサイズを指定します。また、回転や反転ボタンでオブジェクトの向きを変えることもできます。

選択したオブジェクトがラインラベルだった場合、ラベルの位置やラインからの位置を設定できます。



### プロパティ：接続インスペクタ

オムニグラフの最も重要な機能は、ラインによってオブジェクトどうしを論理的に関連づけることです。このインスペクタでは選択したオブジェクトが他のオブジェクトとどうつながるかを設定します。

図形のどの位置にラインを接続するかを決める磁石のプリセット設定がたくさん用意されています。オブジェクトの種類（グループ、ラインなど）によって、他のオブジェクトとどのように接続することも設定できます。



## ところで...

# OG4 TIP

インスペクタには便利な操作方法があります。数値入力フィールドをクリックして、上下いずれかの矢印キーを押してみてください。数値が1つずつ増減します。ここには "2 \* 3 cm" などの簡単な計算式を入力することもできます。また、どのような単位の数値も入力可能です。オムニグラフがそれらの単位に対応していれば、ルーラーの設定単位として自動的に変換されます。

## プロパティ：アクションインスペクタ

選択したオブジェクトをブラウザツールでクリックした際に起こるアクションを設定します。これでインタラクティブなドキュメントを作成すれば、他のキャンバスに移動したり、他のファイルを開いたり、AppleScript を実行したりしやすくなります。



## プロパティ：ノートインスペクタ

ノートはダイアグラム上のオブジェクトに関する付加的な情報を記録するのに便利です。ノートを持つオブジェクトの上にポインタをしばらく置くとそのノートが表示されます。



## キャンバスインスペクタ

他のインスペクタはキャンバス上の個々のオブジェクトの特徴を設定するものですが、これらはキャンバス自体の特性を設定します。

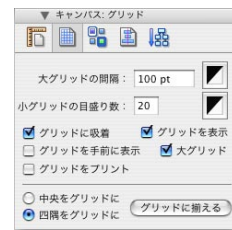
### キャンバス：サイズインスペクタ

このインスペクタでは、とくに印刷ページにおける現在のキャンバスのサイズ、縮尺、向きを設定します。印刷ページにキャンバスがどう当てはまるかを基準にしてサイズを選択してもよいですし、好みのサイズを入力してもよいでしょう。同様に、オブジェクトが最もよく収まるようにキャンバスの縮尺を設定してもよいでしょう。また、ページの方法（全体像）、ルーラーの基点、ページの余白を設定することもできます。



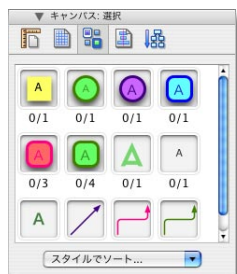
### キャンバス：グリッドインスペクタ

グリッドはオブジェクトを正しい位置に配置する際の助けとなります。このインスペクタではグリッドのサイズや表示の設定、またはオブジェクトを移動した際にグリッドに吸着させるかどうかの設定を行います。



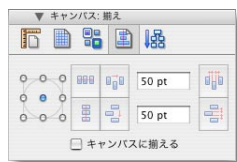
## キャンバス：選択インスペクタ

選択インスペクタは、キャンバス上にあるすべての種類のオブジェクトを一覧表示します。その中の1つをクリックすると、それと同じ条件が当てはまるすべてのオブジェクトが選択されます。自分でひとつひとつ選ばなくてよいのです。すべての紫の楕円形をキーライムの八角形にしたり、配置インスペクタですべてのサイズを変更したり、すべてに影をつけたり、すべてを削除したりと、必要に応じた操作ができます。



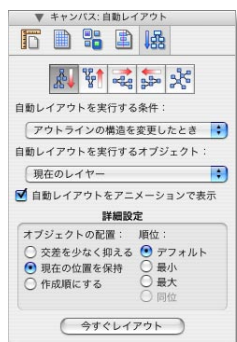
## キャンバス：揃えインスペクタ

このインスペクタは、オブジェクトを相互の関係やキャンバスを基準として整頓するのに使用します。垂直方向または水平方向の中央に揃えるボタンをクリックすると、オブジェクトがその通りに整列します。また、均等配置ボタンをクリックすると、オブジェクト同士が一定の距離を保ちながら垂直または水平方向に整列します。キャンバスに揃えるチェックボックスは、キャンバスの端に合わせてオブジェクトが並ぶようにします。



## キャンバス：自動レイアウトインスペクタ

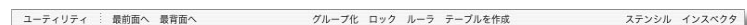
オムニグラフはオブジェクト同士を結ぶ接続線の情報を元に、キャンバス上で論理的にオブジェクトを動かすことが可能です。このインスペクタではオブジェクトの並べ替えを行う条件を設定したり、その場でレイアウトを実行したりできます。また、階層構造の方向や子オブジェクトの配置のしかた、選択したオブジェクトのある階層内における順位を選択することも可能です。



## ツールバー

他の Mac OS X アプリケーション同様、好きなコントロールを表示させたり隠したりして、ツールバーをカスタマイズすることができます。ツールバーを設定するには、「表示」▶「ツールバーをカスタマイズ...」と選択します。また、タイトルバー右端の楕円形のボタンをクリックしてツールバー自体の表示と非表示を切り替えます。

ほとんどのツールバー項目は、メニュー項目を便利な位置に配置し直したものと見えます。ツールパレットだけは例外で、ダイアグラムの作成に重要なものです。ツールパレットについては次で詳しく説明します。



## ツールパレット

キャンバス上で作業する際に使用するツール群です。それぞれのツールには新しい図形を描くことから表示範囲を移動することまで、それぞれの目的があります。1回ツールをクリックすると、1度の使用に限りそのツールを選択した状態になります。このとき数字の1がアイコン上に表示されます。2回ツールをクリックすると、他のツールをクリックするまでそのツールが選択された状態になります。

図形、ペン、ライン、テキストの各ツールは、スタイルメニューでそのツールの作成するオブジェクトのスタイルを変更できます。ツールアイコン右下の小さな下向きの三角形をクリックしてスタイルメニューを表示し、リストからスタイルを選択します。また、「スタイルを確認」を選択すると、スタイルインスペクタ上でツールそのもののスタイルをキャンバス上のオブジェクトのそれと同じように編集できます。

## 選択

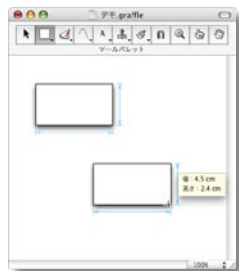
選択ツールは最も基本となるツールです。オブジェクトをクリックして選択したり、オブジェクトをドラッグして移動したりする際に使用します。ライン上のポイントをドラッグすれば、ラインの配置を変更できます。

複数のオブジェクトの周囲を四角くドラッグするとそれらを一度に選択できます。また、command キーを押したままクリックすると、複数のオブジェクトを次々に追加して選択できます。



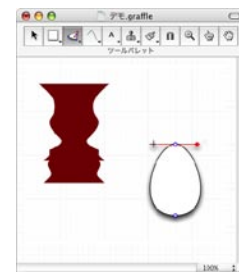
## 図形

キャンバスの任意の場所をクリックしてドラッグして図形を作成します。



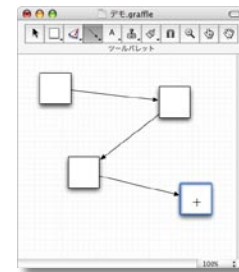
## ペン

任意の図形を作成するにはペンツールを使用します。キャンバス上の任意の場所をクリックすると図形の作成が可能になり、以降クリックすることによってポイントが追加されます。クリックしてドラッグするとハンドル付きのポイントが作成できます。最後のポイントを作成するにはダブルクリックするか return キーを押します。



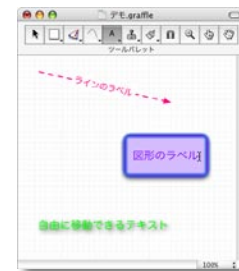
## ライン

ラインツールでオブジェクト同士を接続します。接続元となるオブジェクトをクリックし、続いて接続先となるオブジェクトをクリックします。また、どこにも接続していないラインを作成することもできます。キャンバス上の何もない部分をダブルクリックすると、そこがラインの終点になります。



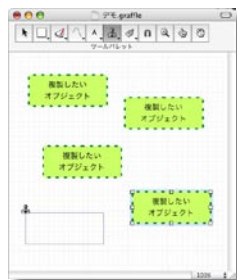
## テキスト

テキストツールはテキストオブジェクトの作成や、既存オブジェクトに属するテキストを編集するのに使用します。中のテキストに合わせて大きさが変わるテキストオブジェクトを作成するには、キャンバス上の何もない部分をクリックします。既にキャンバス上にあるオブジェクトのテキストを編集するには、そのオブジェクトをクリックします。



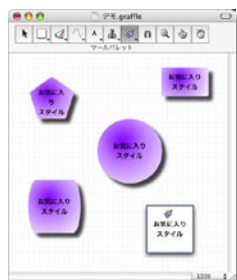
## ラバースタンプ

ラバースタンプツールはオブジェクトの複製を多数作成するのに便利です。オブジェクトをラバースタンプツールでクリックすると「インクが付いた」状態になり、そのままキャンバス上の適当な場所をクリックすればそのオブジェクトがコピーされます。オブジェクトを取り込むとツールのポップアップメニューが利用できるようになり、内容を消去できます。また、option キーを押しながら他のオブジェクトをクリックすれば、今までのオブジェクトに替えてそのオブジェクトを取り込むことができます。



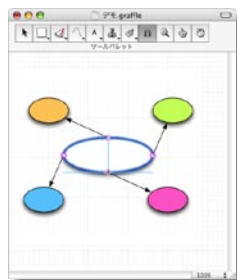
## スタイルブラシ

スタイルブラシはラバースタンプと似たような動きをしますが、これはオブジェクトそのものではなくスタイルを複製するのに使います。スタイルブラシツールでオブジェクトをクリックすると、そのスタイル(ストローク、フィル、フォントなど)がブラシに吸収されます。そのまま他のオブジェクトをクリックすれば、スタイルがそのオブジェクトに適用されます。ツールのポップアップメニューでは、吸収するスタイルの種類を選択やスタイルブラシの内容の消去が行えます。



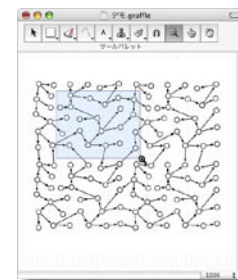
## 磁石

磁石ツールでオブジェクトをクリックすると、新しくそこに磁石が配置されます。また、既存の磁石をドラッグして位置を変更することもできます。option キーを押しながら磁石ツールで磁石をクリックすると、その磁石を取り除くことができます。



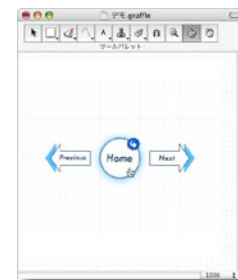
## 拡大／縮小

拡大／縮小ツールでキャンバス上の適当な場所をクリックすると、その範囲が拡大表示されます。option キーを押しながらクリックすると、その範囲を縮小表示します。またキャンバス上をクリックしてドラッグすれば、範囲を指定して拡大表示することも可能です。



## ブラウズ

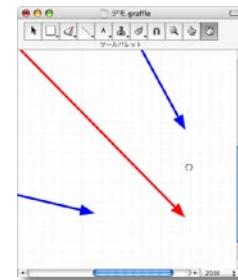
ブラウズツールはインタラクティブなオムニグラフ書類を使用するためのものです。アクション(アクションインスペクタで設定します)を持つオブジェクトをブラウズツールでクリックすると、そのアクションが実行されます。書類の他の部分に移動したり、ファイルを開いたり、Web サイトを開いたり、AppleScript を実行したりできます。



## グラブ

グラブツールはキャンバスをドラッグして移動し、画面の外に隠れていた部分を表示させるツールです。

ご自分の手ではキャンバスは動かさせません。このツールを使いましょう。



## ユーティリティドロー

ドロー上部にある「キャンバス」タブ(オムニグラフ Pro 版の場合)または「レイヤー」タブ(オムニグラフスタンダード版の場合)をクリックしてキャンバスやレイヤーを管理します。また「アウトライン」タブをクリックしてアウトラインビューを表示します。

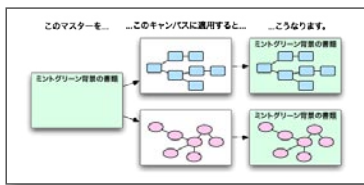
### キャンバス

オムニグラフ Pro はいくつものキャンバスを持った書類を作成できます。それぞれのキャンバスは独立しており、サイズ、設定、内容などは他のキャンバスとは別個に管理しています。例えば、ある書類を自分の関わっているプロジェクトに使用し、それぞれのキャンバスでそのプロジェクトの異なる側面についてダイアグラムを作成する、といった使い方ができます。

キャンバスの横にある三角形をクリックすると、そのキャンバスを構成するレイヤーを表示します。それぞれのレイヤーには可視、プリント可能、編集可能を切り替えるボタンがあります。作業対象となるキャンバスを選択すればそれを構成するレイヤーもすべて一緒に選択されます。個々のレイヤーを1つずつ選ぶことも可能です。キャンバスやレイヤーはリスト上をドラッグして好きな位置に移動して順序を入れ替えます。また、書類間でそれらをやり取りすることもできます。キャンバスの横のカラーウェルではキャンバスの背景色を設定します。

マスターキャンバスは任意のキャンバスに適用でき、背景レイヤーのように作用します。マスターキャンバスをドラッグし、適用したいキャンバスにドロップします。するとそのキャンバスはマスターに従属し、自らの内容の下にマスターの内容を表示ようになります。その後マスターに変更を加えると、マスターに従属するキャンバスすべてにもその変更が反映されます。

ドロー下部にあるコントロールは、キャンバス、レイヤー、マスターキャンバスの作成、操作、削除に使用します。



### アウトラインビュー

アウトラインビューはオブジェクトの階層構造を作成するのに便利です。アウトラインに作成した項目ごとに、新しいオブジェクトがキャンバス上に作成されます。return キーを押すと新しく項目が作成され、tab キーを押すと選択した項目がインデント(字下げ)し、shift キーを押しながら tab キーを押すとインデント解除(突き出し)します。また、アウトライン上で項目をドラッグし、適当な位置に移動することもできます。アウトラインで行った変更は自動的にダイアグラムに反映されます。

ドローの下部にかけて、アウトラインの項目を作成、削除、変更するボタン、ダイアグラムスタイルメニュー、アウトライン編集集中のダイアグラムの動きの設定、現在のダイアグラムスタイルのプレビューがあります。

### ダイアグラムスタイル

# OG4 TIP

アウトラインをダイアグラムに変換する際、項目のスタイル設定と配置については数えきれないほどの方法があります。ダイアグラムスタイルはオムニグラフのファイルの1種で、本質的にはテキストベースのアウトラインを図表で表現するための例としての役割を果たします。ダイアグラムスタイルを用いて、読み込んだ OmniOutliner ファイルがどう表示されるかを設定したり、オムニグラフのアウトラインビューで作成したアウトラインのスタイルを設定したりします。アウトラインビュー下部にあるポップアップメニューで、作成したダイアグラムに最も適したスタイルを選択するとよいでしょう。また、ダイアグラムをご自分の好きなようにレイアウトし、それをダイアグラムスタイルとして保存して他のユーザと共有することもできます。

### ステンシル

必要なオブジェクトをひとつひとつ作成するよりも、ステンシルから必要なオブジェクトを持ってきた方が素早い作図が可能です。オムニグラフには便利なステンシルがいくつか用意されており、また任意のオブジェクトを用いて独自のステンシルを作成することもできます。

ステンシルメニューから好きなステンシルを選択し、使用したいオブジェクトをステンシルからキャンバスにドラッグします。



### 最も楽しい新機能

# OG4 TIP

図形やペンツールで描いたり、ステンシルからオブジェクトをドラッグしたり、アウトラインビューから項目を作成したりする他に、オブジェクトを作成・接続する楽しい方法がもう1つあります。図形を選択した状態で、キャンバス上の何も無い部分を command キーを押したままクリックします。すると選択したオブジェクトに接続されたオブジェクトが作成されます。option+command キーを押しながらクリックすれば、子項目ではなく配偶者項目がそこに作成されます。是非、自動レイアウトインスペクタの「いずれかの接続が変化したとき」自動レイアウトを実行するオプションを選択した状態でこちらを実行してみてください。

## 環境設定

### 一般

環境設定は、作業しているすべての書類に影響を与える、アプリケーション全体に及ぶ設定です。オムニグラフは可能な限り思い通りに動作するように設計されていますが、もしそうならないときはここで設定を変更してみてください。

### ツールパレット

表示するツールや、ツールをどこに配置するかを設定します。また、各ツールに「ホットキー」を設定することもできます。ダイアグラム編集中にホットキーを押せば、押している間はそのホットキーのツールに切り替えておくことができます。

### テンプレート

新しく作成した書類について、任意のテンプレートを使用するよう指定します。テンプレートについては後のページ（保存、プリント、読み込み、書き出し）でも説明しています。

### プレゼンテーション

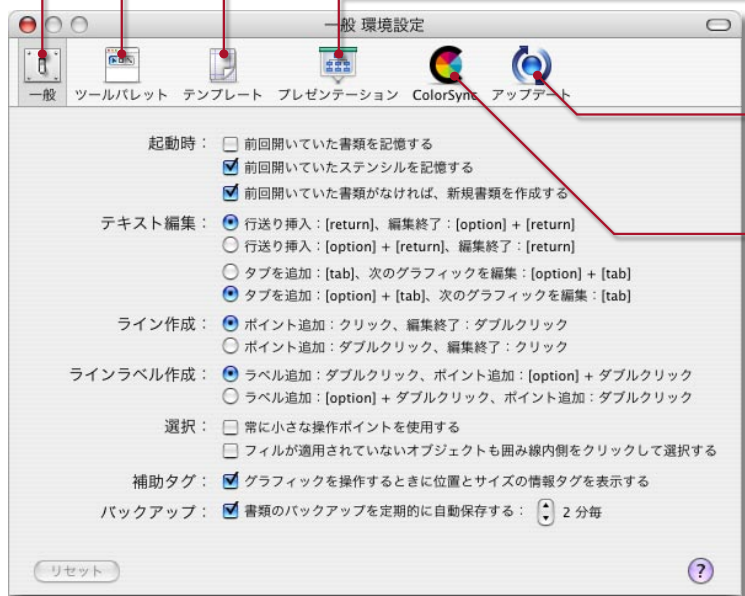
オムニグラフのプレゼンテーションモードに関するオプションが用意されています。ほとんどはプレゼンテーション中のオブジェクトのハイライト表示に関わるものです。

### アップデート

自動的に新しいバージョンを確認して、お持ちのオムニグラフが最新のものが常に確認できます。もちろん、インターネット接続が有効でなければ確認はできません。

### ColorSync

オムニグラフ Pro は Apple の ColorSync 技術に対応しており、ColorSync 対応のディスプレイでの表示や ColorSync 対応のプリンタでの印刷では、可能な限り正確な色を再現します。ここでは ColorSync の使用設定とカラープロファイルの設定が可能です。



## 保存、プリント、読み込み、書き出し

### 保存

ファイルメニューの保存コマンドは他のアプリケーションと同じように機能します。「保存」は加えた変更をディスク上のファイルに保存し、「別名で保存...」は変更内容を別のファイルに保存します。

「テンプレートとして保存...」を選ぶと、新規書類作成の開始点として利用するファイルを作成できます。「ダイアグラムスタイルとして保存...」は、読み込んだ OmniOutliner ファイルやオムニグラフのアウトラインビューで作成した階層構造に適合するスタイルになるファイルを作成します。

### テンプレート

OG4 TIP

テンプレートは、新しい書類の開始点となります。例えば、同じ紙のサイズ、方向、グリッドやキャンパスの設定で作業することが多いとします。新規書類を作成するときにあらかじめ設定されていて欲しい条件を整えた書類を作成し、それを「ファイル」>「テンプレートとして保存...」と選択し、テンプレートとして保存します。すると「ファイル」>「テンプレートから新規」を選択して表示されるテンプレート一覧に追加されますので、作成する書類のテンプレートとして利用できます。環境設定のテンプレートペインでは、「ファイル」メニューから「新規」を選択したときに作成される新規書類のテンプレートになるファイルを設定することも可能です。

### プリント

オムニグラフがダイアグラムを印刷する方法のほとんどは、キャンパス：サイズインスペクタによって決まります。もちろん「ファイル」メニューの「ページ設定...」や「プリント...」では標準的なページ設定やプリントの設定が使用できます。

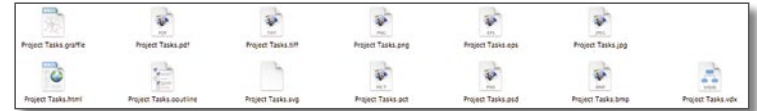
### 他の形式からの読み込み

オムニグラフは豊富なファイル形式を読み込むことが可能です。「ファイル」メニューから対応するファイルを「開く」と、そのファイルをオムニグラフファイルのように開くことができます。Visio® XML (オムニグラフ Pro 版のみ)、DOT、Diagram 2 ファイルのダイアグラムが読み込めます。また OmniOutliner のアウトラインも読み込むことができ、アウトラインにアウトラインスタイルを適用してダイアグラムに変換することもできます。技術畑の方であれば、Project Builder、Interface Builder、EOModeler、framework ファイルを読み込んで、その内容を視覚的に表現してみるのもよいでしょう。



### 他の形式に書き出し

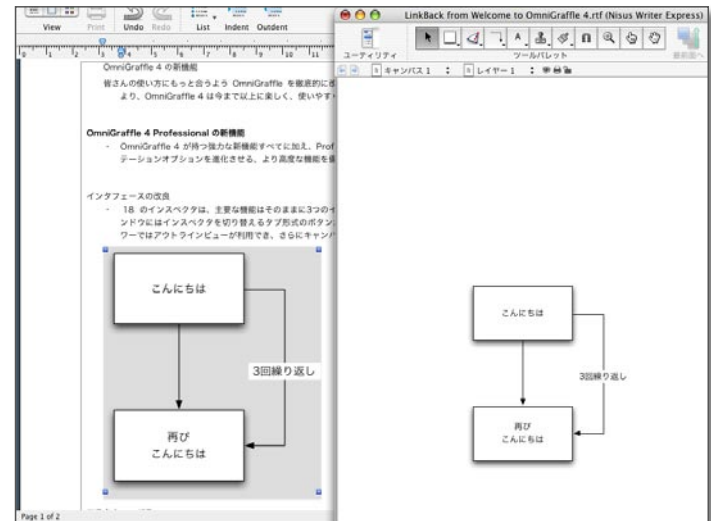
ダイアグラムの書き出しは、ダイアグラムの内容をできる限り正確にオムニグラフ以外のファイル形式で表現するものです。例えば、Visio® XML ファイル (Window ユーザの同僚のため)、PNG、SVG ファイル (Web や友人宛の E メール上での表示に)、OmniOutliner ファイルに書き出すことが可能です。書き出しは選択した形式で新しいファイルを作成し、元のオムニグラフファイルはそのまま残ります。



### LinkBack

LinkBack とは、あるアプリケーションでコピーした内容を、その内容の自由度を失うことなく別のアプリケーションにペーストできる機能です。

例えば、オムニグラフオブジェクトをコピーして他の LinkBack 対応アプリケーションにペーストしたとします。するとペーストした内容はペースト先のアプリケーションの書類に埋め込まれます。後にその埋め込まれたデータをダブルクリックすれば、オムニグラフが起動して直接内容を編集できます。変更を保存すると、埋め込まれたデータに変更が即座に反映されます。



# ヘルプ

## オンスクリーンヘルプ

オムニグラフは、このマニュアルで対応していない詳細な内容にも触れたヘルプを用意しています。「ヘルプ」メニューから「オムニグラフヘルプ」を選択すると、検索も可能なヘルプが表示されます。



## テクニカルサポート

日本語版のお問い合わせは、株式会社アクト・ツーにご連絡ください。

<http://www.act2.co.jp/omni/graffle/>

<http://www.act2.co.jp/support/>

## 株式会社アクト・ツー

act2, Inc.

〒151-0073

東京都渋谷区笹塚 1-62-3 アルス笹塚 2F-1

TEL:(03)5352-7881 FAX:(03)5352-7880

## さらに

開発元の Omni 社では、製品の最新情報やいろいろな役立つ情報を公開しています。

<http://www.omnigroup.com/applications/omnigraffle/>

オムニグラフユーザのメーリングリストも用意されています。

<http://www.omnigroup.com/mailman/listinfo/omnigraffle-users>

これらはすべて英語の情報になります。

