

Adobe XD Trail
実践的に学ぶハンズオンワークショップ

ver. 1.0

Photoshop/Illustratorと連携する

部屋キャンプ

ADOBE XD Trail WORKSHOP

TOPIC

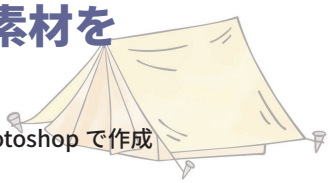
>>> XD で利用できるグラフィックデータについて理解しよう！





グラフィックデータの特性や XD に取り込む方法、サポートしている Photoshop ／ Illustrator の機能などを把握し、適切な活用方法を学びます。

>>> Photoshop で作成したビジュアル素材を活用しよう！



EC サイトのプロトタイプを作成していきます。このトピックでは、Photoshop で作成したカバー画像やバナー広告を配置したり、商品リストを追加します。

>>> Illustrator で作図したロゴやアイコンを活用しよう！



Illustrator で作図したベクターデータ（ロゴマークやソーシャルアイコン、ステッカーなど）を XD に取り込み、効率的に編集する方法を学びます。

>>> CC ライブラリを活用して連携作業を効率化しよう！



Photoshop ／ Illustrator で作成したグラフィックデータを CC ライブラリ経由で活用する方法、及び XD を使用するメリットや注意点などを学びます。

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

Illustrator / Photoshop と連携する

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。

TOPIC 1 XDで使用できるグラフィックデータについて理解しよう！

>>> 作業内容

学習時間の目安：20 ～ 30 分

グラフィックデータの特性や XD に取り込む方法、サポートしている Photoshop ／ Illustrator の機能などを把握し、適切な活用方法を学びます。

Step



1. 「ラスター形式」と「ベクター形式」の各々の特性について確認する
2. グラフィックデータを XD に取り込む方法を確認する
3. XD で「できること」「できないこと」を理解する

Illustrator / Photoshop と連携する

1 ラスター形式とベクター形式の各々の特性について確認する

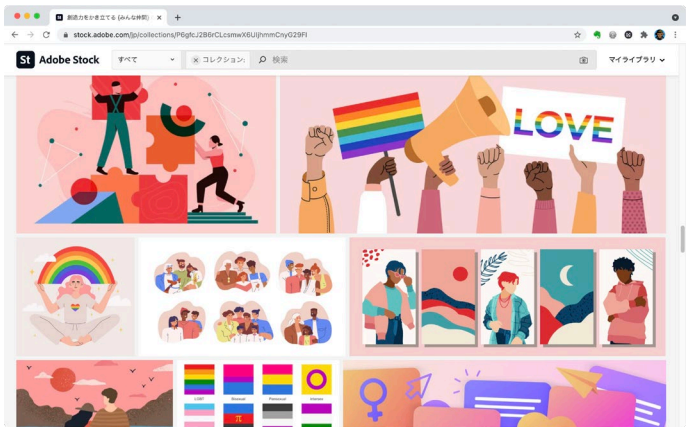
グラフィックデータには「ラスター形式」と「ベクター形式」があります。XD でグラフィックデータを扱うには各々の特性について理解しておく必要があります。

まず最初に「ラスター形式」と「ベクター形式」の違いについて理解しておきましょう。

- グラフィックデータには「ラスター形式」と「ベクター形式」がある
- ラスター形式は、JPEG や PNG、GIF などのピクセル（ドット）で構成されたグラフィックデータで、写真などの自然画に適している
- ベクター形式は、SVG などのアウトラインの数値情報を保持しているグラフィックデータで、解像度に依存しない利点がある。一方でグラデーションを多用した画像はデータが肥大化して重たくなる。ロゴやアイコン、線画、フラットなイラストなどに適している

Adobe Stock でベクター形式のグラフィックを見てみましょう。どのようなテイストのグラフィックが多いか確認することができます。

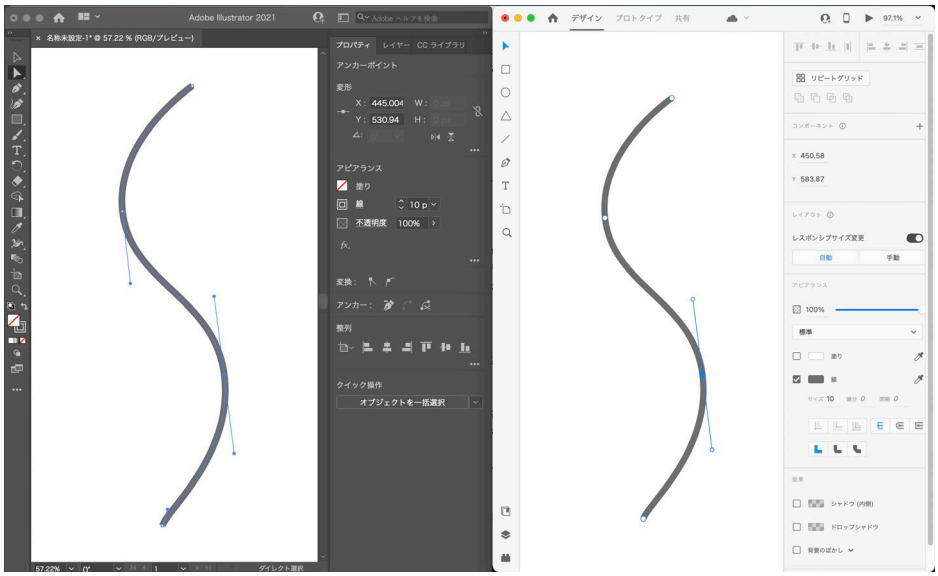
- Adobe Stock（https://stock.adobe.com/）を表示し、上部のグローバルメニューから「ベクター」を選ぶ。大半がフラットな面で構成されたイラストレーションやピクトグラムなどである



XD にも長方形ツールや楕円形ツールなどの描画機能があります。どのような特徴があるのか確認しておきましょう。

- XD のツールで描画される図形はベクター形式である
- XD と Illustrator の描画ツールは互換性があり、シェイプやパスを同様に扱うことができる（Illustrator で描画した図形を XD に貼り付けたり、XD で描画した図形を Illustrator に貼り付けることが可能）

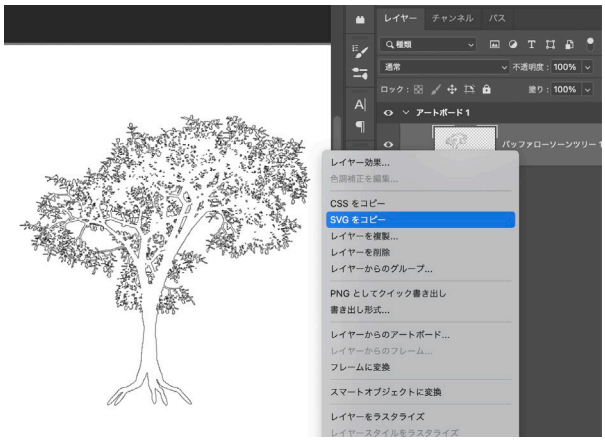
Illustrator / Photoshop と連携する



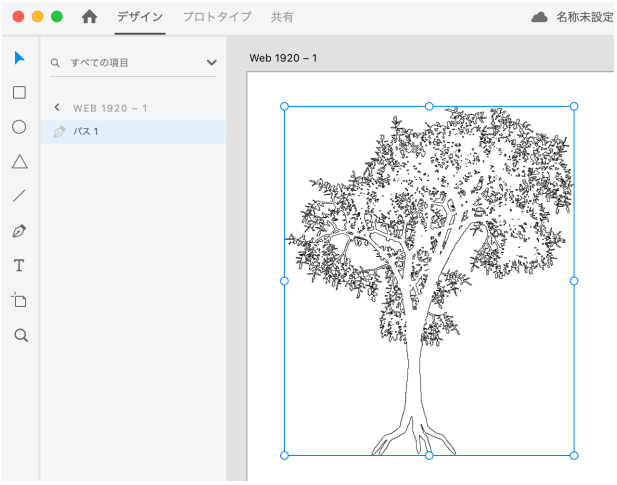
Photoshop は画像処理ツールですが、ベクター形式のグラフィックを描画できるシェイプツールも搭載されています。XD との連携作業を体験してみましょう。

- Photoshop にもベクターグラフィックを作成できるシェイプツールがある
- Photoshop 内のベクターグラフィックは、レイヤーを選択し「SVG をコピー」を実行すれば、XD にペーストできる（ペーストするとシェイプではなく「パス」に変換される）

1. Photoshop を起動する
2. ツールパネルから「カスタムシェイプツール」を選択し、ドラッグして矩形を描く。「木」が描画される
3. レイヤーを右クリックし、「SVG をコピー」を選ぶ



4. XD を起動して、アートボードにペーストする
5. パスに変換されていることを確認する。ダブルクリックすれば、パスを自由に編集することができる



2 グラフィックデータを XD に取り込む方法を確認する

PSD や AI などのグラフィックデータを XD に取り込む方法を理解しておきましょう。メニューから「開く」だけではなく、さまざまな取り込み方法があります。

PSD や AI などのグラフィックデータを XD に取り込む方法は以下のとおりです。

- ファイルメニュー「開く」で取り込む
- ファイルメニュー「読み込み」で取り込む
- CC ライブラリから取り込む
- 他のアプリケーションソフトから「コピー & ペースト」で取り込む
- デスクトップから「ドラッグ & ドロップ」で取り込む
- デスクトップから「コピー & アピアランスをペースト」で取り込む

補足：macOS の環境であれば、デスクトップ上の PSD および AI ファイルを右クリックし、コンテキストメニューから開くことが可能（「このアプリケーションで開く」→「Adobe XD」）

Illustrator / Photoshop と連携する

「アピアランスをペースト」を使用することも可能です。実際にやってみましょう。

1.「Topic-1」フォルダの「Sample-1.png」ファイルアイコンをクリックして、コピーを実行する
2. XD を起動し、アートボード上に長方形を描画する。続けて、長方形を右クリックして「アピアランスをペースト」を実行する



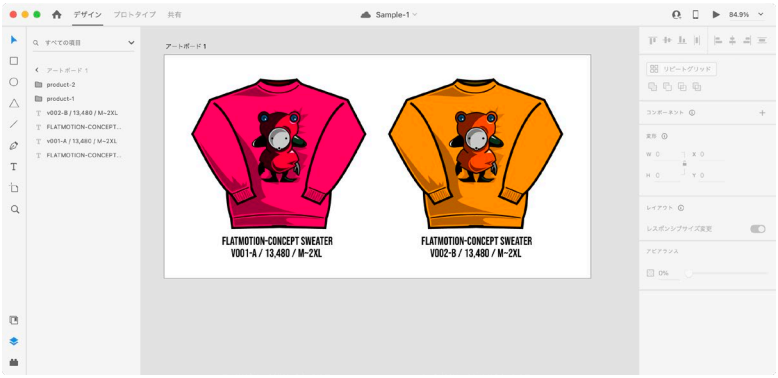
「開く」と「読み込み」の違いについても確認しておきましょう。

- ファイルメニューの「開く」を使用すると新規ウィンドウで開く
- ファイルメニューの「読み込み」コマンドを使用すると現在開いているドキュメントのペーストボード上に配置される

「開く」

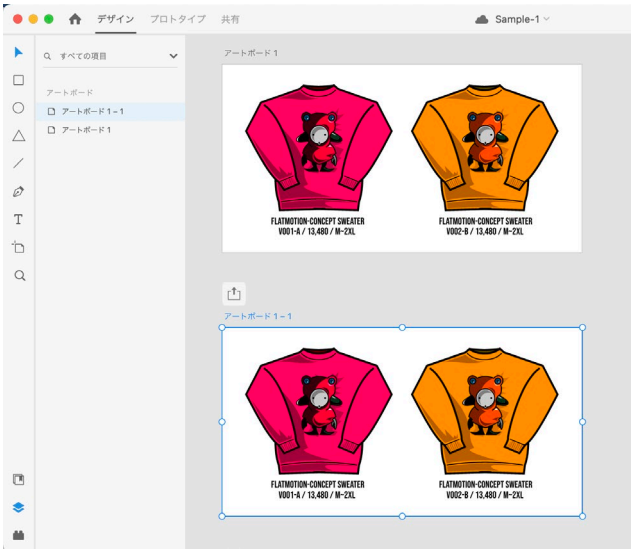
1.「Sample-1.ai」を使用する
2. XD を起動し、ホーム画面の「ローカルコンピュータ」をクリックする
3.「PSD または AI」をクリックして、「Topic-1」フォルダの「Sample-1.ai」を選ぶ
4. 新規ウィンドウで表示される。レイヤーが保持されていることを確認する

Illustrator / Photoshop と連携する



「読み込み」

1. ファイルメニューの「読み込み」を実行し、「Sample-1.ai」を選ぶ
2. 現在開いているドキュメントに読み込まれる



CC ライブラリからグラフィックデータを取り込む方法を学習しましょう。

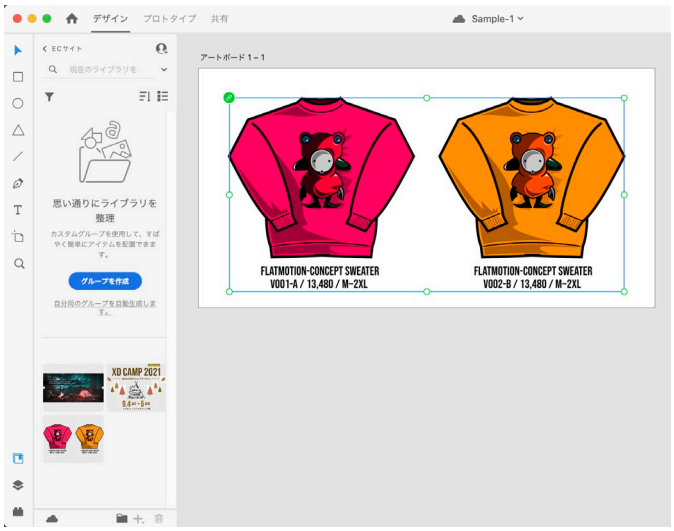
- CC ライブラリから取り込むと、クラウドに保存されているグラフィックデータが配置される。クラウドにあるオリジナルと同期したデータとなる（「リンクされている」と表現する）

※クラウド上にある PSD は「PSDC」、AI は「AIC」というクラウドに最適化された別の形式になっているが、ここでは「PSD」「AI」と表現する

Illustrator / Photoshop と連携する

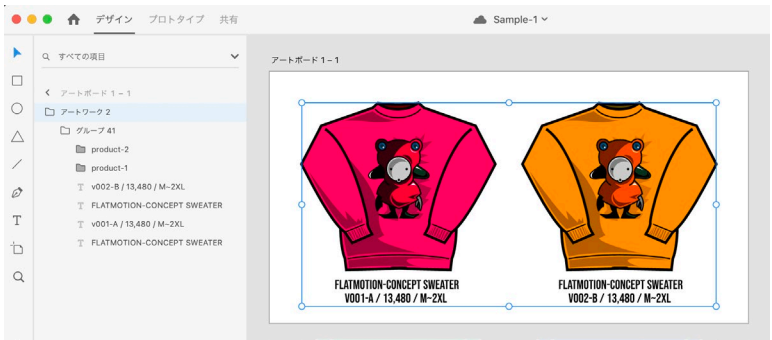
リンクされているとレイヤー構造を編集できない

- 「開く」および「読み込み」は、PSD や AI のレイヤー構造を保持したデータを取り込めるが、CC ライブラリから取り込んだ PSD や AI はレイヤー構造が表示されない



リンクを解除すると独立したデータになる

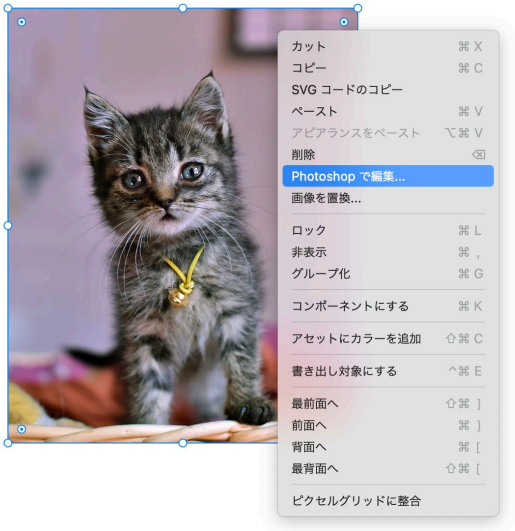
- CC ライブラリから取り込んだグラフィックデータのリンクを解除すると、独立したデータとなり、同期は停止する。レイヤー構造を持つ PSD データは統合されるが、AI データはレイヤー構造が保持されたまま編集可能となる



XD から一時的に Photoshop の機能を利用することも可能です。ただし、注意点がありますのでよく理解しておいてください。

- XD は PSD 形式で保存できない。また、Photoshop は XD ファイルを開くことができない
- ただし、XD のアートボード上に配置されたグラフィックデータは Photoshop で開くことができる

- グラフィックデータを右クリックし、コンテキストメニューから「Photoshop で編集」を選択する
- この機能は、あくまで一時的に Photoshop を使用しているだけで、XD と Photoshop が同時に起動していないと同期しないので注意が必要
- XD から一時的に Photoshop の機能を使用するクイック機能という位置付けである



3 XD で「できること」「できないこと」を理解する

XD に取り込んだグラフィックデータは配置するだけではなく、編集なども実行することが可能です。ただし、データ形式によって制約がありますので理解しておきましょう。

SVG は XD で編集できますが PNG はできません。

1. 「Sample-2.png」と「Sample-2.svg」を使用する
2. XD を起動して「Web 1920」のアートボードを作成、長方形ツールで幅 340px、高さ 360px の長方形を描く（塗りは白、線のチェックは外しておく）※「Sample-2.png」は幅 3380px あるため、矩形の中に挿入する
3. まず、「Sample-2.png」を描画した長方形にドラッグする
4. 続けて、「Sample-2.svg」を長方形の隣にドラッグする

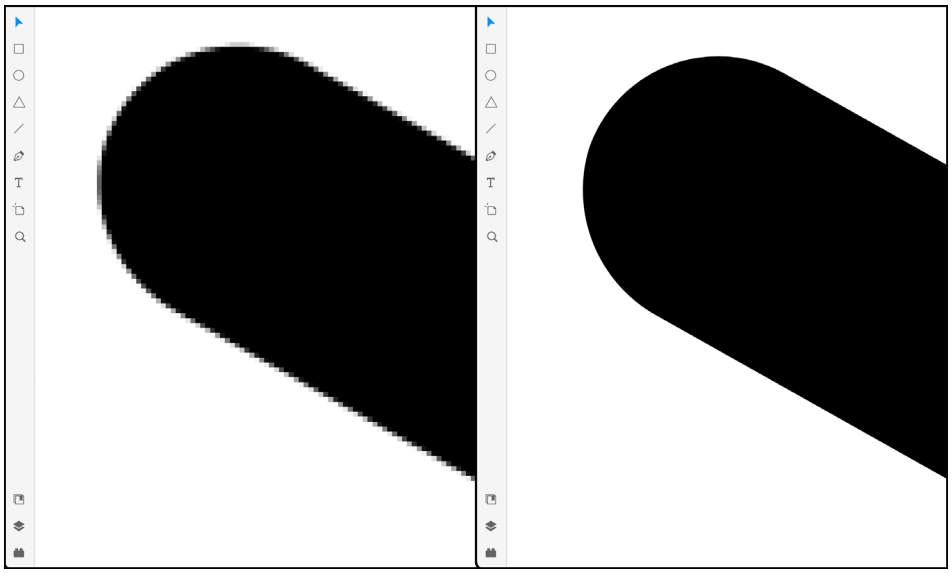
Illustrator / Photoshop と連携する







- 画面を限界まで拡大表示する（6400% まで拡大）
- PNG はジャギーと呼ばれる階段状のドットが見えるが、SVG は全く劣化していない



- SVG の画像をダブルクリックするとパスの編集が可能になる

Illustrator / Photoshop と連携する



- PNG などのラスター形式は、XD で直接操作することはできない。「Photoshop で編集」機能を使用するなど、他のアプリケーションソフトが必要になる
- XD と Illustrator の描画ツールは互換性があるためベクター形式の画像は編集が可能

- 長方形を描画し、SVG 画像を上に重ねて「中マド」を実行すると、穴を開けることができる。背面に異なるカラーの図形を置くと、SVG 画像の形状で抜けているのがわかる。PNG などのラスター画像でこのような処理は不可能

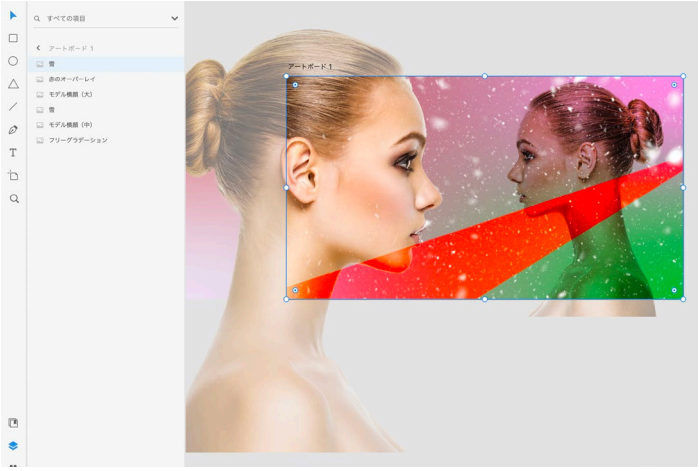


PSD や AI はレイヤーを保持したまま活用できるため、より密接な連携作業が可能です。

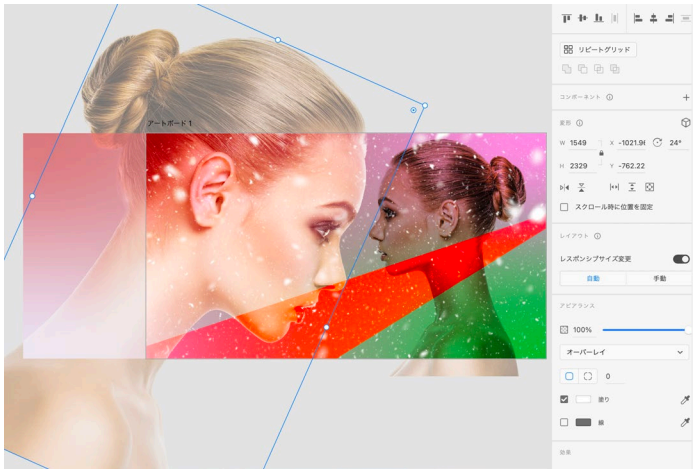
1.「Sample-3.psd」と「Sample-3.ai」を使用する
2. ホーム画面で「カスタムサイズ」を選ぶ（W と H は空欄のまま）
3. アートボードが無いカンバスになる（※ペーストボードも存在しない状態）

Illustrator / Photoshop と連携する

4. ファイルメニューの「読み込み」を実行し、「Sample-3.psd」を選択する
5. レイヤーを保持した PSD がアートボードごと読み込まれる。アートボードからはみ出ている部分もトリミングされず、編集可能な状態で配置されている

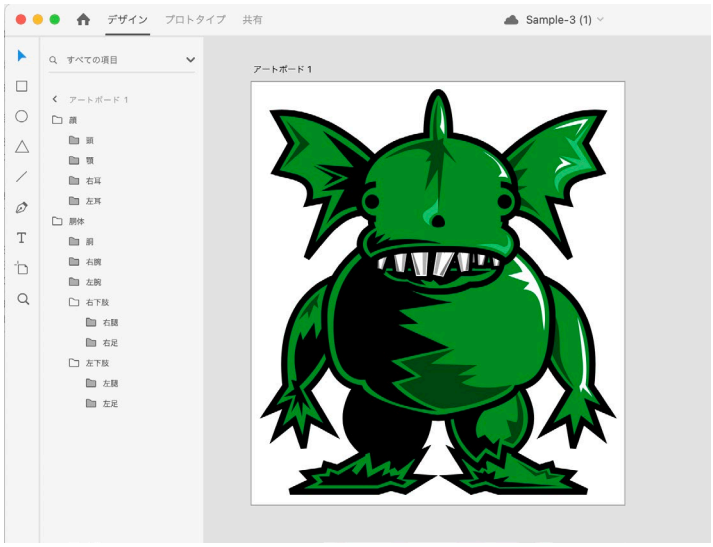


6. 左側のモデルの写真を拡大、回転を実行し、描画モードの「オーバーレイ」を適用する
7. レイヤーを保持したまま読み込むと、XD でもこのような視覚効果を表現できる

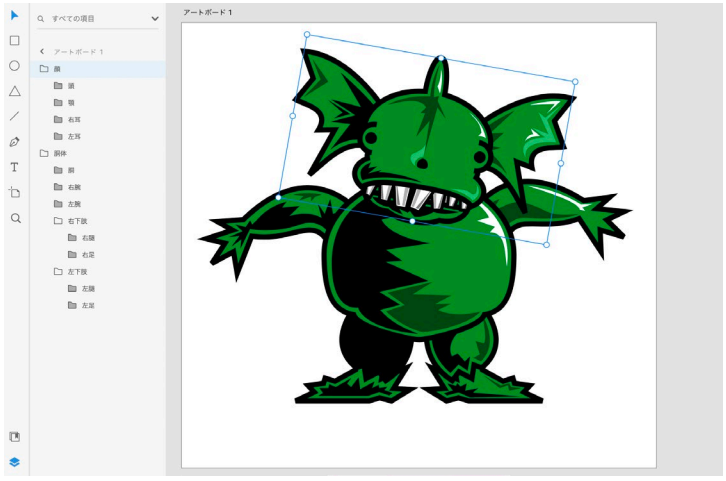


8. 次は、ファイルメニューの「開く」で「Sample-3.ai」を選択する
9. 新規ウィンドウで「Sample-3.ai」を開くことができる。レイヤーも保持されている

Illustrator / Photoshop と連携する

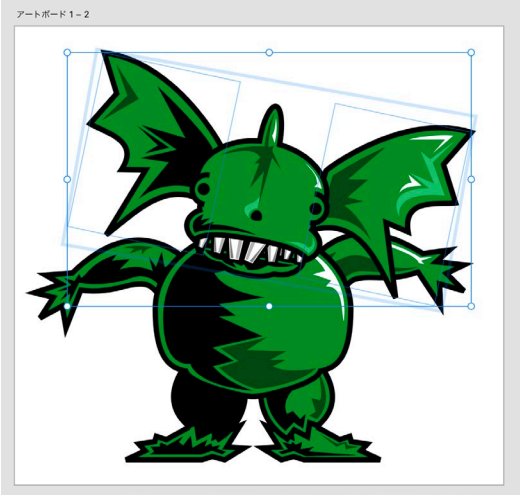


10. アートボードのサイズを少し拡大し、キャラクターを中央に配置する
11. レイヤーパネルを確認する。キャラクターの部位（胴体、腕、足など）がレイヤー構造化されている
12. 腕や顔などを自由に動かすことができる



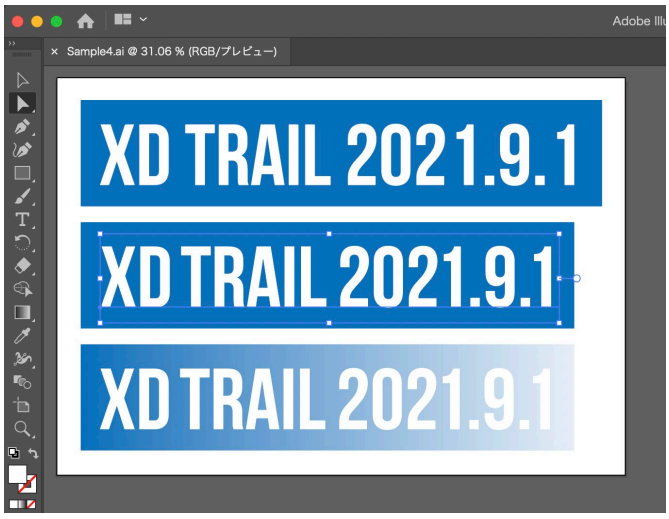
- ベクター形式の「Sample-3.ai」は、ダブルクリックによるパス編集も実行できるため、より柔軟な編集加工が可能になっている

Illustrator / Photoshop と連携する



XD でサポートしていない機能を使った PSD ／ AI を読み込むと、どのような不具合が発生するか確認しておきましょう。

1. 「Sample-4.psd」と「Sample-4.ai」を使用する
2. Illustrator で「Sample-4.ai」を開く
3. 上から 2 番目はテキストカーニングが設定されている。3 番目はテキストカーニングと透明マスクが使用されている
4. ダイレクト選択ツールでテキストを選択し、ドラッグしてみる（テキストデータであることを確認）

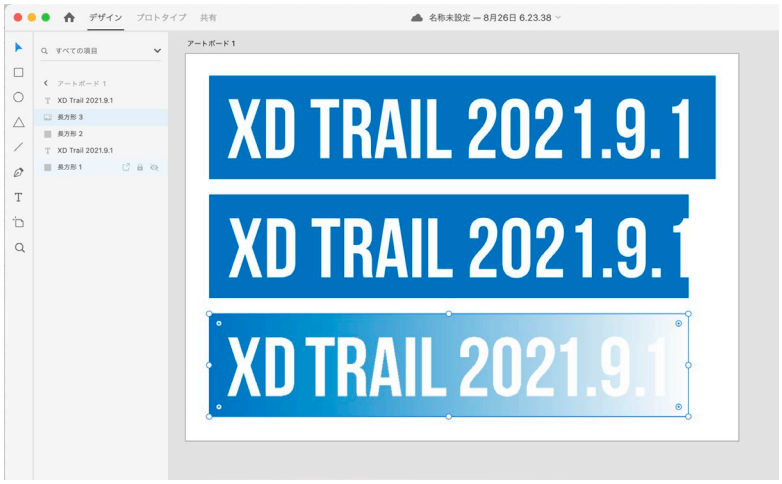


5. ウィンドウメニューから「透明」を選び、透明パネルを表示する。3 番目のテキストを選択し、透明マスクが適用されていることを確認する

Illustrator / Photoshop と連携する

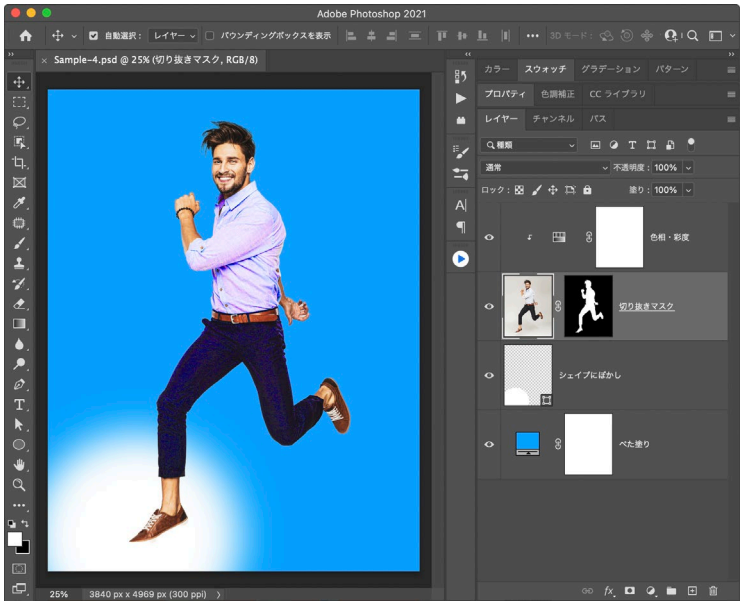


6. ホーム画面で「カスタムサイズ」を選び（W と H は空欄のまま）、ファイルメニューの「読み込み」を実行し、「Sample-4.ai」を選択する
7. テキストカーニングが無効になっていることを確認
8. 透明マスクを使用した 3 番目のテキストはラスター形式の画像に変換されている（ラスタライズされている）ことを確認

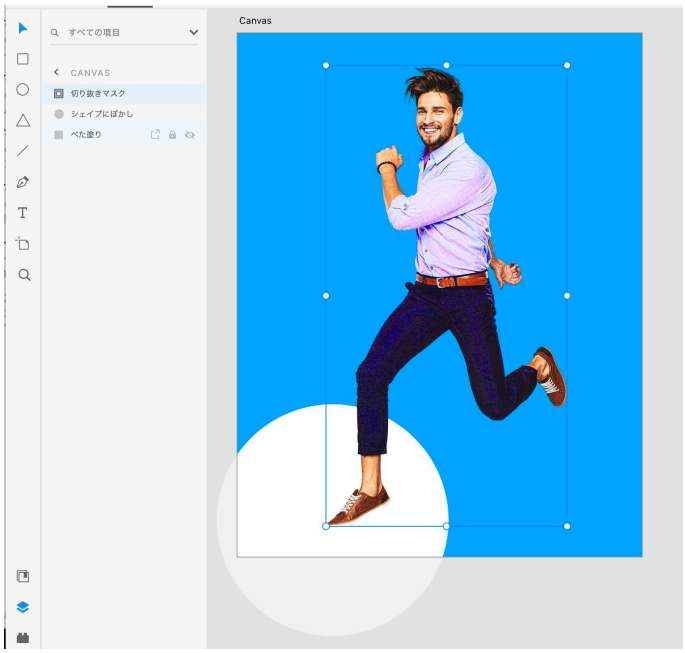


9. 次は、Photoshop で「Sample-4.psd」を開く
10. レイヤーパネルで画像に適用されている設定を確認する。人物写真はマスクで切り抜かれており、色相・彩度の調整レイヤーでシャツの色を変更している。また、背面には楕円形のシェイプが配置されいるが、ぼかし処理が適用されている

Illustrator / Photoshop と連携する



11. XD に戻り、ファイルメニューの「開く」を実行し、「Sample-4.psd」を選ぶ
12. レイヤーパネルで内容を確認する。マスクは破棄され、切り抜き画像に変換されている（レイヤーにはマスクのアイコンが表示されているがマスキング処理されているわけではない）。シェイプに対するぼかし処理は無効化されていることがわかる



Illustrator / Photoshop と連携する

- Photoshop と Illustrator は高機能ツールであり、XD は全ての機能をサポートしていない。設定が無視されたり、ラスター形式の画像に変換されてしまうので注意が必要
- サポート状況は XD のアップデート時に確認する必要がある

参考情報：

XD で Illustrator ファイルを開く際にサポートされる機能とサポートされない機能
https://helpx.adobe.com/jp/xd/kb/open-illustrator-files-in-xd.ug.html

Photoshop ファイルを XD で開くときにサポートされる機能
https://helpx.adobe.com/jp/xd/kb/open-photoshop-files-in-xd.html



Illustrator / Photoshop と連携する

動画で機能を学ぼう



XD と Photoshop との連携 1/3（コピー＆ペーストと編集）

https://bit.ly/2Rsmwmp

XD と Photoshop との連携 2/3（PSD ファイルを開く方法と読み込む方法）

https://bit.ly/32tGfbN

XD と Illustrator との連携

https://bit.ly/3bWeFa5

外部ツールとの連携 1/5（画像ファイル）

https://bit.ly/3mEtWDU

外部ツールとの連携 2/5

https://bit.ly/3zur7Ja

外部ツールとの連携 3/5

https://bit.ly/3ytdSab

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。

TOPIC 2 Photoshop で作成したビジュアル素材を活用しよう！

>>> 作業内容

学習時間の目安：20 ～ 30 分

EC サイトのプロトタイプを作成していきます。このトピックでは、Photoshop で作成したカバー画像やバナー広告を配置したり、商品リストを追加します。

Step

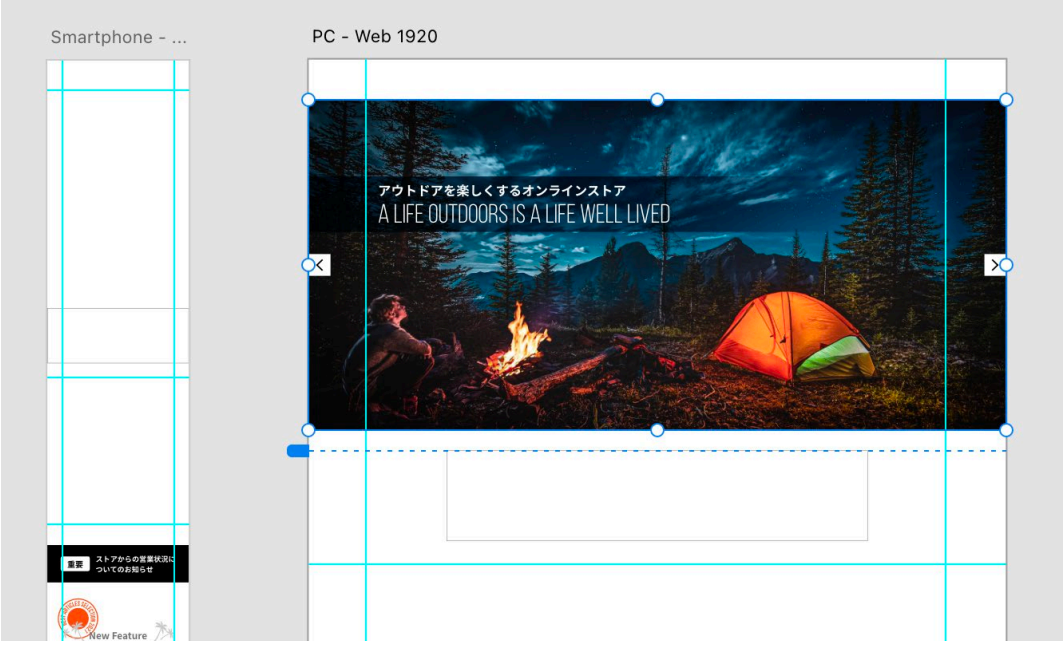


1. カバー画像（PSD）を読み込み XD で編集する
2. バナー広告（PSD）をコピー & ペーストで XD に取り込む
3. 商品リストに Photoshop から書き出した写真を配置する

1 カバー画像（PSD）を読み込み XD で編集する

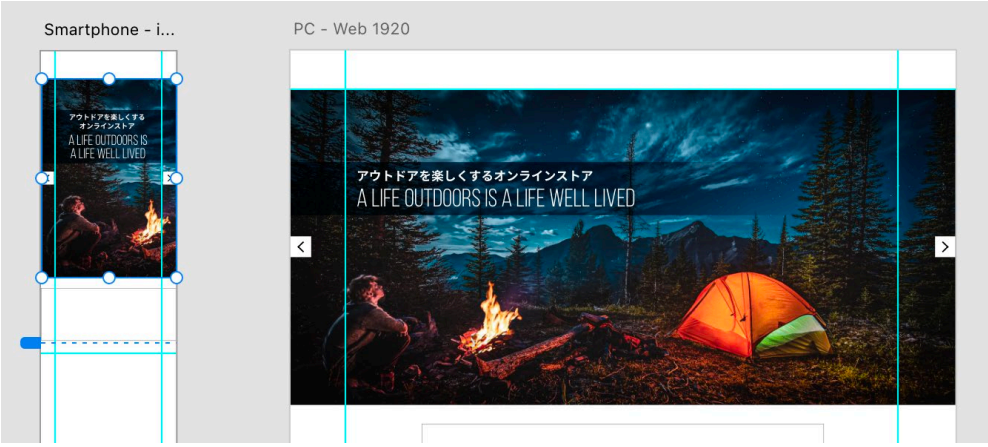
Photoshop で作成したカバー画像（PSD）を EC サイトのトップページに配置します。カバー画像に含まれるキャッチコピー（テキスト）を XD で変更してみましょう。

1. EC サイトの未完成プロトタイプ「Lesson.xd」を開く
2. Photoshop で作成したトップページのカバー画像（レイヤー保持 PSD）を「読み込み」コマンドで取り込む
3. ファイルメニューの「読み込み」を実行し、「Cover」フォルダ >「PC-Cover-Image.psd」を選択する
4. PC（デスクトップ）用のカバー画像が読み込まれる
5. サイズが大きいので縮小して PC 用のアートボードの上部に配置する（最上部にはグローバルナビゲーションが入るため、その下のガイドに合わせてカバー画像を配置する）



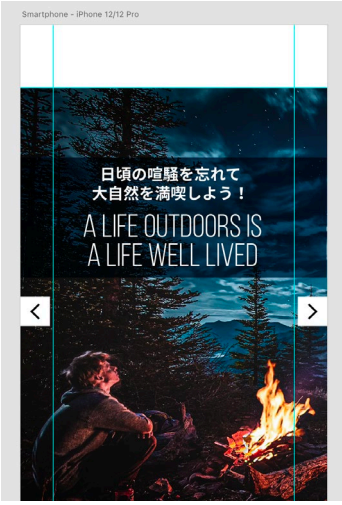
6. 同様に、スマートフォン用の「Smartphone-Cover-Image.psd」も読み込み、サイズを調整して、それぞれのアートボードに配置する

Illustrator / Photoshop と連携する



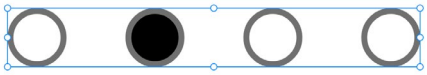
カバー画像のレイヤーを XD で操作してキャッチコピーを変更する

1.「アウトドアを楽しくするオンラインストア」を「日頃の喧騒を忘れて大自然を満喫しよう！」に変更する
2. スマートフォンの場合、幅が狭くなるため「日頃の喧騒を忘れて」で改行して 2 行にする

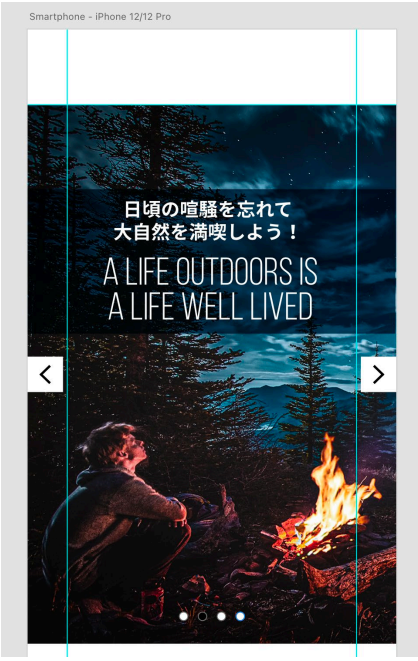


インジケーターを作成する

1. 10x10px の円（塗り：白／線／グレー）を描き、リピートグリッドで 3 つ複製
2. マージンは 10px にする
3.「グリッドをグループ解除」を実行し、左から 2 番目の円の塗りを黒にする
4. グループ化して、レイヤー名は「インジケーター」にしておく



5. 作成したインジケーターをカットして、スマートフォン、PC（デスクトップ）それぞれのカバー画像にペーストし、中央下部に配置する



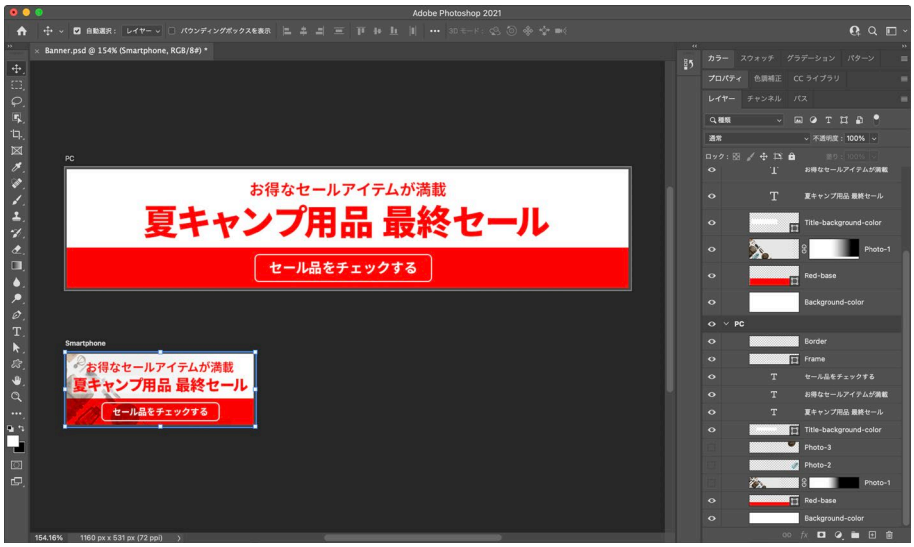
- XD に取り込んだ後、Photoshop 側で編集すると、もう一度 XD に読み込む必要があり、再配置しなければいけない。Photoshop で編集したい場合は以下の 2 つの方法がある

- CC ライブラリ経由で取り込む（レイヤーは保持されないが Photoshop の編集が XD で反映される）
- 右クリックして「Photoshop で編集」を実行する（あくまで一時的な処理でメンテナンス性は低い）

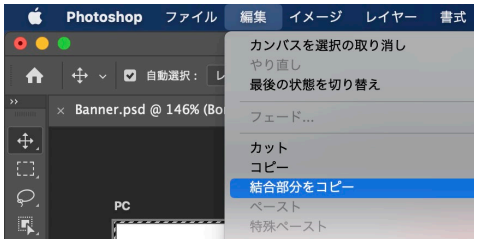
2 バナー広告（PSD）をコピー & ペーストで XD に取り込む

Photoshop で作成したバナー広告（PSD）をコピー & ペーストで XD に取り込みます。必要なレイヤーだけ選択し、統合した状態で貼り付けることができます。

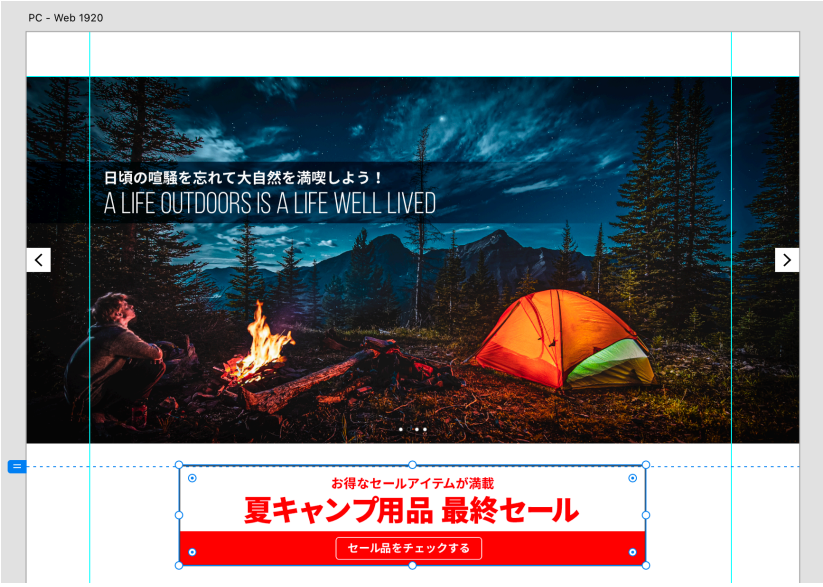
1. Photoshop から XD にコピー & ペーストする作業を行う
2. バナー広告「Banner.psd」を開く
3. 広告内の複数の写真要素は、それぞれ「Photo」レイヤーに配置されている
4. XD に配置するバナー広告は写真無しのデザインにする。「Photo-1」「Photo-2」「Photo-3」レイヤーを全て非表示にする（目のアイコンをクリック）※スマートフォンは「Photo-1」のみ



5. レイヤーパネルのアートボード名をクリックして選択しておく
6. アートボード全体を選択する（ctrl/command + A）
7. 編集メニューの「結合部分をコピー」を実行する



8. XD をアクティブにする。PC（デスクトップ）のアートボードに配置されているバナー広告のアタリ（枠線だけの長方形）をクリック
9. ctrl/command + 3 を実行して、ペーストする
10. バナー広告のアタリにペーストされる。統合された 1 つの画像になっていることを確認する



11. スマートフォンも同様の作業で配置する

3 商品リストに Photoshop から書き出した写真を配置する

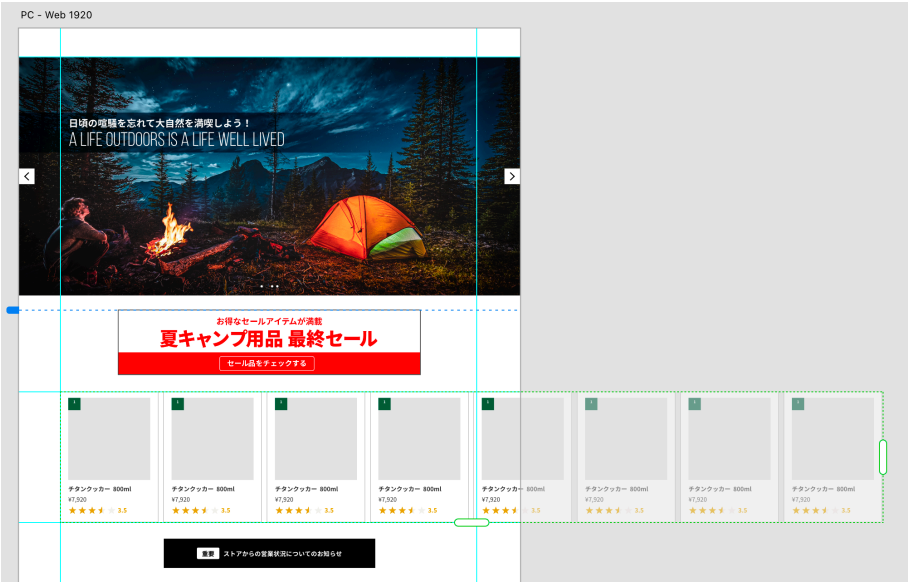
商品リストをリピートグリッドで作成し、水平方向のスクロールグループを適用、Photoshop の商品写真セット（PSD）から直接書き出した画像を挿入します。

トップページに、リピートグリッドで作成した商品リストを追加する

1. 商品パネルの基本形は、「Material」アートボードにある（「カルーセル（商品ランキング）」と記されている）



2. 商品パネルの基本形を複製して、リピートグリッドで 7 つ（商品パネルは合計 8 つ）追加する

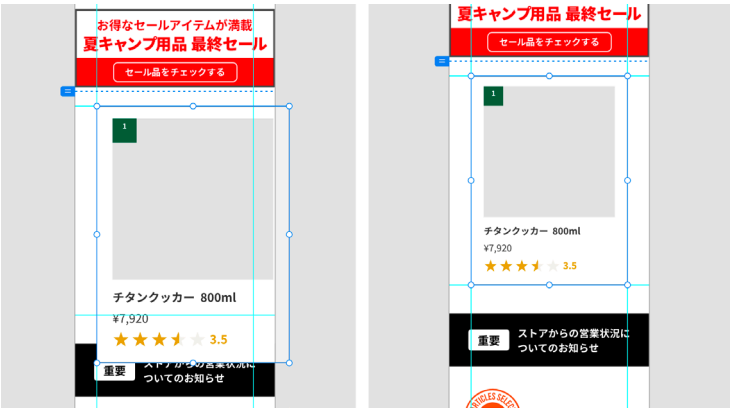


3. リピートグリッドの間隔は 30px にする
4. プロパティインスペクタの「スクロールグループ」の水平アイコンをクリックする
5. スクロールグループの幅を狭める（右側の 4 つの商品パネルを隠す）

Illustrator / Photoshop と連携する



6. スマートフォンも同様の作業で商品パネルを配置する
7. スマートフォンの場合はサイズを縮小してからリピートグリッドを実行する（ガイドに沿って縮小）



8. リピートグリッドを適用するときだけ、アートボードの外に出して作業する
9. リピートグリッドの間隔は、デフォルトの 20px であることを確認する

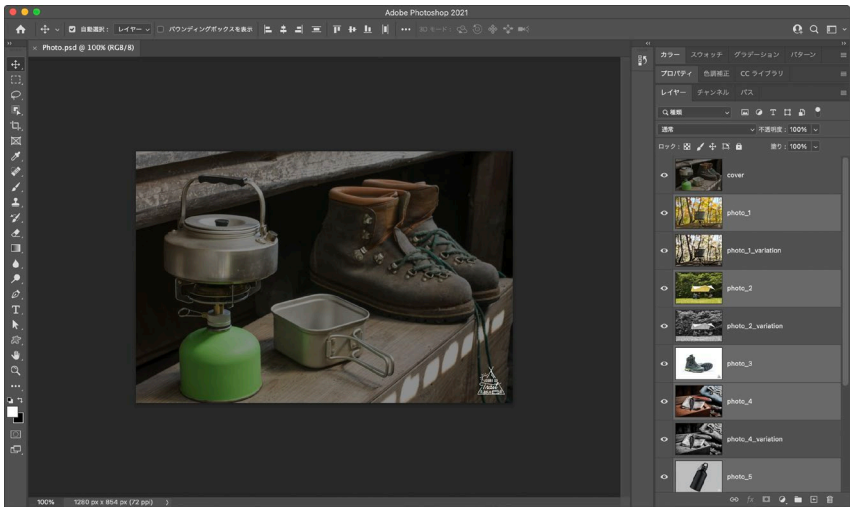


10. アートボードに配置したら、スクロールグループを実行し、幅を狭める（右側の 7 つの商品パネルを隠す）



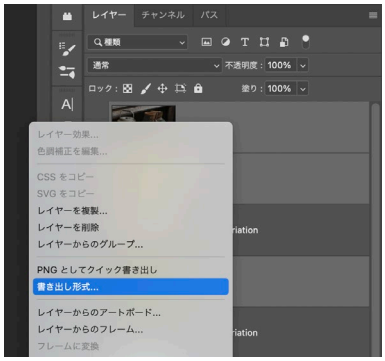
Photoshop で商品写真セットを開く

1.「Photo」フォルダの「Photo.psd」を開く
2. 商品写真セット「Photo.psd」には、13 枚の商品写真が各レイヤーに配置されている
3. XD で配置する商品写真のレイヤーを選択する
4.「photo_1」「photo_2」「photo_3」「photo_4」「photo_5」「photo_6」「photo_7」「photo_8」の 8 つのレイヤーのみ選択する（command / ctrl + クリックで選択）

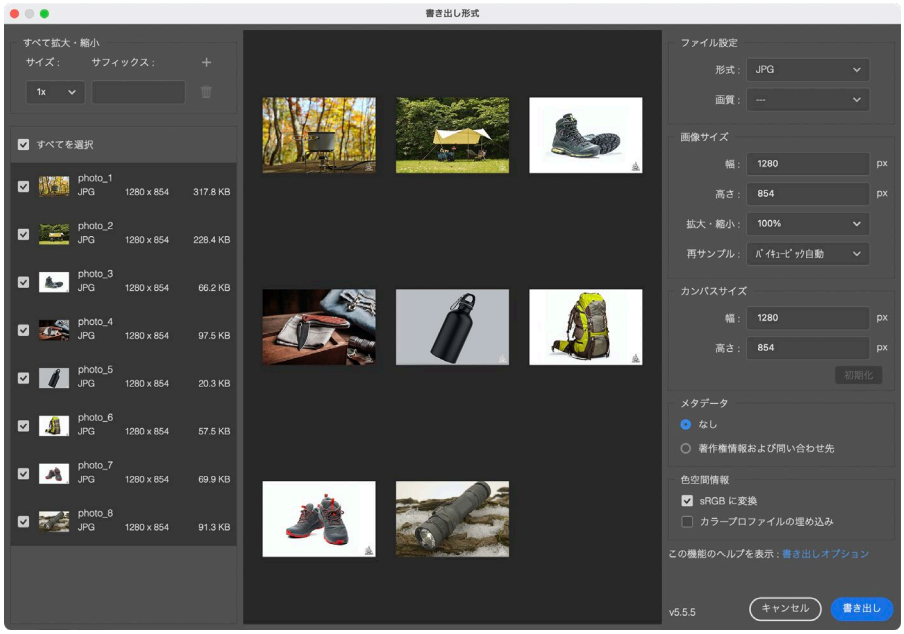


5. レイヤーから直接 JPG を書き出す
6. 選択したレイヤーを右クリックして「書き出し形式」を実行する
7. 書き出し先は、「Photo」フォルダにする

Illustrator / Photoshop と連携する

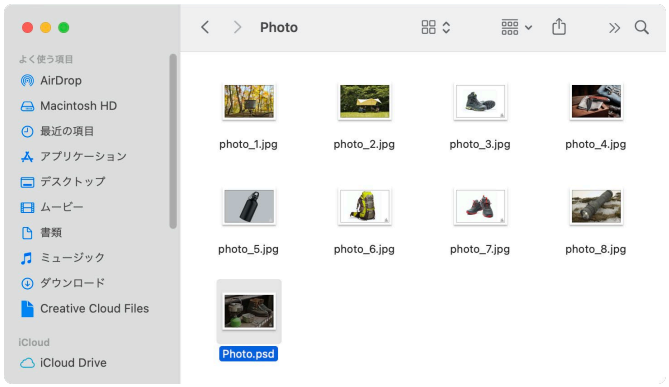


8.「書き出し形式」のダイアログが表示される。左側のリストの 8 つの画像を shift キーで全て選択する
9. ファイル設定の「形式」を「JPG」、「画質」を「最高」に設定する
10.「書き出し」ボタンをクリックする。書き出し先のフォルダを選択すると、JPG 画像の書き出しが実行される



11. 書き出した JPG を XD の商品リスト（リピートグリッド）にドラッグして配置する

Illustrator / Photoshop と連携する





12. 商品名のテキスト「name_list.txt」、価格のテキスト「price_list.txt」もリピートグリッドにドラッグして挿入しておく

13. 作業が完了したら、デスクトッププレビューを実行して、スクロールグループ（水平方向のスクロール）が正しく機能しているか確認する



Illustrator / Photoshop と連携する

動画で機能を学ぼう



XD と Photoshop との連携 1/3（コピー＆ペーストと編集）

https://bit.ly/2Rsmwmp

復習

XD と Photoshop との連携 2/3（PSD ファイルを開く方法と読み込む方法）

https://bit.ly/32tGfbN

復習

外部ツールとの連携 2/5

https://bit.ly/3zur7Ja

復習

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。

TOPIC 3 Illustrator で作図したロゴやアイコンを活用しよう！

>>> 作業内容

学習時間の目安：20 ～ 30 分

Illustrator で作図したベクターデータ（ロゴマークやソーシャルアイコン、ステッカーなど）を XD に取り込み、効率的に編集する方法を学びます。

Step



1. グローバルナビゲーションにロゴマークを追加する
2. フッターにソーシャルアイコンを配置する
3. 配置されているステッカーを Illustrator で編集する

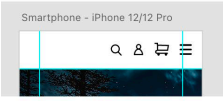
Illustrator / Photoshop と連携する

1 グローバルナビゲーションにロゴマークを追加する

EC サイトのトップページ最上部にグローバルナビゲーションを追加し、ロゴマーク（AI）を配置します。Illustrator から XD に直接コピー & ペーストしましょう。

1. トップページの最上部にグローバルナビゲーションを追加する
2.「Material」アートボードに「グローバルナビゲーションの要素」がある
3. PC（デスクトップ）とスマートフォンのグローバルナビゲーションは下図のようにレイアウトする。スマートフォンの場合は、メニュー項目の代わりにハンバーガーアイコンを配置する





Illustrator でサイトのロゴマーク「Logo.ai」を開く

1. Illustrator から XD にコピー & ペーストする作業を行う
2. ロゴ全体を選択コピーし、XD のアートボード上でペーストする
3. ペーストしたロゴのサイズを調整して、ナビゲーションの左端に配置する



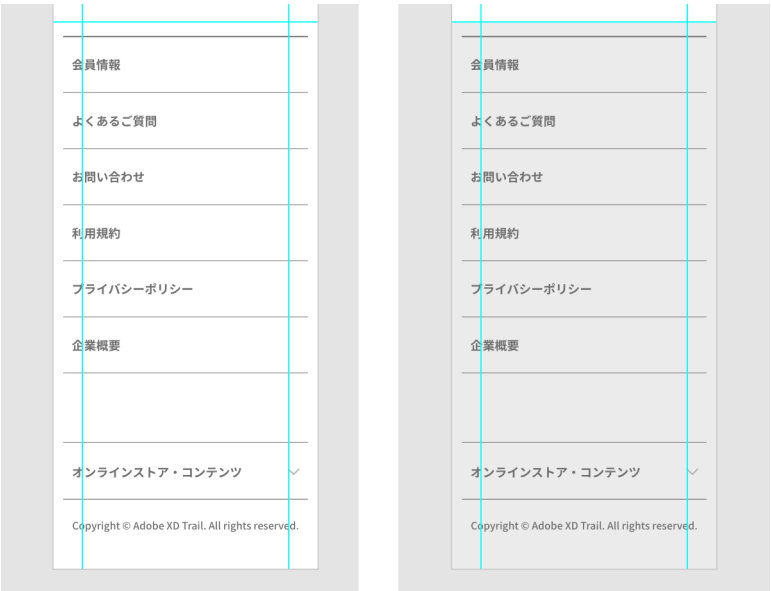
4. スマートフォンも同様にロゴを配置する

2 フッターにソーシャルアイコンを配置する

EC サイトのトップページ最下部にあるフッターを完成させます。ソーシャルアイコンのセット（AI）を XD の「読み込み」でフッター内に配置します。

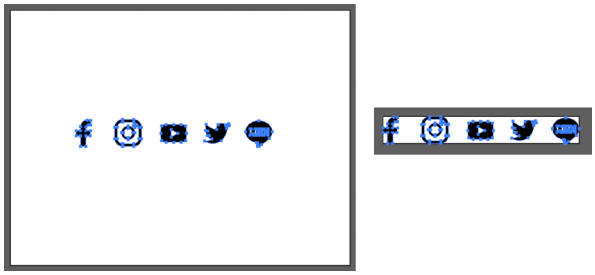
トップページの最下部にフッターを追加する

1. すでにテキストは配置されている
2. 「Material」アートボードの「フッターの背景色」にグレー色の長方形がある
3. この長方形を複製して、フッターの背景色（背景の矩形）にする。重なり順は最背面に変更する



Illustrator でソーシャルアイコンのセット「SocialMedia-Icons.ai」を開く

1. 左側のアートボードに配置されているアイコンを全て選択する
2. オブジェクトメニューの「アートボード」→「選択オブジェクトに合わせる」を実行する（アートボードの余白が除去される）
3. 保存する

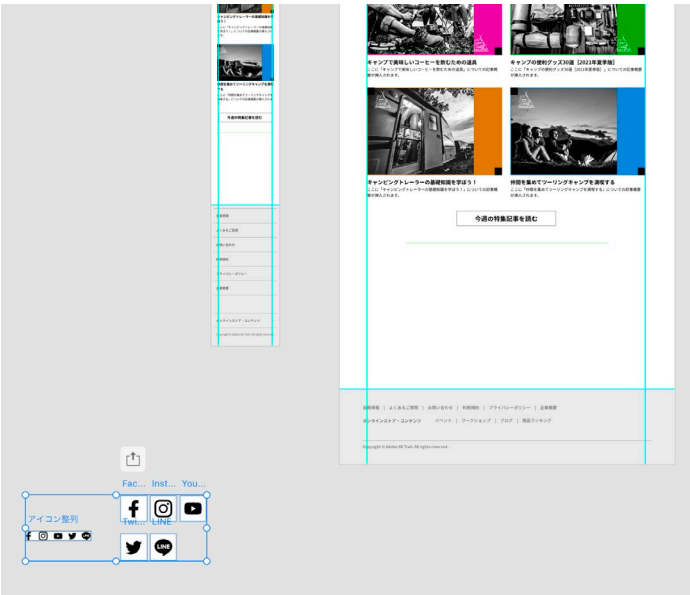


Illustrator / Photoshop と連携する

- Illustratorのアートボード設定はXDでそのまま継承されるため、(無駄に大きなアートボードを読み込むことを回避するため)アートボードのサイズは描画されているオブジェクトに合わせておいた方がよい

保存したソーシャルアイコンのセット「SocialMedia-Icons.ai」を XD に読み込む

1. XD のファイルメニュー「読み込み」で、ドキュメント内に配置する作業を行う
2. 読み込むと、アートボードごとペーストボードに配置される



3. フッター内の右下に配置する
4. スマートフォンも同様に配置する（サイズはアートボードの幅に合わせて縮小する）



3 配置されているステッカーを Illustrator で編集する

PC（デスクトップ）用アートボードに配置されているグラフィック（ステッカー）をコピー & ペーストで Illustrator に貼り付け、カラーを編集後、同様の方法で XD に戻します。

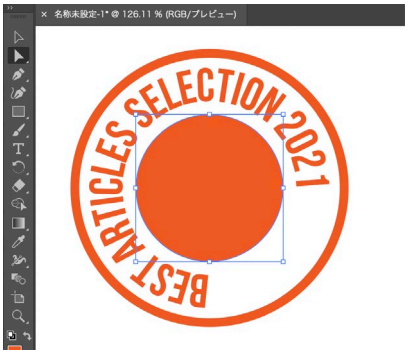
XD 上のグラフィックを Illustrator で編集する

1. PC（デスクトップ）用アートボードに配置されているグラフィック（ステッカー）を選択し、コピーする



Illustrator を起動して、新規ドキュメント上でペーストする

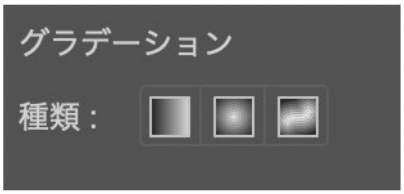
1. フリーグラデーション機能でグラデーションを設定する
2. ダイレクト選択ツールで、ステッカーの中央の円をクリックして選択する



3. ツールパネルのグラデーションツールをクリックする
4. 続けて、プロパティの「グラデーション」の右端のアイコン（フリーグラデーション）をクリックする

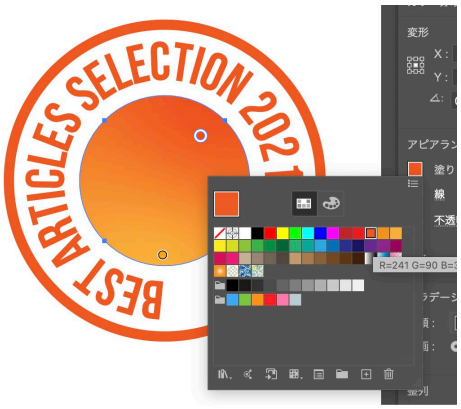
Illustrator / Photoshop と連携する

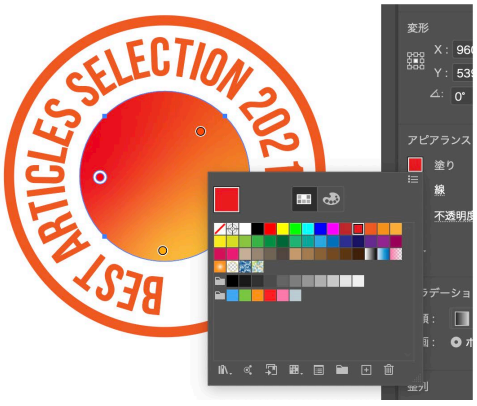




5. ポイントをクリックして、プロパティの「塗り」で色を設定する
6. ポイントはクリックすると追加することができる
7. XD には搭載されていないグラデーション機能を使用することができる



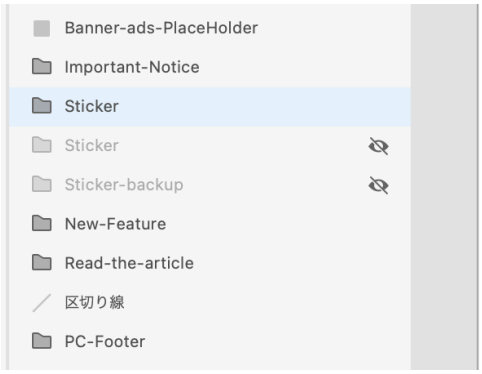


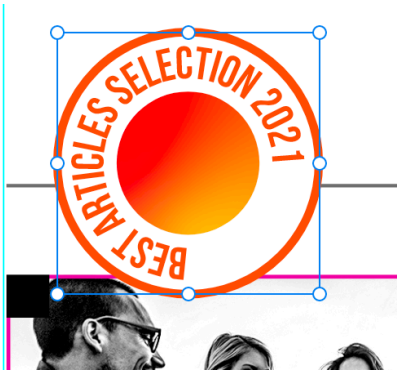


Illustrator で編集したグラフィック（ステッカー）を XD に戻す

1. グラフィック（ステッカー）を選択コピーし、XD のアートボード上にペーストする
2. 元のグラフィックはレイヤーパネルで非表示にして、Illustrator で編集したグラフィックを配置する

Illustrator / Photoshop と連携する





- このように、XD と Illustrator のベクターデータは互換性があり、シェイプやパスを同様に扱えるため、Illustrator で描画した図形を XD に貼り付けたり、XD で描画した図形を Illustrator に貼り付けることが可能になり、作業を簡素化できる



Illustrator / Photoshop と連携する

動画で機能を学ぼう



XD と Illustrator との連携

https://bit.ly/3bWeFa5

復習

外部ツールとの連携 3/5

https://bit.ly/3ytdSab

復習

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。

TOPIC 4 CC ライブラリを活用して連携作業を効率化しよう！

>>> 作業内容

学習時間の目安：20 ～ 30 分

Photoshop ／ Illustrator で作成したグラフィックデータを CC ライブラリ経由で活用する方法、及び XD を使用するメリットや注意点などを学びます。

Step



1 イラスト（AI）を CC ライブラリに追加して XD で活用する

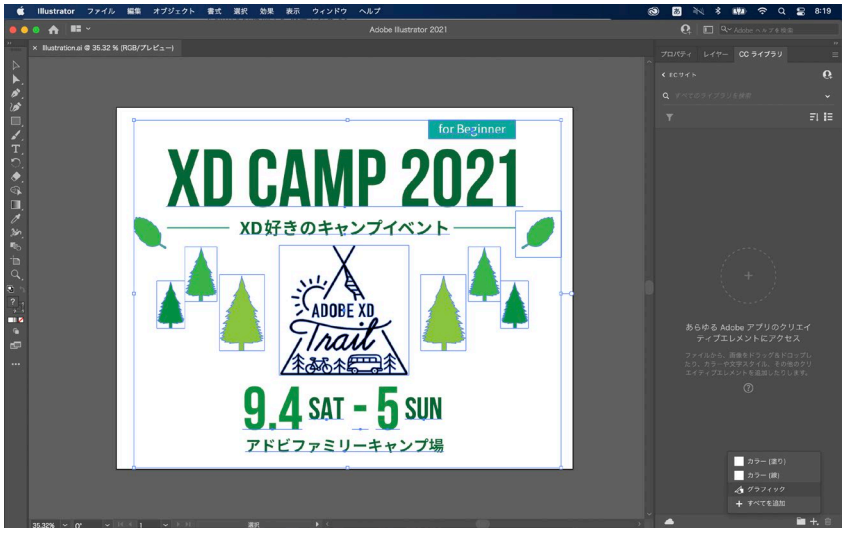
2 カバー画像（PSD）を CC ライブラリに追加して XD で活用する

1 イラスト（AI）を CC ライブラリに追加して XD で活用する

Illustrator でイラストを CC ライブラリに追加しておきます。XD で CC ライブラリを開き、イラストを配置します。Illustrator でイラストを編集すると、その結果が反映されることを確認しましょう。

イラスト（AI）を CC ライブラリに追加する

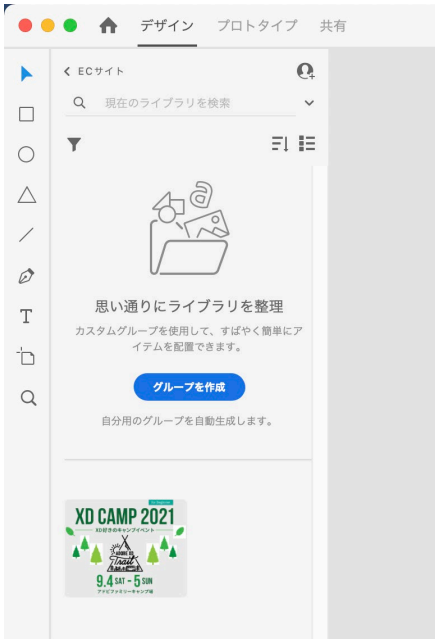
1. Illustrator でイラスト「Illustration.ai」を開く
2. イラスト全体を選択する
3. CC ライブラリに新規ライブラリを作成する。ライブラリ名は「EC サイト」にする
4. CC ライブラリパネルの「+」をクリック、メニューから「グラフィック」を選択する



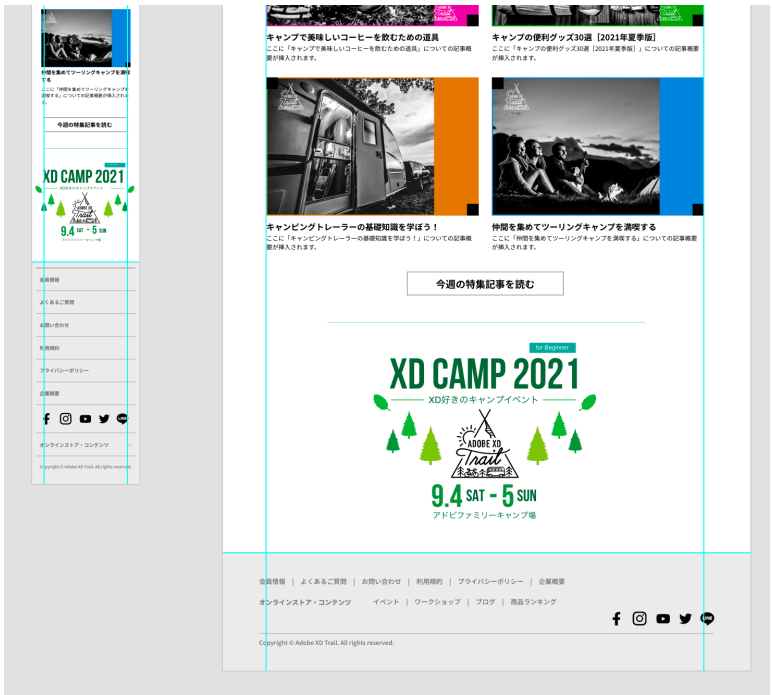
CC ライブラリに追加したイラストを XD のアートボードに配置する

1. XD の CC ライブラリを開き、ライブラリ「EC サイト」を開く

Illustrator / Photoshop と連携する



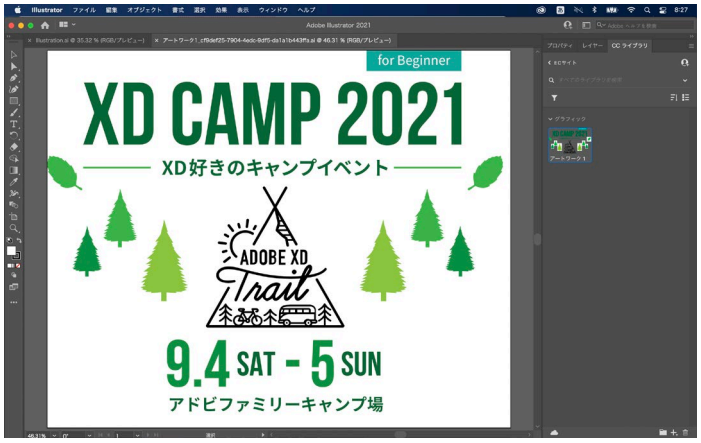
2. 追加したイラストをアートボードにドラッグする
3. フッターの上に配置する。PC（デスクトップ）、スマートフォンそれぞれに、サイズを調整しながら配置する



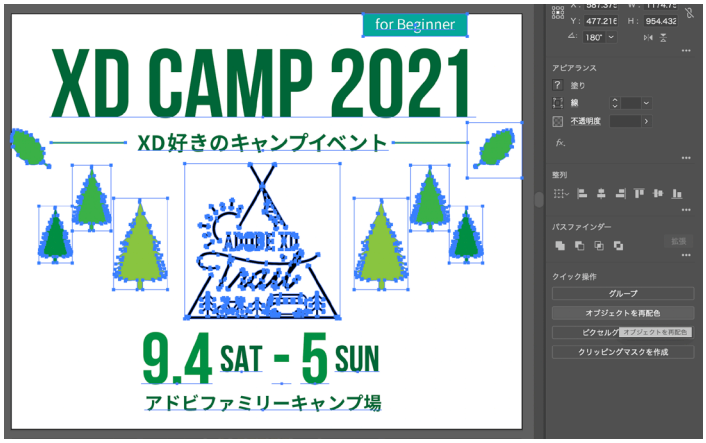
Illustrator / Photoshop と連携する

CC ライブラリに追加したイラストを Illustrator で編集する

1. Illustrator に戻り、ライブラリに登録したイラストを開く
2. サムネイルをダブルクリックすると、プレビューが表示される。編集アイコンをクリックするとイラストが開く



3. イラスト全体を選択し、プロパティの「オブジェクトを再配色」をクリックする



4. 表示されたカラーホイールを操作し、イラスト全体の色調を変更する。「オブジェクトを再配色」を使用するとオブジェクトの色味を変更できる

Illustrator / Photoshop と連携する

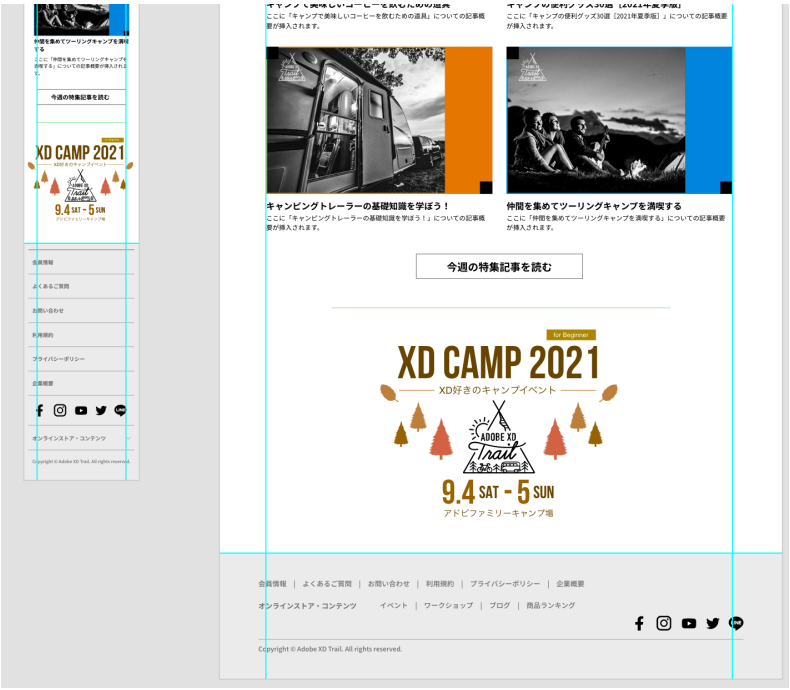




5. 編集したイラストを保存して、閉じる

6. トップページに配置したイラストの色調が変更されていることを確認する
7. XD をアクティブにする

Illustrator / Photoshop と連携する



- CC ライブラリから取り込むと、クラウド上のグラフィックデータが配置され、オリジナルと同期したデータとなるが、リンクを解除すると独立したデータ（同期しない複製データ）になるので注意が必要である。ただし、リンク解除するとレイヤー構造は保持されるため、編集可能となる。後述のとおり、PSD データはレイヤーが統合される

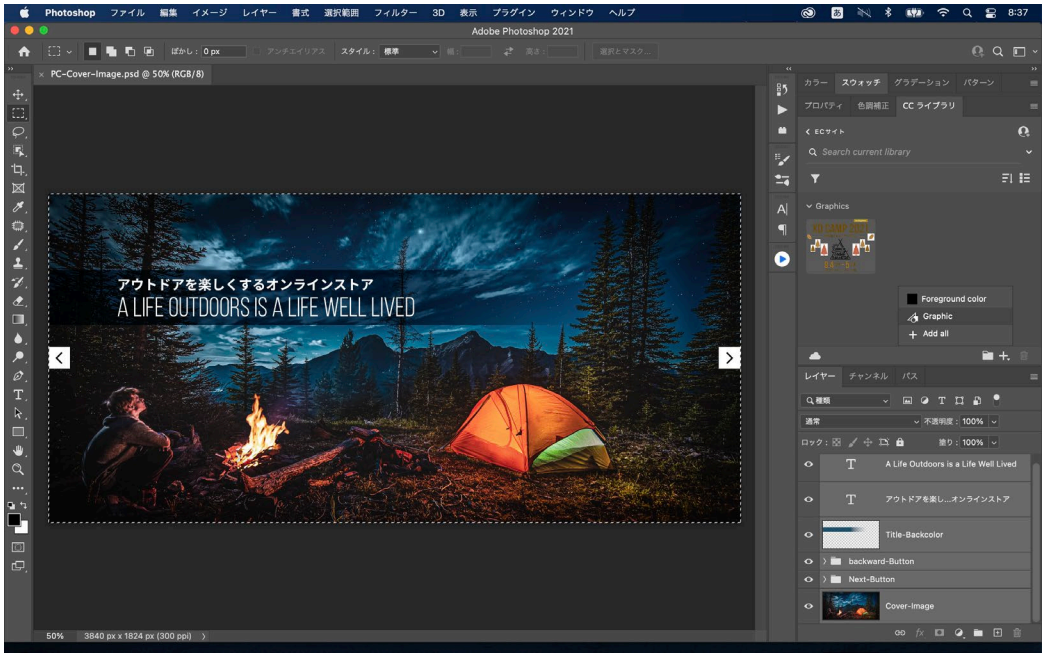
2 カバー画像（PSD）を CC ライブラリに追加して XD で活用する

Photoshop でカバー画像を CC ライブラリに追加しておきます。XD で CC ライブラリを開き、XD 上に配置されているカバー画像と入れ替えてみましょう。

カバー画像（PSD）を CC ライブラリに追加する

1. 「Topic-2」フォルダの「Cover」フォルダを開く
2. カバー画像「PC-Cover-Image.psd」を Photoshop で開く
3. カバー画像の全てのレイヤーを選択し、続けて ctrl/command + A を実行して全体を選択する
4. CC ライブラリの「EC サイト」ライブラリを開き、「+」アイコンをクリック、メニューから「グラフィック」を選ぶ

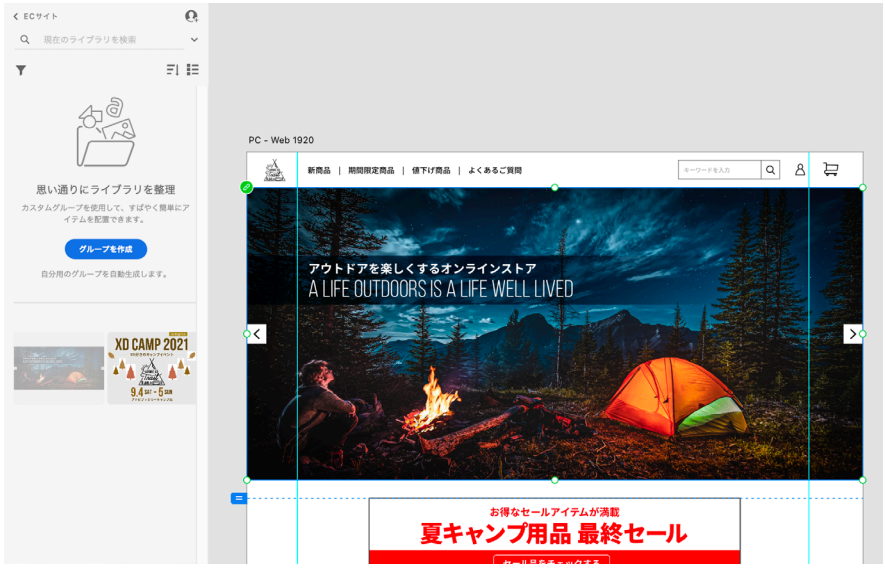
Illustrator / Photoshop と連携する



- 補足：クラウドにアップロードされた PSD は最適化処理が実行され、PSDC という形式に変換される

XD 上に配置されているカバー画像を入れ替える

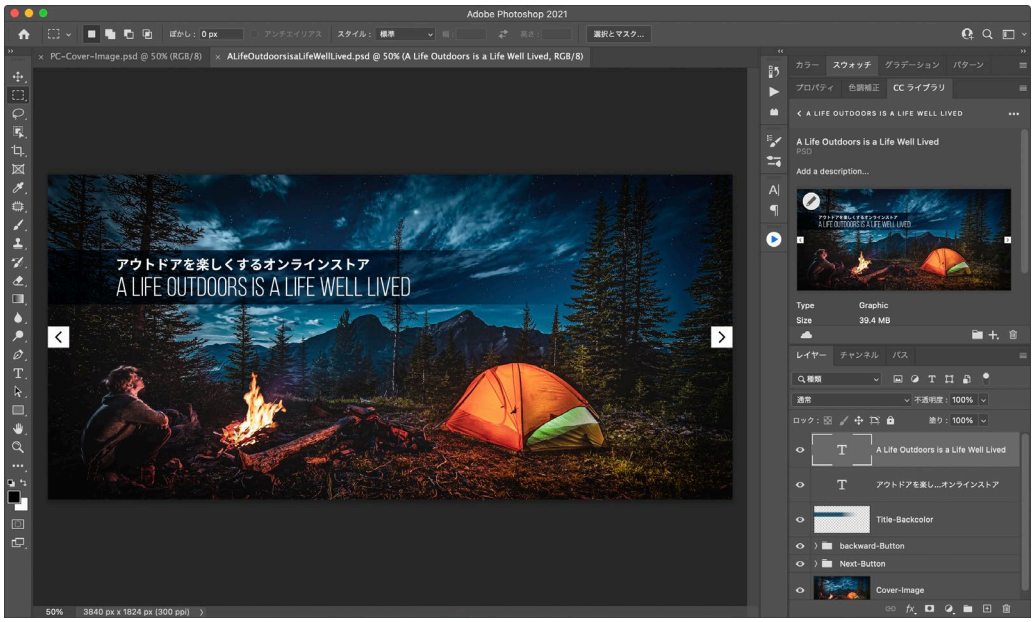
1. XD の CC ライブラリを開き、追加されたカバー画像をアートボードにドラッグする
2. 現在配置されているカバー画像はレイヤーパネルで非表示にする
3. サイズを縮小して配置する



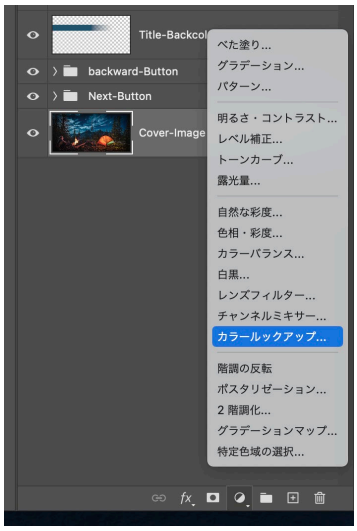
Illustrator / Photoshop と連携する

CC ライブラリに追加したカバー画像を Photoshop で編集する

1. Photoshop に戻り、CC ライブラリに登録したカバー画像を開く
2. サムネイルをダブルクリックすると、プレビューが表示される。編集アイコンをクリックするとカバー画像が開く



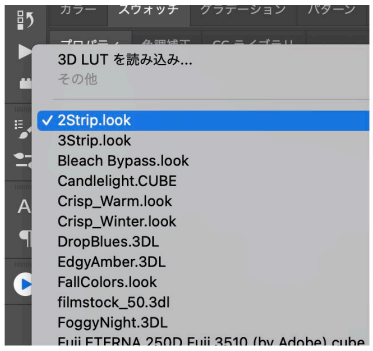
3. レイヤー「Cover-Image」をクリックする
4. レイヤーパネル下部の右から 4 番目のアイコンをクリックし、メニューから「カラールックアップ」を選択する

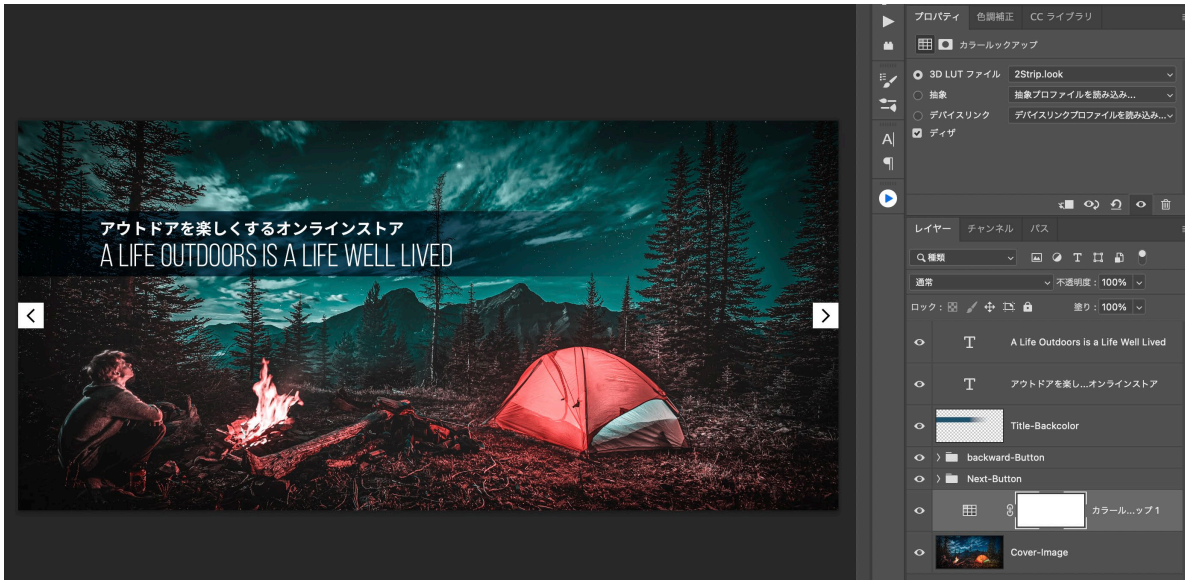


Illustrator / Photoshop と連携する

5. プロパティパネルの「3D LUT ファイル」の右側をクリックし、メニューから「2Strip.look」を選ぶ







6. 編集したカバー画像を保存して、閉じる

カバー画像が変更されていることを確認する

1. XD をアクティブにする
2. もし、同期に時間がかかる場合（編集結果がサムネイルに反映されない場合）は一度、CC ライブラリの上位階層に戻り、再び「EC サイト」ライブラリを開く

Illustrator / Photoshop と連携する



- CC ライブラリから取り込んだ PSD はレイヤー構造が破棄され「統合される」ことを再確認しておく。XD でレイヤーを編集したい場合は、CC ライブラリ経由の作業は適さない



Illustrator / Photoshop と連携する

動画で機能を学ぼう



Adobe XD　と Creative Cloud – 概要

https://bit.ly/38ojt7b

XD での Creative Cloud ライブラリの利用 1/3（アセットの追加、整理、共有）

https://bit.ly/2GSNGRe

XD での Creative Cloud ライブラリの利用 2/3（アセットの利用）

https://bit.ly/32yzFkl

XD での Creative Cloud ライブラリの利用 3/3（アセットの編集）

https://bit.ly/3hvU2CS



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