

Adobe XD Trail
実践的に学ぶハンズオンワークショップ

ver. 1.0

修正に強いレイアウトをつくる

部屋キャンプ

ADOBE XD Trail WORKSHOP

TOPIC

>>> 状態変化に対応する「いいねボタン」をつくる

状態変化に対応し効率的にデザインの検証や修正ができる「いいねボタン」を作成しながらコンポーネント・ステート・スタックの基礎を学びます。

>>> カード UI を複製し全体のバランスを確認、効率的に修正する

状況に合わせてカード UI の最適な複製方法を探りながら、全体のバランスを効率的に修正する方法を学びます。

>>> テキスト量に合わせて変化するカード UI のレイアウトをつくる

実務を想定し、テキスト量に合わせて変化するカード UI に変更する方法を学びます。

>>> コンテンツに合わせて変化するページのレイアウトをつくる

変更や修正に強いページのレイアウト機能を学びます。

>>> 修正に強い画像でレイアウトする

実務を想定し、修正に強い画像でレイアウトする方法を学びます。

画像についての注意事項：
課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

Adobe

修正に強いレイアウトをつくる

画像についての注意事項：
課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

学習時間の目安：10 ～ 15 分

TOPIC 1 状態変化に対応する「いいねボタン」をつくる

>>> 課題 1

まとめて変更可能な「いいねボタン」をつくる

**サイト内で繰り返し使用される「いいねボタン」をつくります。
複数箇所の修正や変更が、まとめて可能なデータをつくりながらコンポーネントの基礎を理解します。**



ヒント：コンポーネントを使用する

コンポーネントの操作 1/3（作成方法）
https://bit.ly/3gTNyR1
コンポーネントの使い方についてはこちらのチュートリアル動画をご覧ください。

修正に強いレイアウトをつくる



1. 「いいねボタン」をコンポーネントに変換します。
2. カード UI を複製して、「いいねボタン」がまとめて変更可能なデータか確認します。
3. 確認完了後は、変更箇所を戻し、複製したカード UI は削除します。

この場面でコンポーネントを使う理由

デザイン全体で繰り返し使用される要素にコンポーネントを適用すると、メインコンポーネントを変更するだけで、すべてのインスタンスにまとめて反映されるため効率よく作業ができます。

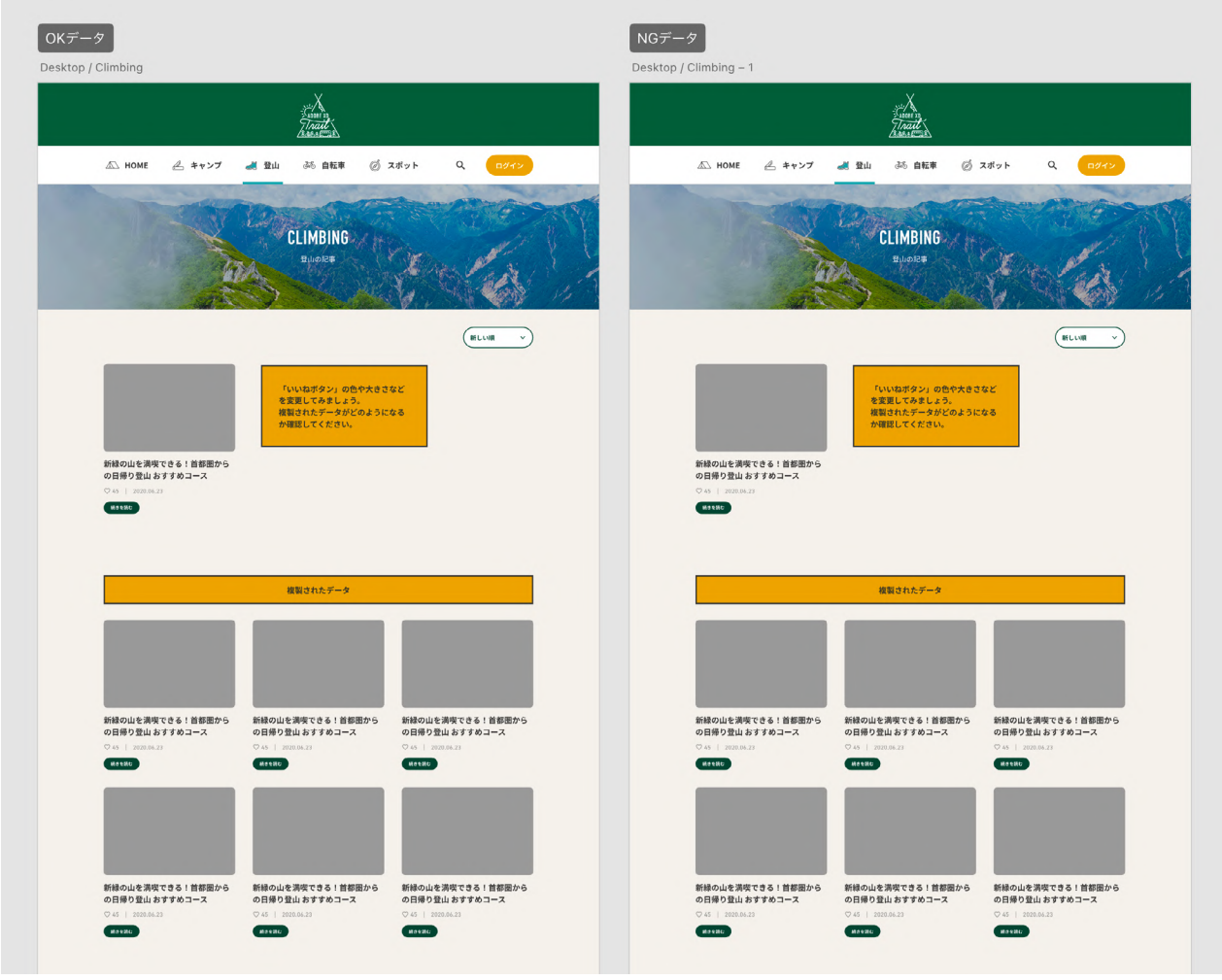
さらに使いこなすための TIPS

複数ページを作成していると、インスタンスに加えたい変更をメインコンポーネントに加えてしまうミスが起こります。これを防ぐために、コンポーネント化した後、すぐにインスタンスを作成しメインコンポーネントを削除するか、メインコンポーネントだけをまとめた専用のアートボードを用意し、そこで管理するとミスを防げます。

修正に強いレイアウトをつくる

はじめに

サンプルファイルと して「Topic-1/Sample_1-1.xd」を XD で開きコンポーネント化された「いいねボタン」が効率的に修正できることを確認してみましょう。



修正に強いレイアウトをつくる

1 「いいねボタン」をコンポーネントに変換します。

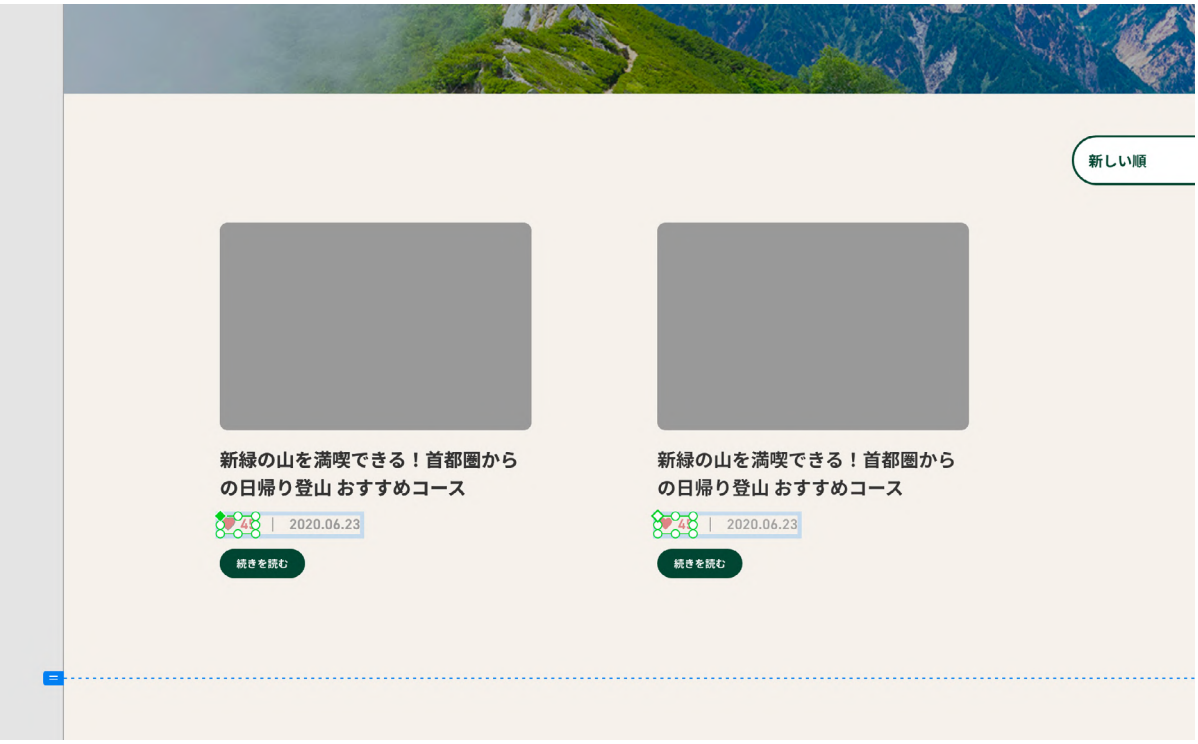
「Topic-1/Lesson.xd」を開き、ハート型のアイコンと数字のレイヤーグループ「Like」を選択した状態で、右クリックから「コンポーネントにする」を選択します。



修正に強いレイアウトをつくる

カード UI を複製して、「いいねボタン」がまとめて変更可能なデータか確認します。

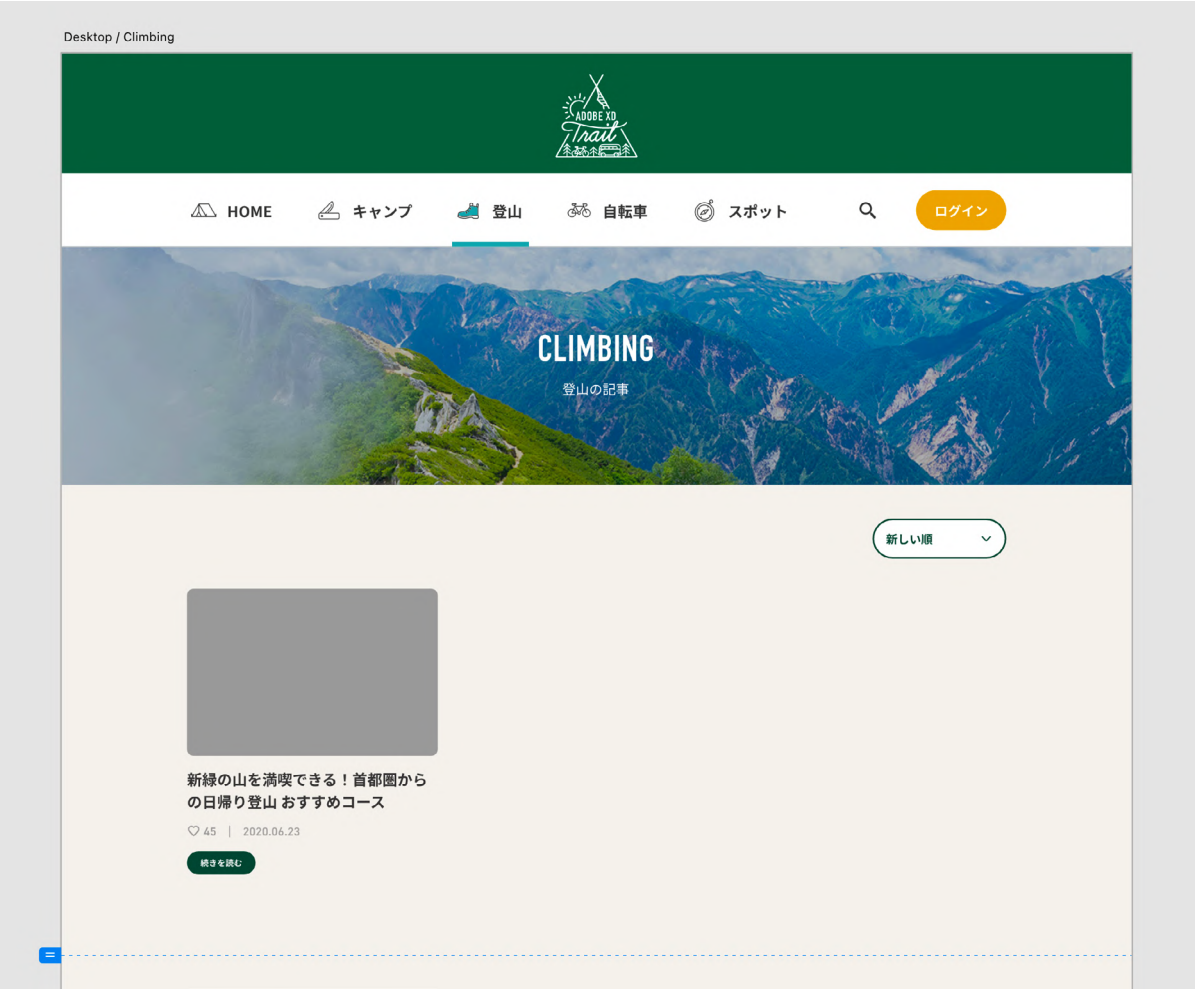
カード UI を複製します。
コンポーネント化した「いいねボタン」には、左上に菱形のマークが現れます。
このマークが緑で塗りつぶされた方がメインコンポーネントです。
ここではメインコンポーネントを変更したとき、インスタンスが同じように変更されることを確認します。
これでサンプルファイル同様に、効率的に修正できる「いいねボタン」が完成です。



修正に強いレイアウトをつくる

3 確認完了後は、変更箇所を戻し、複製したカード UI は削除します。

次の課題に進むために、変更した「いいねボタン」を元のデザインに戻し、複製したカード UI を削除しまておきましょう。



修正に強いレイアウトをつくる

課題 2

「いいね済み」や「いいね数」の桁が増えた状態を表現する

「いいね済み」や「いいね数」の桁が増えた状態を検証できるパーツをつくります。元の状態に戻したり、複数の状態を簡単に検証できるデータをつくりながら、ステートの基礎を理解します。



ヒント：ステートを使用する

コンポーネントへの複数ステートの追加 1/3（ホバーステート）
https://bit.ly/3qnHAet

ステートの使い方についてはこちらのチュートリアル動画をご覧ください。

修正に強いレイアウトをつくる



1. 新規ステートを追加します。
2. 検証する状態のデザインをつくります。
3. ステップ 1,2 を繰り返し、
   必要な状態のデザインをすべて用意します。
4. 初期設定のステートに戻します。

この場面でステートを使う理由

ステートを変更するだけで複数の状態を検証できるので、都度デザインを作成するより効率的にデザインできます。

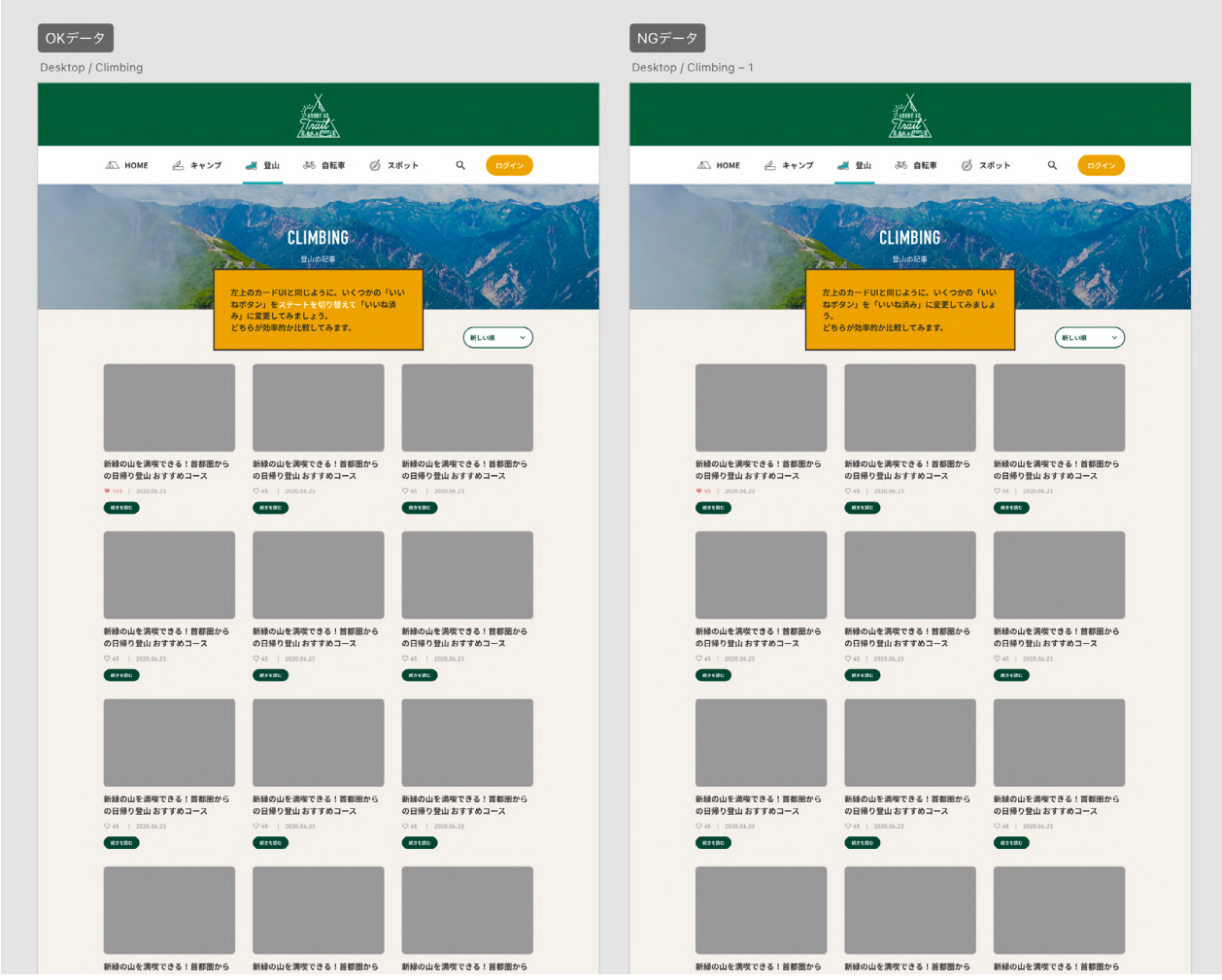
さらに使いこなすための TIPS

今回のように、コンポーネントにテキストが含まれる場合は、テキスト量が増えたときに左右どちらに膨らむのか考慮し文字揃えを選択すると、スタックと組み合わせたときにも便利です。
この組み合わせは、課題 3「レイアウトの検証がしやすいデータに変更する」で解説します。

修正に強いレイアウトをつくる

はじめに

サンプルファイルと して「Topic-1/Sample_1-2.xd」を XD で開きステートで管理された「いいねボタン」が効率的に状態変化できることを確認してみましょう。



修正に強いレイアウトをつくる

1 新規ステートを追加します。

コンポーネント化した「いいねボタン」を選択した状態で、プロパティインスペクターから新規ステートを作成します。



1）コンポーネント化した「いいねボタン」を選択した状態で、初期設定のステート横にある「+」マークを選択します。



2）新規ステートを選択します。

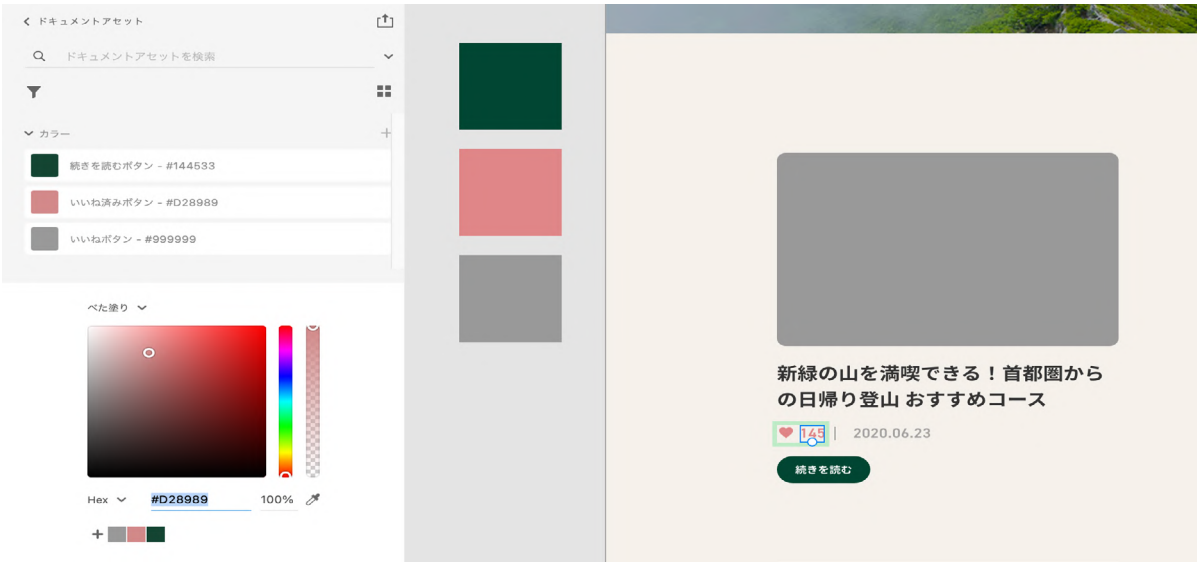


3）わかりやすい名前をつけます。
参考データは「済 145」とし、「いいね済み」で 145 回「いいね」された状態を再現しています。

修正に強いレイアウトをつくる

検証する状態のデザインをつくります。

作成した新規ステートを選択した状態で、「いいねボタン」の色と数を変更します。今回は、ドキュメントアセット・スウォッチ・アートボード横の 3 箇所に必要な色を用意しています。



ステップ 1,2 を繰り返し、必要な状態のデザインをすべて用意します。

検証用にもう一つステートを追加します。
同じように、「いいね数」の桁がさらに増えた状態を用意します。

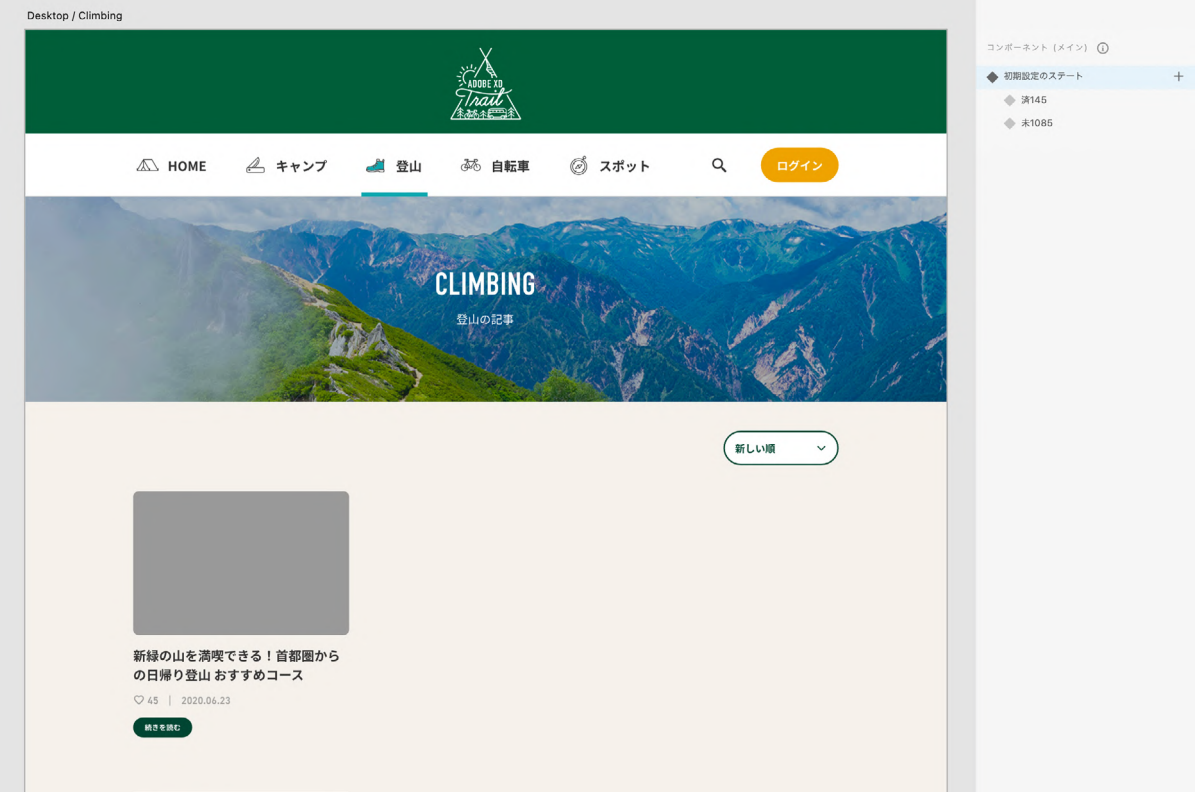


参考データは「未 1085」とし、いいね済みではないが、すでに 1085 回いいねされた状態を再現しています。
検証するときは、少し極端な例を用意するとミスを見つけやすいです。
例えば今回の場合、余裕があれば 5 桁になった場合はどう表示するのかなどの検証も必要です。例えば Twitter の場合は「3.8 万」といった表示に変わります。

修正に強いレイアウトをつくる

4 初期設定のステートに戻します。

すべてのステートを用意できたら、次の課題に進むために、ステートの状態を初期設定のステートに戻しましょう。



修正に強いレイアウトをつくる

>>> 課題 3

レイアウトの検証がしやすいデータに変更する

ステートを使って状態が変化してもレイアウトが崩れないデータをつくります。この課題でスタックの基礎を理解します。



ヒント：スタックを使用する

スタックを使用した動的なデザイン 1/2（スタックの作成方法）
https://bit.ly/3vWeDao
スタックの使い方についてはこちらのチュートリアル動画をご覧ください。

修正に強いレイアウトをつくる



1. 「いいねボタン・罫線・日付」のグループにスタックを適用します。
2. 「いいねボタン」のステートを変更し、レイアウトを検証します。

この場面でスタックを使う理由

スタックを適用することで、「いいねボタン」のステートに合わせてレイアウトが変更されるため、都度調整をする必要がなくなり効率的にデザインを作成、検証できます。

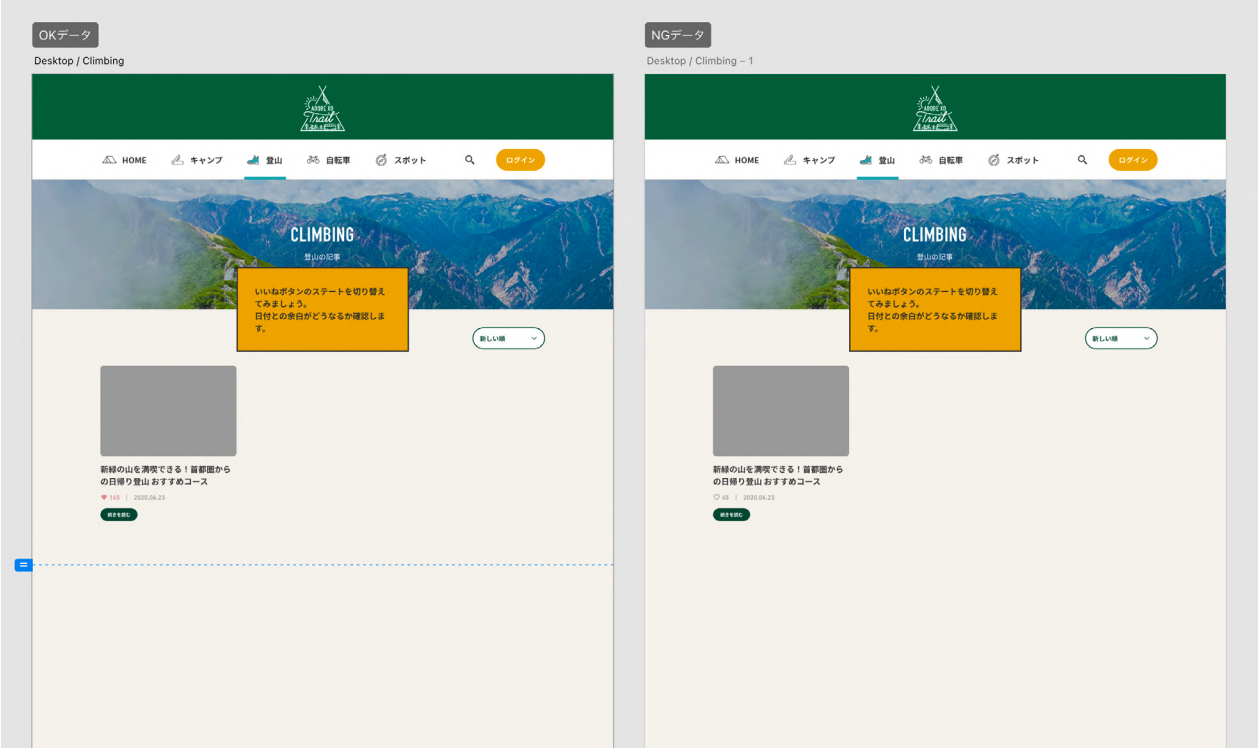
さらに使いこなすための TIPS

スタックを適用すると余白を数値で管理できます。そのため、前もって丁寧にレイアウトを揃えるよりも、スタックを適用してから数値管理した方が効率的にレイアウトを整えることができます。

修正に強いレイアウトをつくる

はじめに

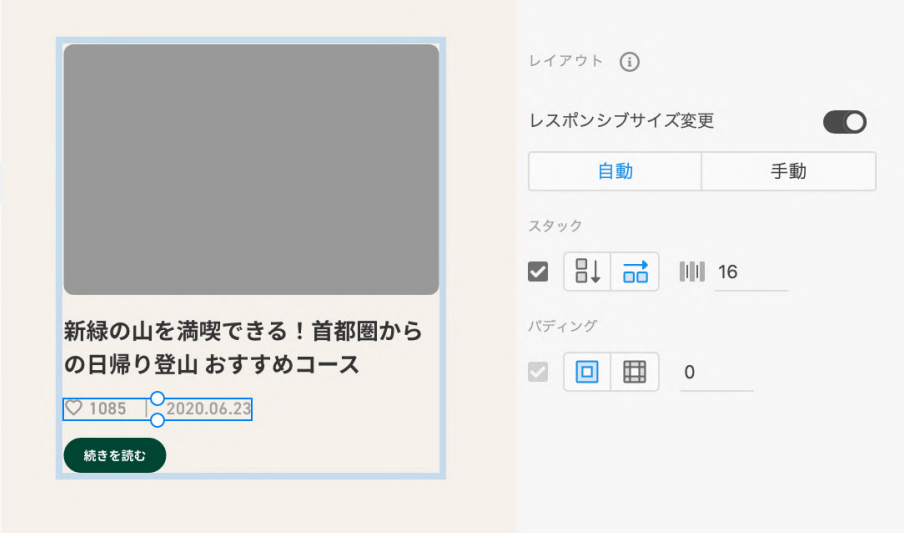
サンプルファイルと して「Topic-1/Sample_1-3.xd」を XD で開きスタックされた「いいねボタン」が効率的にレイアウトできることを確認してみましょう。



修正に強いレイアウトをつくる

1 「いいねボタン・罫線・日付」のグループにスタックを適用します。

「いいねボタン・罫線・日付」のレイヤーグループを選択した状態で、プロパティインスペクターからスタックを選択します。



2 「いいねボタン」のステートを変更し、レイアウトを検証します。

「いいねボタン」のステートを変更し、
状態が変化したときでも、デザインが美しい状態を
保てているかを検証します。

♡ 1085 | 2020.06.23

スタックを適用したことで「いいね数」の桁が大きく変わっても、日付との余白が保たれています。



修正に強いレイアウトをつくる

画像についての注意事項：
課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

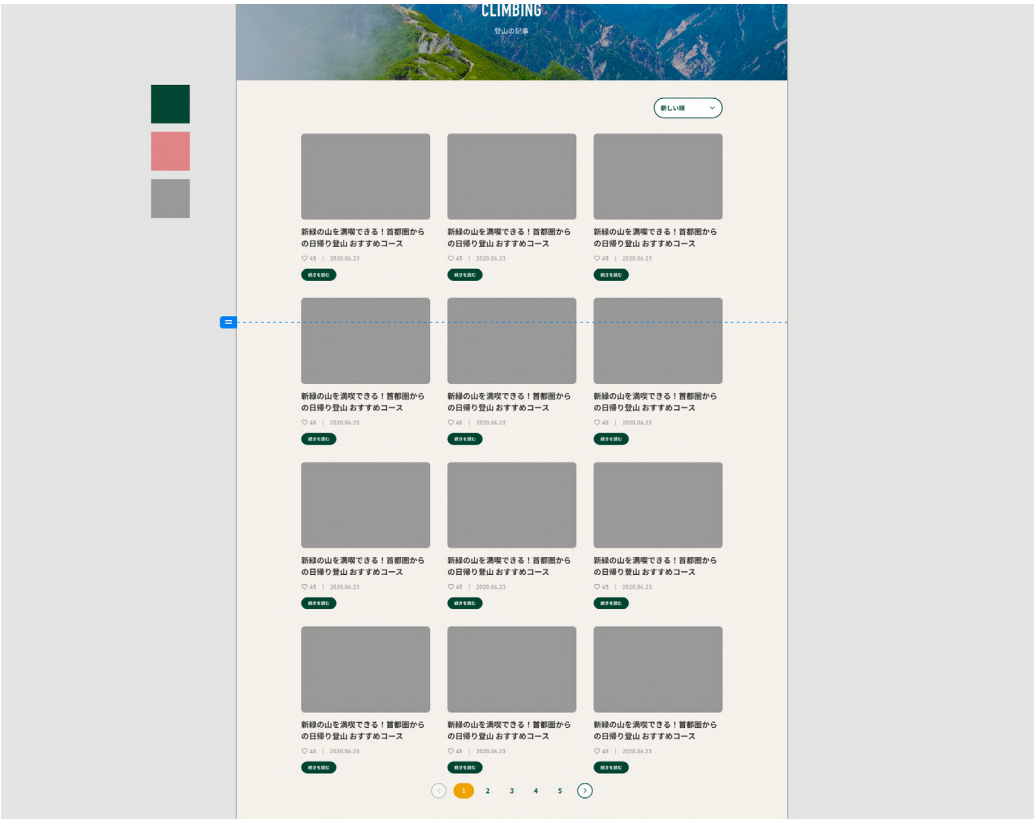
学習時間の目安：15 ～ 20 分

TOPIC 2 カード UI を複製し全体のバランスを確認、効率的に修正する

>>> 課題 1

リピートグリッドを使って素早く複製する

カード UI を複製し、3 × 4 のレイアウトをつくります。
複製する個数を数えたり、リピートグリッドの端を揃えるなどの無駄な手間を省略し、効率的で綺麗なデータを素早くつくります。



修正に強いレイアウトをつくる

ヒント：プラグインを使用する

XD のプラグイン
https://bit.ly/3xT1hNO

プラグインの使い方についてはこちらのチュートリアル動画をご覧ください。



1. カード UI をリピートグリッドにします。
2. RepeatGrid Fitter をインストールします。
3. RepeatGrid Fitter を使って、カード UI を複製します。

この場面でリピートグリッドとプラグインを使う理由

最終的にスタックでレイアウトするパーツであっても、手早く複製し、全体のバランスを見るためにはリピートグリッドが向いています。また、プラグインを使用することで、さらに作業速度が上がります。

さらに使いこなすための TIPS

リピートグリッドに含まれる要素のレイヤーは、ドラッグでは上下できなくなります。
これらの要素のレイヤーを上下に移動させるには、ショートカット Command(Ctrl) ＋「または」を使用します。

修正に強いレイアウトをつくる

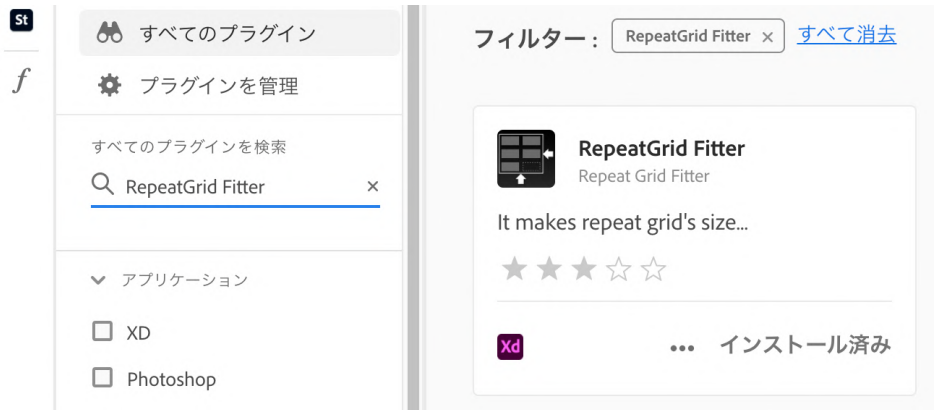
1 カード UI をリピートグリッドにします。

「Topic-2/Lesson.xd」を開き、カード UI を選択した状態で、プロパティインスペクターのリピートグリッドをクリックします。
リピートグリッドに変更すると、カード UI に点線とハンドルが表示されます。



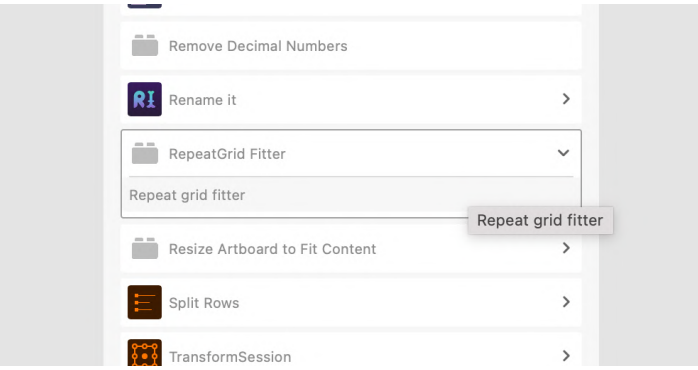
2 RepeatGrid Fitter をインストールします。

プラグインパネルの「+」マークから RepeatGrid Fitter をインストールします。

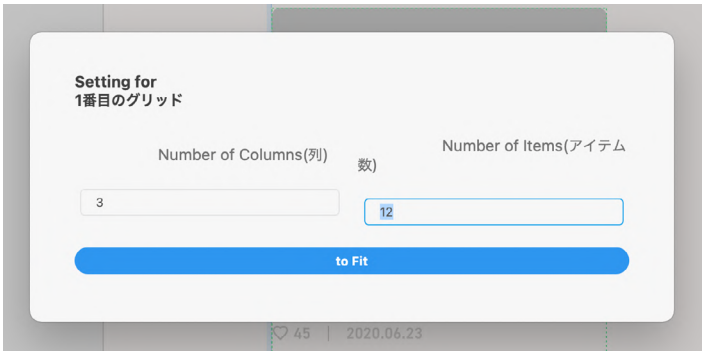


RepeatGrid Fitter を使って、カード UI を複製します。

リピートグリッドを選択した状態で、RepeatGrid Fitter を使用し 3 × 4 のレイアウトをつくります。



1）プラグインパネルから RepeatGrid Fitter を選択します。



2）列とアイテム数を入力します。
今回は 3 列 12 アイテムとします。



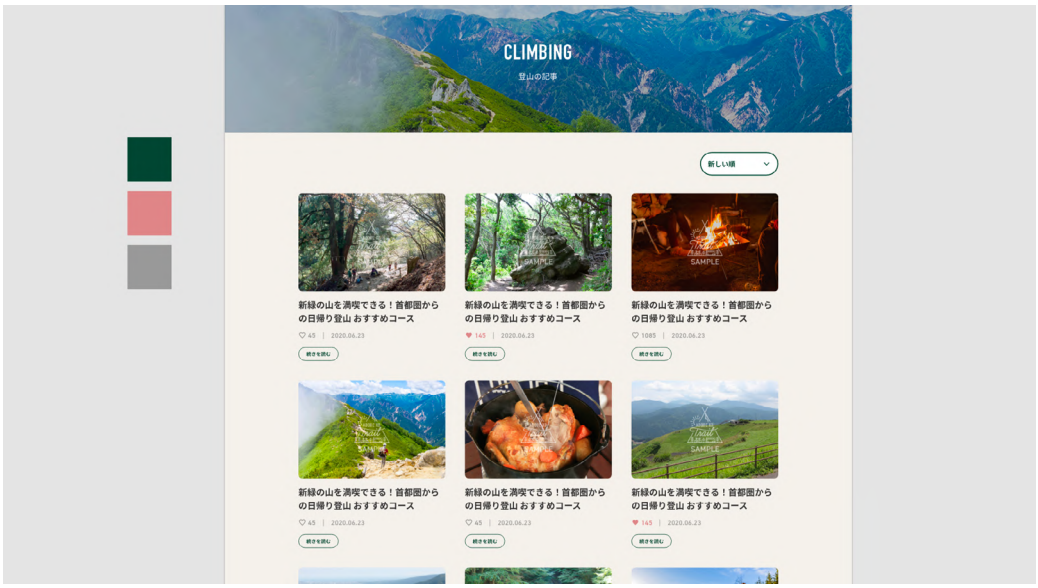
3）カード UI 同士の余白を調整します。
今回は、上下左右 40 とします。

修正に強いレイアウトをつくる

>>> 課題 2

ダミー画像を入れ、全体のバランスをまとめて調整する

後の工程（Topic3）ではリピートグリッドを解除し、修正や変更に強いデータに改善します。そのことを想定しながら、完成のイメージを捉えます。また、主張が強すぎるボタンの色をまとめて変更したり「いいねボタン」の状態を変更し全体のバランスを確認します。



ヒント：リピートグリッドとコンポーネントを使用する

繰り返しオブジェクトの作成

https://bit.ly/3xRydGu

リピートグリッドについてはこちらのチュートリアル動画をご覧ください。

修正に強いレイアウトをつくる



1. カード UI をコンポーネント化します。
2. ダミー画像を配置します。
3. ボタンのメインコンポーネントを編集し、デザインをまとめて調整します。
4. 「いいねボタン」のステートを変更し、全体のデザインを確認します。

この場面でコンポーネントを使う理由

リピートグリッド解除後のことを踏まえ、繰り返し使われるパーツをまとめて変更できるようにします。また、リピートグリッド内でコンポーネント化を行うと、画像やステートが統一されてしまうので、ステップ 1 でコンポーネント化が必要です。

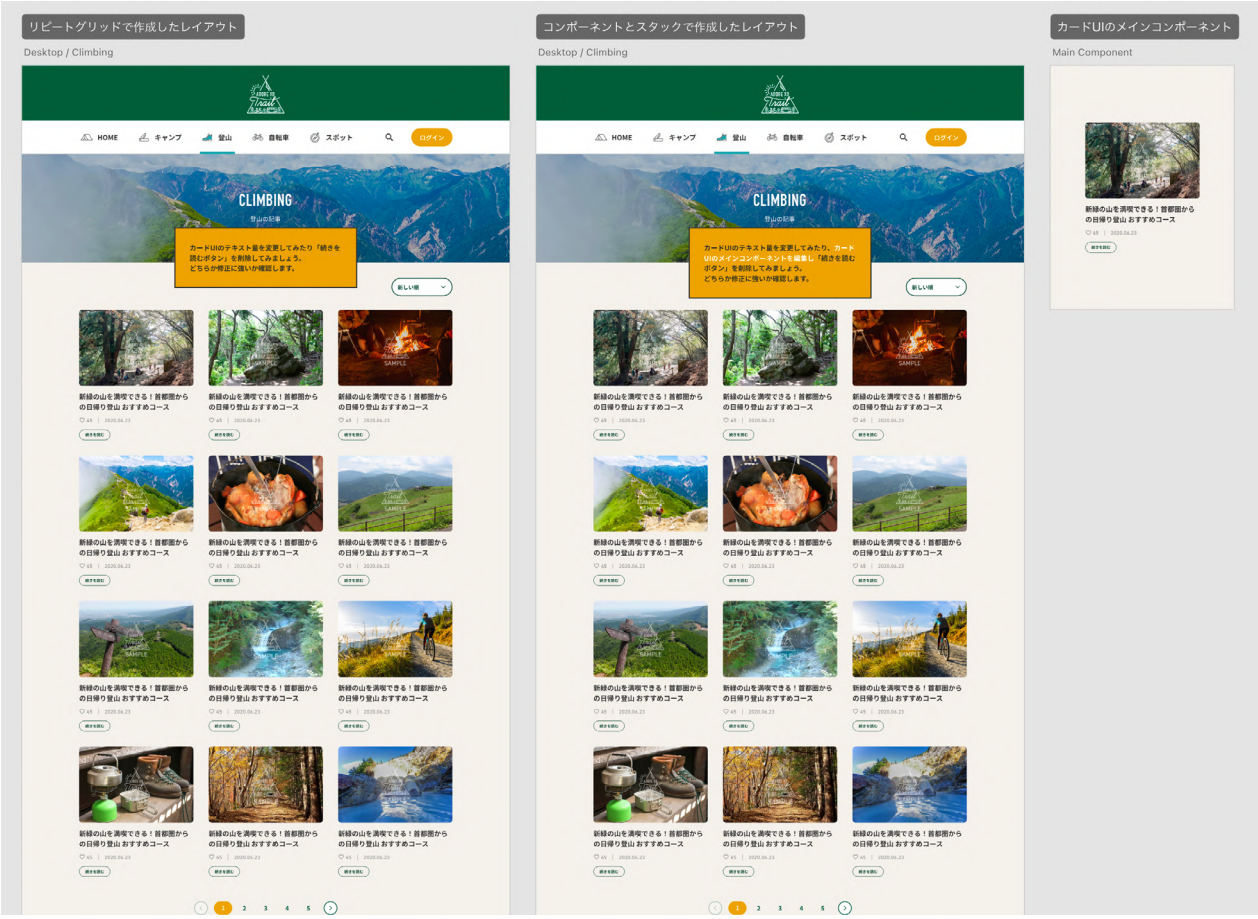
さらに使いこなすための TIPS

デザインやレイアウトを試行錯誤している段階で、とにかく素早く全体イメージを掴みたいという場合は、ステップ 1 でカード UI のコンポーネント化を行わない方法があります。
コンポーネント化しないことで、ダミー画像をまとめてドラッグ & ドロップで配置することができ、素早く全体像を掴むことができます。
これらの方法については、P24,25 で説明します。

修正に強いレイアウトをつくる

はじめに

後の工程（Topic3）では、リピートグリッドを解除し、コンポーネントとスタックを使った修正や変更に強いデータに改善します。
ここでは、サンプルファイルと して「Topic-2/Sample_2-1.xd」を XD で開き「リピートグリッドで作ったレイアウト」と「コンポーネントとスタックで使ったレイアウト」を比較します。
適切な方法を理解したうえで、その準備となる今回の課題を進めます。



修正に強いレイアウトをつくる

カード UI における複製方法比較

このような場面での複製方法は、さまざまなパターンが考えられます。それぞれの性質を理解し、状況に合わせて適切な方法で作成すると効率的です。

	(1) リピートグリッド		(2) コンポーネント +リピートグリッド		(3) コンポーネント +スタック		(4) リピートグリッドを 解除しスタック		
	可否	方法	可否	方法	可否	方法	可否	方法（解除前）	方法（解除後）
複数素材の流し込み	○	まとめてドラッグ&ドロップ	×	不可	×	不可	△	まとめてドラッグ&ドロップ	不可
共通の変更	○	該当箇所を直接変更	○	メインコンポーネントの変更	○	メインコンポーネントの変更	△	該当箇所を直接変更	不可
個別の変更	△	該当箇所をコンポーネントのネスト化することで変更可能 ※1	○	インスタンスの変更	○	インスタンスの変更	△	該当箇所をコンポーネントのネスト化することで変更可能 ※1	個別に変更
可変レイアウト	×	不可	×	不可	○	スタックを使用	△	不可	スタックを使用
カードUIの入れ替え	×	不可	×	不可	○	レイヤーの入れ替え	△	不可	レイヤーの入れ替え
半端な数の複製	△	マスクやプラグインで作成	△	マスクやプラグインで作成	○	複製数でコントロール	△	マスクやプラグインで作成	複製数でコントロール
レイヤー・操作感	○	簡単	○	簡単	△	リピートグリッドに比べると複雑	△	簡単	リピートグリッドに比べると複雑
特徴	カードUIを簡単に素早く複製できます。 複製数が多く、複数の素材の流し込みが発生する場合、効率的に作業できるのが最大の特徴です。 また、デザインの検証やラフデザインなど、短時間で効率的に複製パーツの全体像を捉えたいときにも使えます。 ただし、個別の変更を加えるのが難しく、可変レイアウトが組めない欠点もあります。		カードUIを簡単に複製することや個別の変更も可能ですが、レイアウトに自由度がなく、複数素材の流し込みもできないというリピートグリッドとコンポーネントの両方のデメリットを持っているため、この状態で使うことは殆どありません。 ただし、最終的にリピートグリッドを解除し、コンポーネント+スタックで組むレイアウトの準備段階として、複製作業に用いると効率的です。		レイヤーや操作方法がリピートグリッドに比べ、少し複雑に感じますが、慣れるとそれほど難しくありません。 可変レイアウトに対応でき、個別の変更も可能と、実務においては一番使用率の高い手法です。 複数素材の流し込みができないのが唯一のデメリットです。カードUIの複製数が多く、流し込みが発生する場合は、リピートグリッドの方が効率的な場合もあります。		タイミングを間違えなければ、最速ですべての内容に対応できますが、リピートグリッド解除後は共通の変更ができなくなるので、大きな修正や複数ページでの修正に耐えることができません。 この方法であれば、修正するより作り直した方が早いこともあります。 デザインの検証やラフデザインなど、短時間で効率的に可変レイアウトの全体像を捉えたいときにも使えます。		

※1 リピートグリッド内でコンポーネント化すると、すべての該当箇所が一度コンポーネント化した要素と同じ内容に変更されます。

修正に強いレイアウトをつくる

1 カード UI をコンポーネント化します。

カード UI を選択した状態で、右クリックから「コンポーネントにする」を選択します。

2 ダミー画像を配置します。

「Topic-2/Img」フォルダの中にあるダミー画像をドラッグ & ドロップで挿入します。
このステップは、完成データとして「Topic-2/Lesson_2-3.xd」を用意しています。こちらを使うことで、すぐにステップ 3 に進むこともできます。

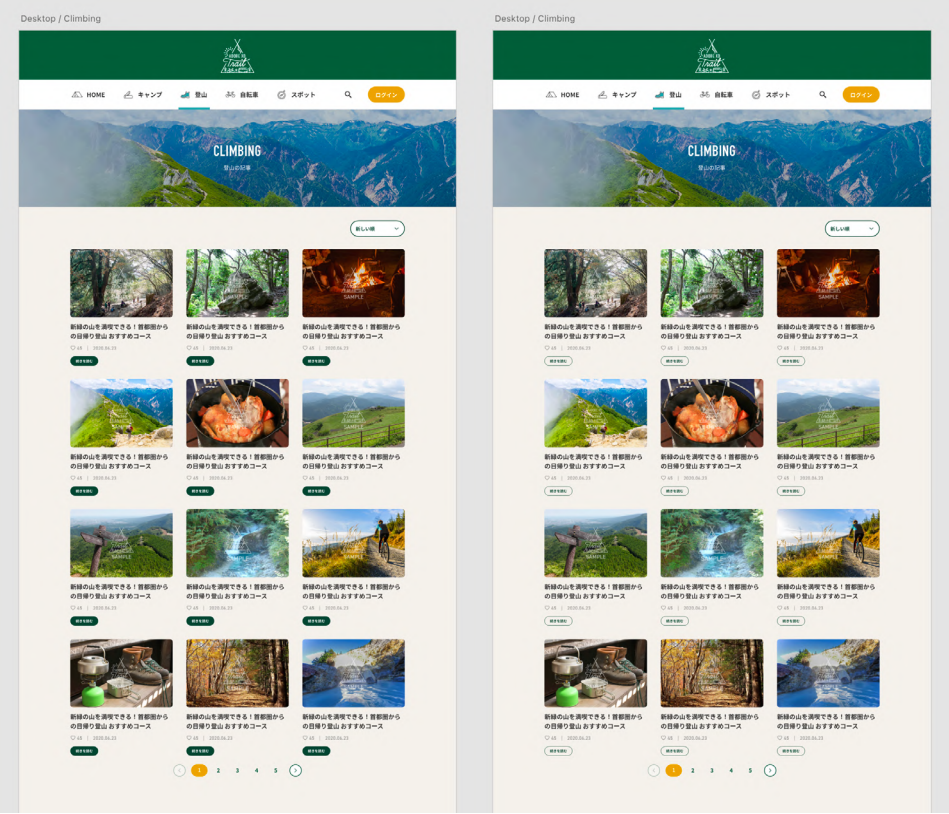
3 ボタンのメインコンポーネントを編集し、デザインをまとめて調整します。

画像を挿入し、完成イメージに近づくと、ボタンの主張が強く感じると思います。そこでボタンのメインコンポーネントを編集し、まとめてデザインを修正します。



1)「続きを読むボタン」を選択した状態で右クリックし「メインコンポーネントを編集」を選択しデザインを修正します。ここでは、ボタンのデザインは線のみにし、テキストの色は線と同じ色を選択します。

修正に強いレイアウトをつくる



2）比較するとページの印象が軽くなりました。
このように、UI カード単体では気づくことができなかった全体の印象を、リピートグリッドで素早く複製することで効率的に確認、修正できます。

4 「いいねボタン」のステートを変更し、全体のデザインを確認します。

「いいねボタン」のステートをランダムに変更し、違和感がないか、もう一度全体のバランスを確認します。



画像についての注意事項：
課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

学習時間の目安：10 ～ 15 分

TOPIC 3 テキスト量に合わせて変化するカード UI のレイアウトをつくる

>>> 課題 1

テキスト量で変化するカード UI をつくる

リピートグリッドを解除し、テキスト量に合わせて変化するカード UI をつくります。テキスト量が異なる内容を挿入する場合でも、効率的にレイアウトを調整できます。



ヒント：スタックを使用する

修正に強いレイアウトをつくる



1. リピートグリッドを解除します。
2. カード UI のメインコンポーネントを編集し、スタックを適用します。
3. テキスト量を変更し、確認します。
4. 確認完了後は、元の状態に戻します。

この場面でスタックを使う理由

リピートグリッドは要素の大きさが異なるもののレイアウトには向かないため、スタックを使ったレイアウトに変更します。実務では、挿入するテキスト量が異なる場合も多く、より柔軟なレイアウトが求められます。

さらに使いこなすための TIPS

スタックは複数選択した状態でも適用することができます。
コンポーネント化していない場合は、レイヤーが整っているリピートグリッド解除直後のタイミングで、まとめてスタックを使うと効率的です。



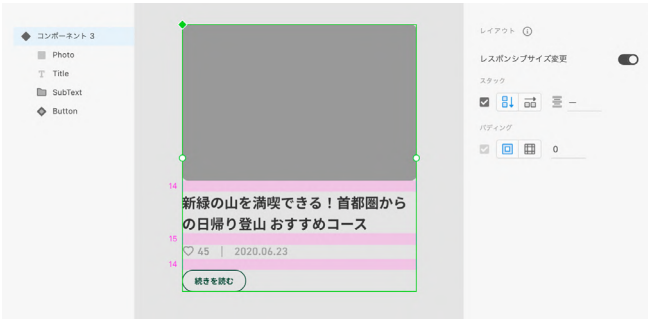
修正に強いレイアウトをつくる

1 リピートグリッドを解除します。

「Topic-3/Lesson.xd」を開き、カード UI のリピートグリッドを選択しプロパティインスペクターから「グリッドをグループ解除」をクリックします。

2 カード UI のメインコンポーネントを編集し、スタックを適用します。

コンポーネント化されたカード UI を選択した状態で、右クリックから「メインコンポーネントの編集」を選択し、カード UI にスタックを適用します。



メインコンポーネントにスタックを適用すると、すべてのインスタンスに反映します。

3 テキスト量を変更し、確認します。

カード UI のテキスト量を変更し、「いいねボタン」や「続きを読むボタン」のレイアウトが変わるか確認します。

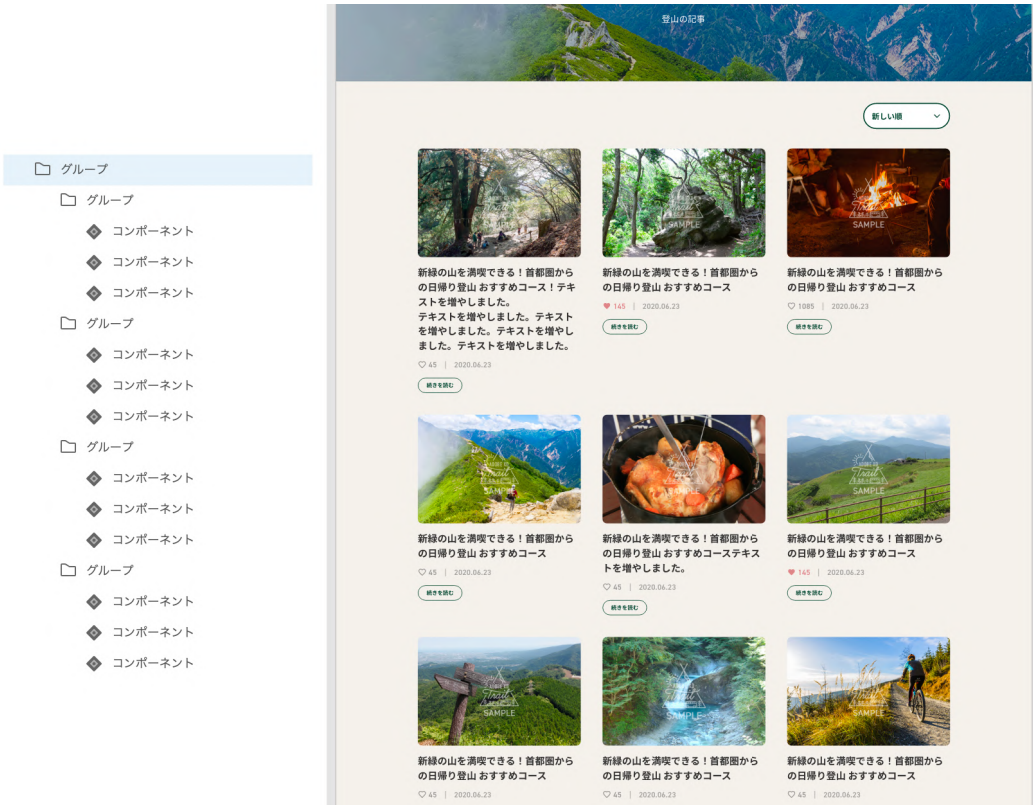
4 確認完了後は、元の状態に戻します。

次の課題に進むために、テキストを元の状態に戻しておきましょう。

課題 2

カード UI 全体のレイアウトを可変にする

1 つのカード UI の変更に伴って、カード UI 全体のレイアウトが変わるように変更します。



ヒント：スタックを使用する

修正に強いレイアウトをつくる



1. カード UI 全体をグループ化し
   スタックを適用します。
2. レイヤーグループ内に、新たにできたフォルダーにも
   スタックを適用します。
3. テキスト量を変更し、確認します。

この場面でスタックを使う理由

リピートグリッドには向かない要素の大きさが異なるもののレイアウトを行うことができます。
また、スタックでカード UI 全体のレイアウトを組み直すことで、部分的な修正で発生する全体のレイアウト調整を行う必要がなくなります。

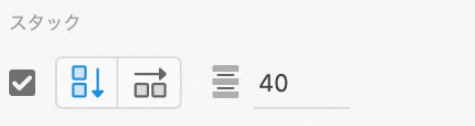
さらに使いこなすための TIPS

スタックを使うとレイヤーの順番がデザインに合わせて並び変わるため、スタックのオンオフを切り替えることで、簡易的なレイヤー整理にも使えます。
そのとき、位置が重なるもの同士はグループ化されます。

修正に強いレイアウトをつくる

1 カード UI 全体をグループ化しスタックを適用します。

すべてのカード UI を選択した状態で、右クリック「グループ化」を選択し、そのままスタックを適用します。



スタックの間隔の値は 40 に設定します。

2 レイヤーグループ内に、新たにできたフォルダーにもスタックを適用します。

Step1 でスタックを適用すると、グループの中に新しいグループが作成されるので、同じようにスタックを適用します。



新しくできたレイヤーグループをすべて選択すると、まとめてスタックを適用できます。

3 テキスト量を変更し、確認します。

1 つのカード UI のテキスト量を変更したとき、カード UI 全体のレイアウトが変わるか確認します。



画像についての注意事項：
課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

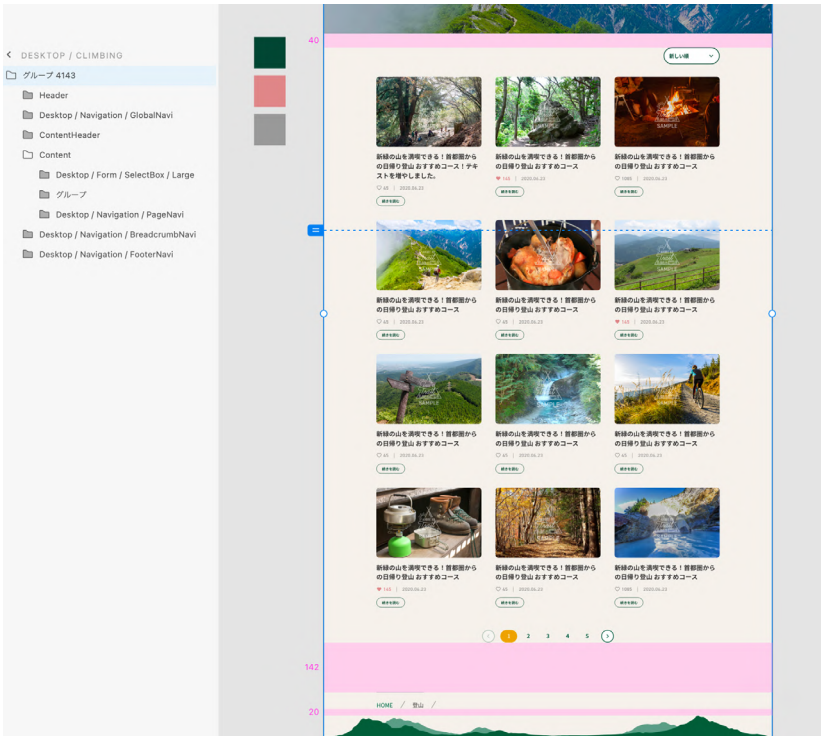
学習時間の目安：10 ～ 15 分

TOPIC 4 コンテンツに合わせて変化するページのレイアウトをつくる

>>> 課題 1

コンテンツ量に合わせて変化するページのレイアウトをつくる

1 つのカード UI の変更に伴って、ページ全体のレイアウトが変わるようにします。



ヒント：スタックを使用する

修正に強いレイアウトをつくる



1. ページネーションの位置を調整し
コンテンツ全体にスタックを適用します。

2. パンくずとフッター位置を調整し
ページ全体にスタックを適用します。

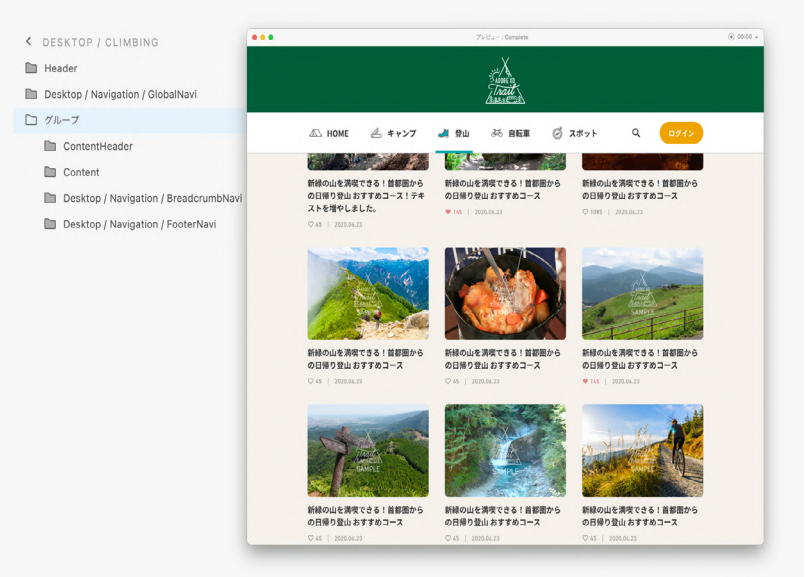
この場面でスタックを使う理由

スタックでページ全体のレイアウトを組むことで、部分的な修正で発生するページ全体のレイアウト調整を行う必要がなくなります。

さらに使いこなすための TIPS

ヘッダーなどに「スクロール時に位置を固定」を使う場合は、右の図のように、よけてグループ化し、プロパティインスペクターからチェックを入れてください。

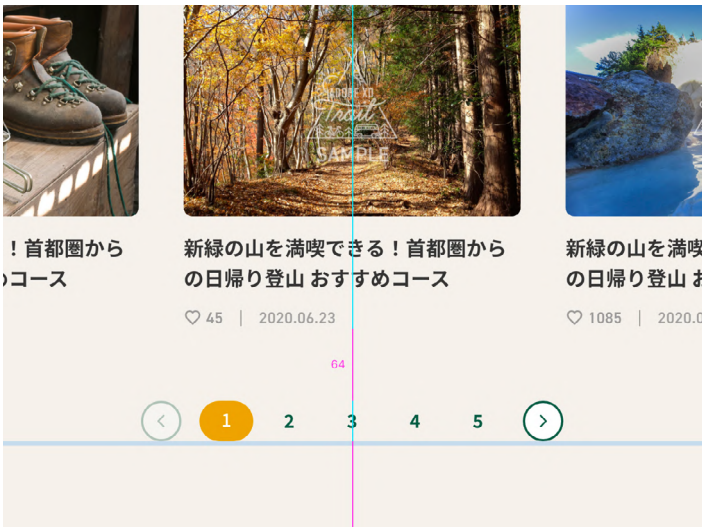
「Topic-4/Complete.xd」「Topic-5/Lesson.xd」はこの方法で作成しています。



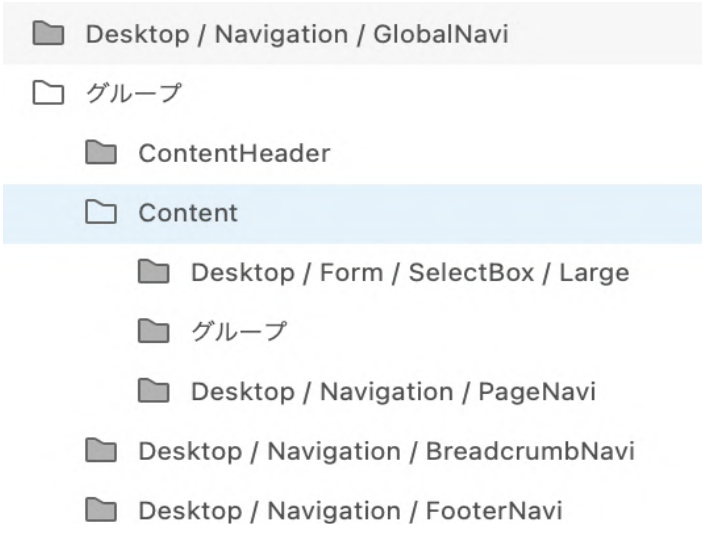
修正に強いレイアウトをつくる

1 ページネーションの位置を調整し コンテンツ全体にスタックを適用します。

「Topic-4/Lesson.xd」を開き、ページネーションの位置を調整し、Content レイヤーにスタックを適用します。



1）カード UI とページネーションの余白を 64 にします。



2）content レイヤーにスタックを適用します。

修正に強いレイアウトをつくる

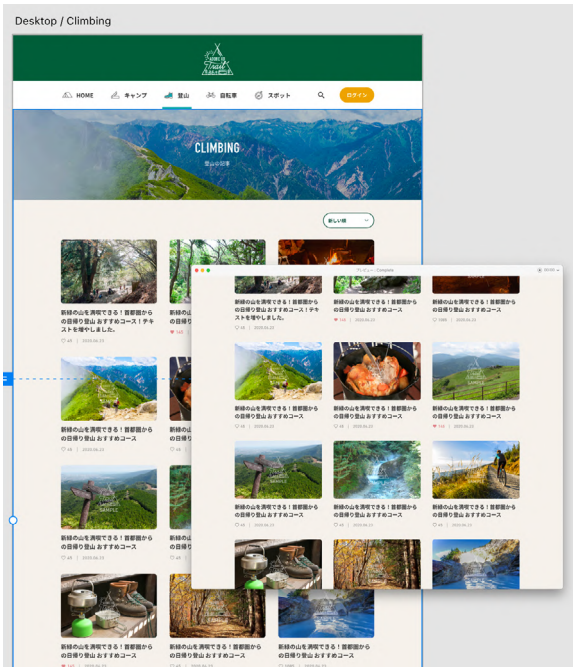
2 パンくずとフッター位置を調整し ページ全体にスタックを適用します。

コンテンツに合わせて、パンくずとフッターの位置を調整し、すべてのレイヤーをグループ化しスタックを適用します。
ヘッダーなどに「スクロール時に位置を固定」を使う場合は、P35 さらに使いこなすための TIPS を参照してください。

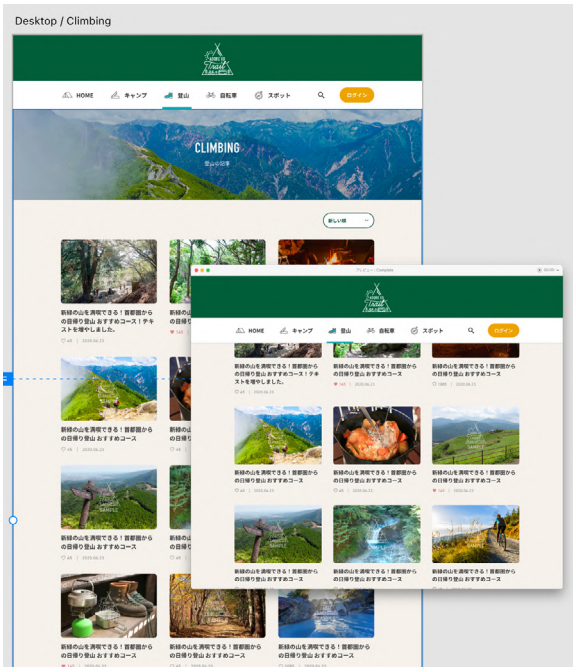


ページネーションとパンくずの余白は 144 にします。

ページ全体をスタックした場合



「スクロール時に位置を固定」を使った場合

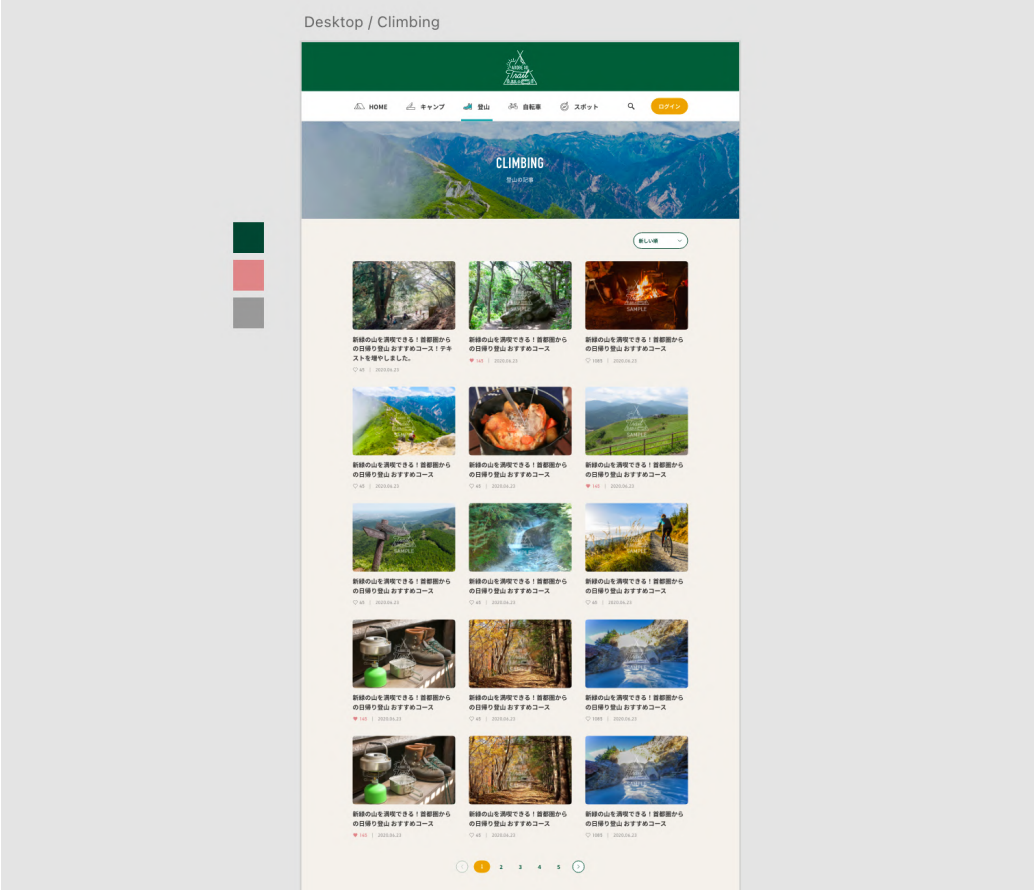


修正に強いレイアウトをつくる

課題 2

レイアウトを保ったまま、カード UI を素早く複製する

修正を想定して、リピートグリッドを使わずにカード UI を効率的に 3 × 5 のレイアウトに変更します。



ヒント：スタックを使用する

修正に強いレイアウトをつくる



1. 複製「(Command(Ctrl)+D」を使用して、カード UI を増やします。
2. Resize Artboard to Fit Content を使って、アートボードサイズを調整します。

この場面でスタックを使う理由

スタックでページ全体をレイアウトしているため、複製を行うだけで、その他の調整を行うことなくレイアウトが整います。

さらに使いこなすための TIPS

スタックの影響範囲は、スタックしたグループ直下のレイヤーまでです。
そのためスタックの影響を受けずにデザインを追加したい場合は、対象レイヤーを更にグループ化することでスタックを解除せずに追加できます。

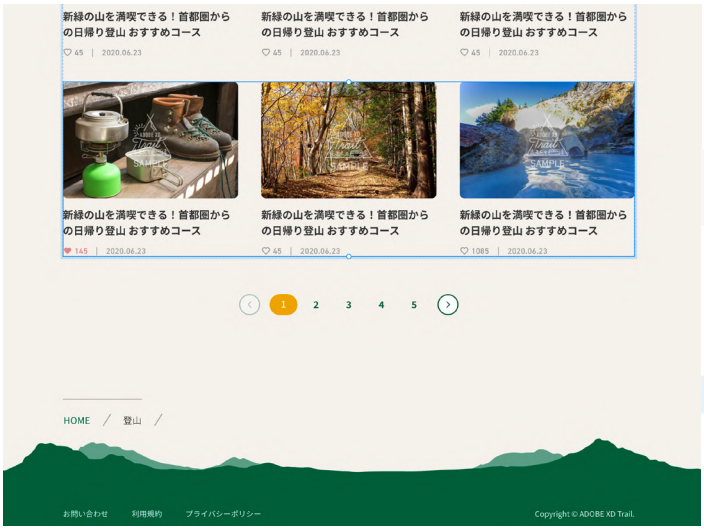




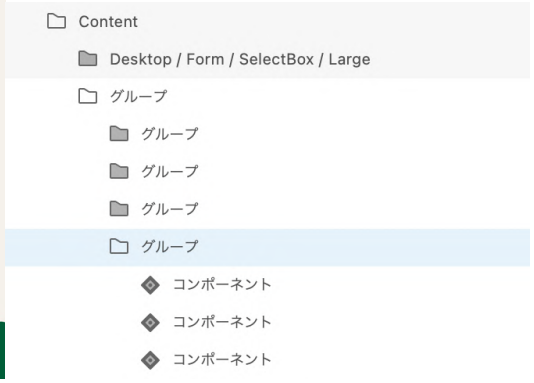
修正に強いレイアウトをつくる

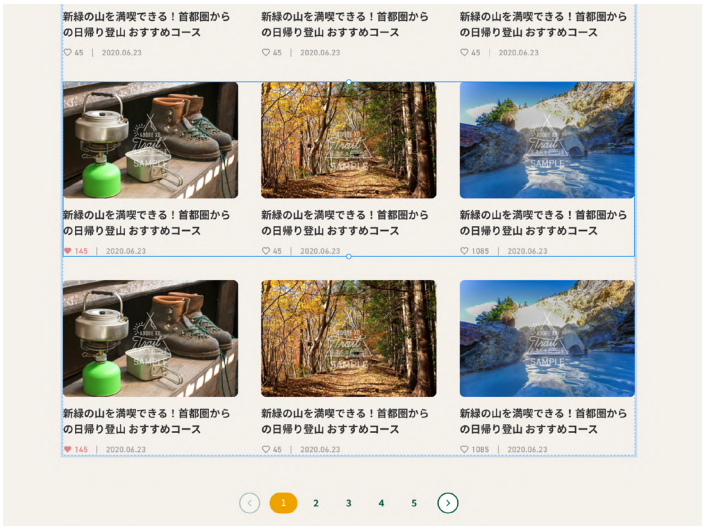
1 複製「Command(Ctrl)+D」を使用して、カード UI を増やします。

横一列分のカード UI グループを選択し、複製「Command(Ctrl)+D」します。全体にスタックが適用されているため、自動的にレイアウトが調います。



1）横一列分のカード UI グループを選択します。





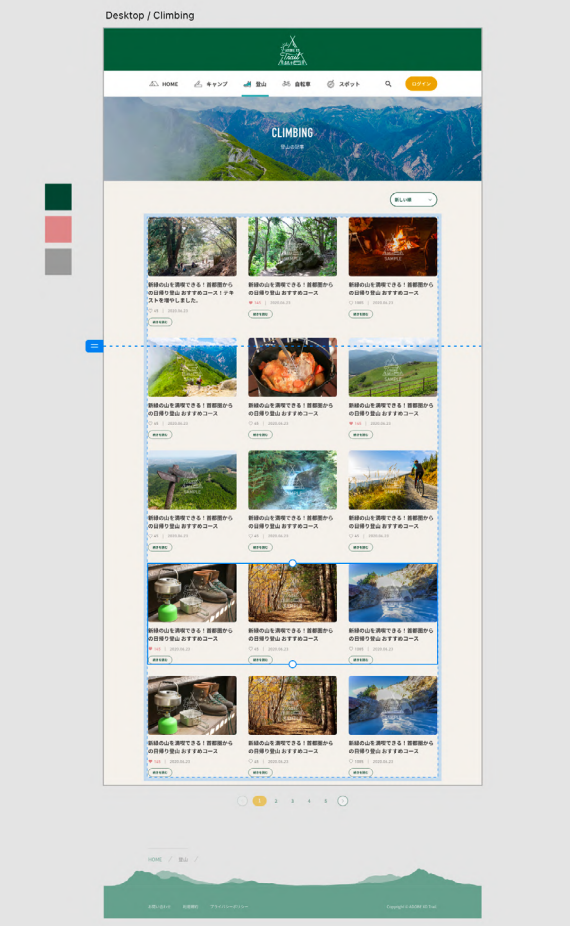
2）レイヤーの複製「Command(Ctrl)+D」を行うと自動的にレイアウトが調います。ページネーションやフッターの位置も調整されるため、ページレイアウトを整え直す必要はありません。

修正に強いレイアウトをつくる

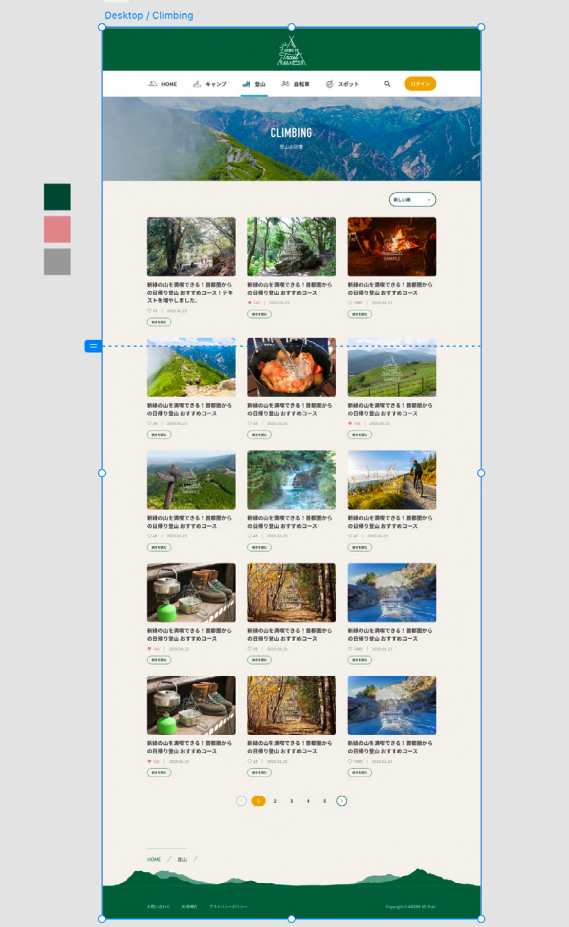
Resize Artboard to Fit Content を使って、アートボードサイズを調整します。

プラグイン「Resize Artboard to Fit Content」を使用して、アートボードサイズを整えます。P20 を参照し、Resize Artboard to Fit Content をインストールして使用します。
アートボードサイズの変更は何度も繰り返す作業なので、設定を変更し（現在のアートボード幅を維持するにチェック）、ショートカットを覚えると非常に効率的です。

使用前



使用後

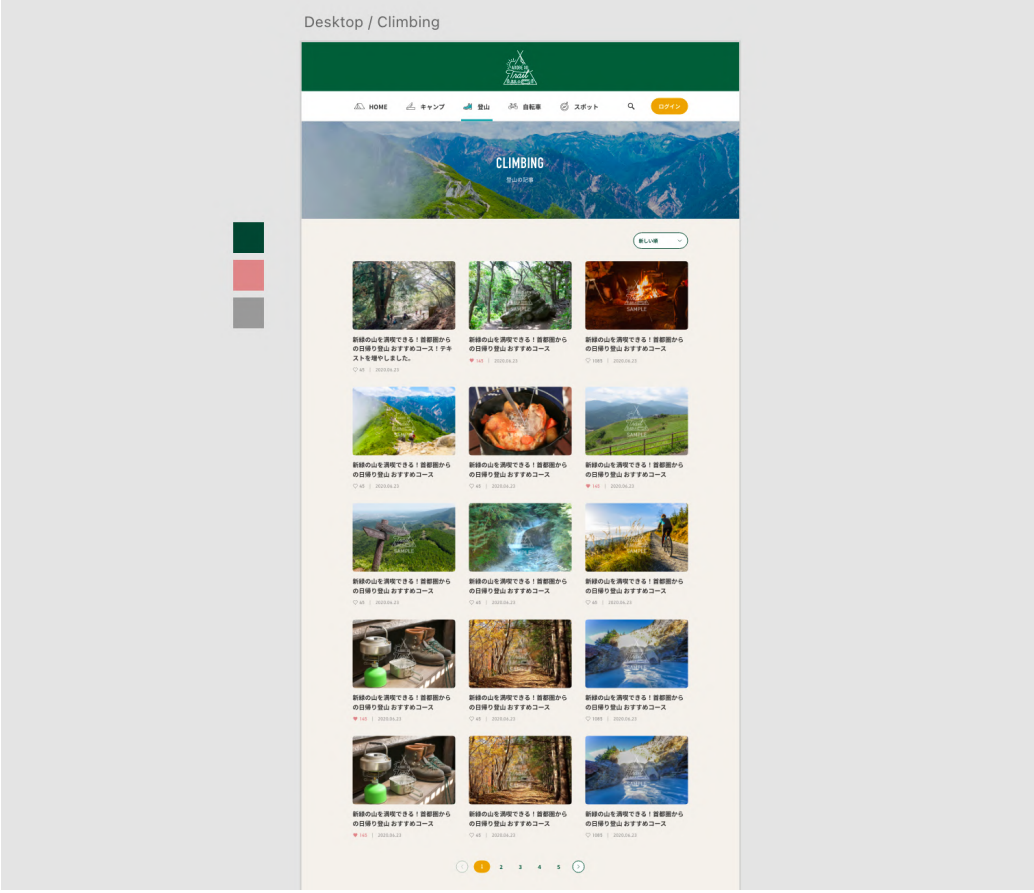


修正に強いレイアウトをつくる

課題 3

コンポーネントを修正してデザインをまとめて変更する

ページ全体が長くなったことと、ボタンがなくても UI として成立しそうなので、ボタンのないデザインを素早く作成して確認します。



ヒント：コンポーネントとスタックを組み合わせて使用する

修正に強いレイアウトをつくる



1. メインコンポーネントを修正し、ボタンを削除します。
2. もう一度、Resize Artboard to Fit Content を使って、アートボードサイズを調整します。

この場面でコンポーネントとスタックを使う理由

メインコンポーネントを修正することで、リピートグリッドを解除しても、すべてのカード UI をまとめて修正することができます。また、ページ全体にスタックがかかっているためレイアウトを再度整える必要もありません。

さらに使いこなすための TIPS

ボタンありのデータをデザインパターンとして残す場合、クラウド保存されたデータであればバージョン管理ができます。ローカルドキュメントの場合、別名で保存することでクラウド化することもできます。



修正に強いレイアウトをつくる

1 メインコンポーネントを修正し、ボタンを削除します。

カード UI のメインコンポーネントを編集し、ボタンを削除します。
ページ全体にスタックが適用しているため、自動的にページレイアウトが整います。

2 もう一度、Resize Artboard to Fit Content を使って、アートボードサイズを調整します。

ページが短くなったので、もう一度 Resize Artboard to Fit Content を使用して、アートボードサイズを変更します。



修正に強いレイアウトをつくる

画像についての注意事項：
課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

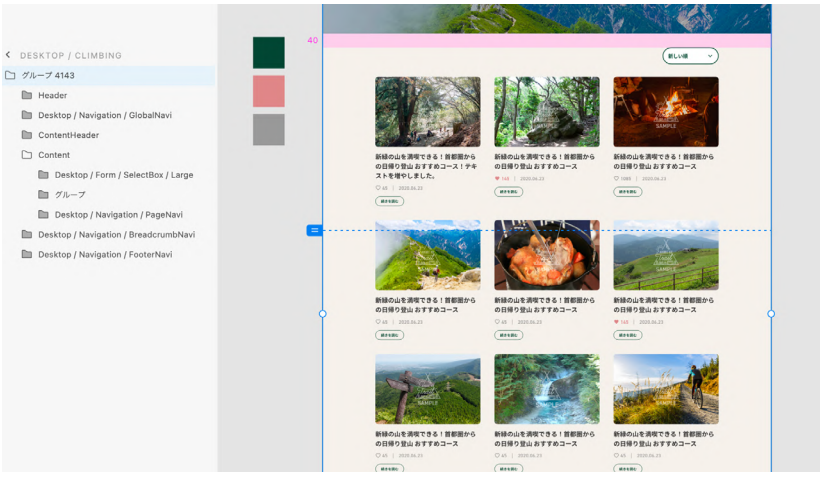
学習時間の目安：10 ～ 15 分

TOPIC 5 修正に強い画像でレイアウトする

>>> 課題 1

まとめて修正可能な本番画像に差し替える

修正を想定して、同じ画像をまとめて修正可能な状態で、本番画像に差し替えます。



ヒント：CC ライブラリを使用する

Adobe XD と Creative Cloud – 概要
https://bit.ly/3dfsJNP

CC ライブラリについてはこちらのチュートリアル動画をご覧ください。

修正に強いレイアウトをつくる



1. 本番画像を Photoshop で開き、CC ライブラリに登録します。
2. XD に配置します。
3. 画像を Photoshop でまとめて修正します。

この場面で CC ライブラリを使う理由

画像の修正は、ページ単体の作成時だけでなく、ウェブサイト全体のトンマナを揃えるときなどにも行います。共通して使用している画像を同じように修正するために、CC ライブラリを使用すると効率化につながります。

さらに使いこなすための TIPS

CC ライブラリ登録後は、一度画像を閉じることをお勧めしています。開いたままの状態だと、修正時に同じ画像が立ち上がり登録されたデータと混同してしまいます。
また、登録したデータを編集する場合は、非表示レイヤーとして元の状態を残しておくと安心です。

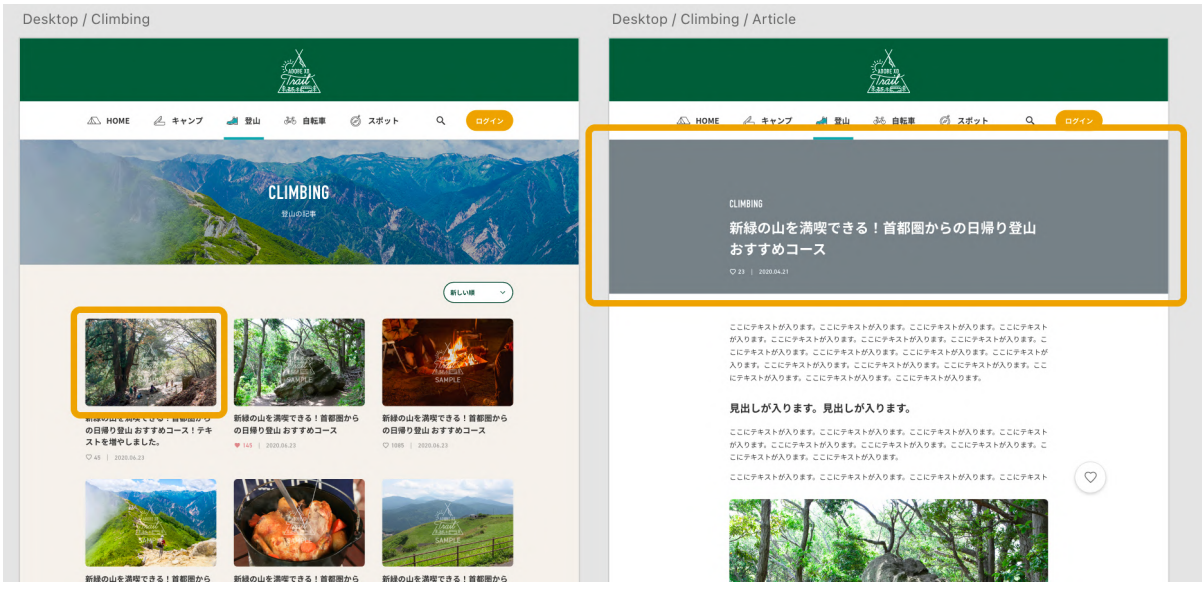
修正に強いレイアウトをつくる

1 本番画像を Photoshop で開き、CC ライブラリに登録します。

「Topic-5/Img」フォルダの中にある本番画像を Photoshop で開きます。
開いた画像をドラッグ & ドロップで CC ライブラリパネルに登録します。
パネルが開いてない方は、「ウィンドウ」から表示してください。
この時「新規ライブラリを作成」を選択し、案件ごとに専用のライブラリを作成すると管理しやすいです。

2 XD に配置します。

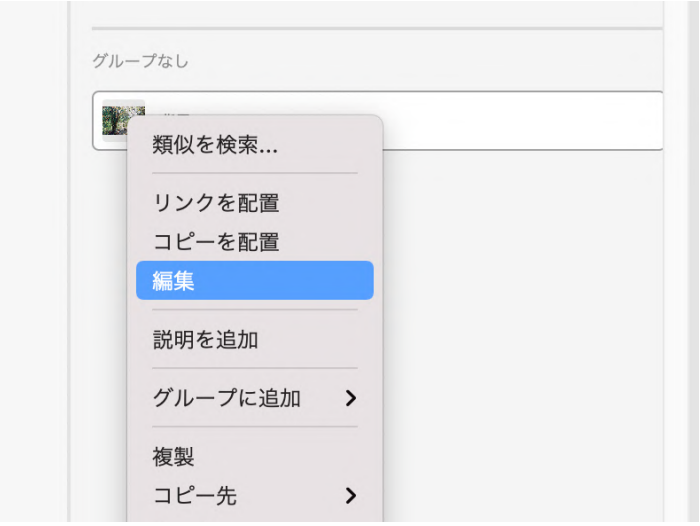
「Topic-5/Lesson.xd」を開き、XD の CC ライブラリパネルからドラッグ & ドロップで、画像を配置します。
今回は左上のカード UI のサムネイルと記事ページのカバーに同じ画像が挿入されるデザインです。



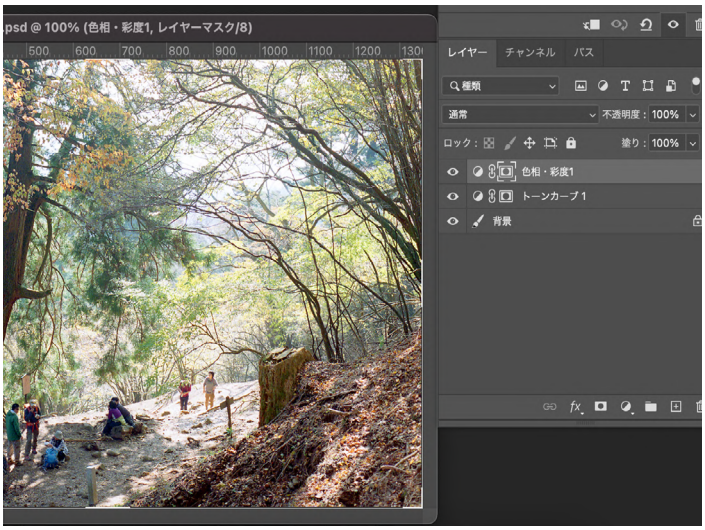
修正に強いレイアウトをつくる

3 画像を Photoshop でまとめて修正します。

XD の CC ライブラリにある画像を右クリックし「編集」を選択します。
Photoshop が起動し、画像の編集が可能になります。
編集が完了したら、保存するだけで XD に配置されたすべての画像が更新されます。



1）XD の CC ライブラリから編集を選択します。
アートボードに配置した画像を右クリックすると表示される「Photoshop で編集」とは別の機能ですので注意してください。



2）Photoshop で画像の修正を行います。
参考では、トーンカーブと色相・彩度を変更しましたが、練習では何かわかりやすい修正をしてみてください。
保存すると XD に反映されます。





画像についての注意事項：
課題用に提供されているストック画像をワークショップ以外の用途に利用することを禁じます。

Adobe