

画像使用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

ワイヤーフレームの作成（20～30分）

1-1. はじめに

- ダウンロードした、ワークショップ用のファイルから、sample.xd を開く。このドキュメントはサンプルとして確認。
- 新規 XD ドキュメントを作成。
- メニューから「ファイル>新規」を選択し、「ホーム」から「iPhone X/XS/11 Pro」を選択。
- ドキュメントに配置されているアートボードの名前を「iPhone X/XS/11 Pro」から「Top」に変更。
- アートボード名はダブルクリックするとテキスト編集が可能。
- ウィンドウ上部の「名称未設定 -1」の部分をクリックして、ドキュメント名を変更。
- XD ドキュメントがクラウドドキュメントとして自動保存される。
- ワイヤーフレーム作成の準備として、アートボードの左端からドラッグしてガイドを追加。画面の左端から 20 のガイドと、右端から 20 のガイドを2つ追加。

1-2. ヘッダーとビジュアル領域の作成

- ツールバーのレイヤーアイコンをクリックして、レイヤーパネルを表示する。

ロゴの配置

- アートボードにロゴを配置。メニューの「ファイル」>「読み込み」から、「assets / logo.ai」を選択して読み込む。
- アートボードに配置されたロゴを左右中央、画面の上部から 40 の位置に配置。
- オブジェクトの位置は、オブジェクトを選択した状態で「option」キーを押すか、プロパティインスペクタの「X」「Y」の値から確認できる。

メニューアイコンの作成

- 左上にメニューアイコンを作成します。
- ツールバーから長方形ツールを選択。ドラッグして、44×44 の正方形を作成。
- アートボードの左から 8、上から 8 の位置に移動。
- 線ツールを選択し、3本の横線を引き、メニューアイコンを作成。
- 線を黒に、サイズを 2、線の長さは 22 程度に変更。3本の線の間隔は 8
- 3本の線の位置を、先ほど配置した長方形の中心の位置に配置
- 長方形の線と塗りが無効に。長方形を選択した状態で、プロパティインスペクタに表示されている「塗り」と「線」の左のチェックボックスをはずす。
- 3本の線と長方形のレイヤーを選択してグループ化。右クリックから「グループ化」を選択するか、command + G からグループ化が可能。

検索アイコンの作成

- 画面上部から 8、右から 8 の位置に 44x44 の正方形を作成。
- ツールバーから楕円形ツールを選択。正方形の上でドラッグして円を作成。そのままドラッグすると楕円になってしまうが、Shift キーを押しながらドラッグすると、円形になる。
- 虫眼鏡の柄の部分にあたる、斜めの直線を引く。直線ツールを選択し、Shift キーを押しながらドラッグすると、45 度の斜めの線をひくことができる。
- 円と斜めの線ともに線を黒、サイズを 2 に変更。
- 長方形オブジェクトの線と塗りを無効にする。
- これらを選択してグループ化。

キャッチコピーの作成

- ツールバーからテキストツールを選択。ロゴの下あたりでクリックし「旅と道を楽しむ情報マガジン」と入力。
- フォントやサイズなどは、プロパティインスペクタの「テキスト」のセクションから変更できる。
- フォントを「源ノ角ゴシック JP」、ウェイトを「Regular」、サイズを 14 に変更。
- テキストを中央揃えにし、配置を調整。

ここまで作成した要素をグループ化して、グループ名を「MainVisual」に変更

1-3. 写真一覧の作成

- 写真一覧を配置する領域の背景として、横幅一杯で高さ 140 の長方形を作成。
- 塗りをグレーに、線を無効に。
- その上に写真を配置する領域を作成。100×100 の白い正方形を3つ作成。角丸の半径は 8。背景の内側に 20 の余白を設けて3つのオブジェクトを配置。

これらをグループ化して、グループ名を「Photo」に変更。

1-4. 記事一覧の作成

- アートボードの高さを変更。アートボードを選択し、下端を下にドラッグして伸ばす。
- 見出しのテキストとして、テキストツールで「人気の記事」と入力。サイズは 24、ウェイトは Bold。上の要素から 40、アートボードの左端から 20 の位置に配置。

長方形の作成

- 長方形ツールで写真の配置場所となる長方形を作成。左右に 20 のマージンを設けて横幅一杯に広げ、高さは 223 を設定。見出しから 24 下に配置。角丸の半径は 8。塗りをグレーに、線は無効にする。

記事タイトルの作成

- その下に記事タイトルのテキストを配置。
- 記事のタイトルは複数行になるため、エリア内テキストとして作成。テキストツールを選択した状態で、右下にドラッグすると、複数行のテキストを入力できる四角いエリアを作成。ここでは仮テキストとして「ここに記事タイトルを表示します。ここに記事タイトルを表示します。」と入力する。
- フォントサイズを 18、ウェイトを Bold、行送りは 27 に設定し、配置を調整する。
- 長方形オブジェクトから下に 18、アートボードの端から左右に 20 のマージンを設けて配置。テキストエリアの下部の丸いハンドルをダブルクリックすると、文字量に応じて高さを自動調整できる。

投稿日の作成

- 記事タイトルの下に投稿日のテキストを配置。テキストツールで「2020.04.22」と日付を入力し、サイズを 14 に変更。タイトルの下に 16 のマージンを設けて配置。

リピートグリッド化

- 長方形と記事タイトルと日付のテキストを選択してグループ化。
- グループを選択している状態で、プロパティインスペクタの「リピートグリッド」 ボタンを押すと、オブジェクトの右と下にハンドルが表示される。
- 下のハンドルを下方方向にドラッグすると、グループ化したオブジェクトが繰り返し作成される。記事リンクが 12 個になるようにドラッグ。
- 要素間の間隔もドラッグで調整できる。ドラッグしながら 40 に調整。

1-5. もっと見るボタンとフッターの作成

- 記事一覧の下にもっと見るボタンと、フッターを作成。
- 長方形ツールとテキストツールを使用して、見本と同じになるように作成

時間が余った方は...

時間が余った方は sample.xd のアートボード「Article (Wireframe)」を参考に記事画面も作成してみてください。記事のタイトルや本文などのテキスト情報は「article_screen.txt」にまとめてあります。

動画で機能を学ぼう



描画ツール

<https://xdtrail.com/drawing-tools-1/>



オブジェクトの塗り、線、ドロップシャドウの設定

<https://xdtrail.com/set-border-color-shadow-1/>



繰り返しエレメントの作成

<https://xdtrail.com/create-repeating-elements/>

TOPIC 2

スタイルの適用（20～30分）

2-1. はじめに

- 先ほどのワイヤーフレームにスタイルや画像を適用していく。
- アートボードの塗りを変更。アートボードを選択した状態で、プロパティインスペクタから塗りを設定。
sample.xd のアートボード外に作成したカラーパレットから、スポイトツールを利用して、ページの色を選択。

2-2. ヘッダーとビジュアル領域の編集

メインビジュアルの写真を配置

- 「assets」フォルダ内にある「main_visual.jpg」をアートボード内にドラッグ。
- 配置された写真のサイズと位置を調整。横幅がアートボードの幅一杯に。位置をアートボードの上端に接するように変更。
- レイヤーパネルから重なり順を変更。レイヤーグループ「MainVisual」内の最背面となるように移動。
- 写真の高さを少し狭めるために、マスクを作成。ツールバーから長方形ツールを選択し、幅 375、高さ 200、x、y が共に 0 となる長方形を作成。
- この長方形が写真レイヤーの上に重なるようにレイヤーパネルから重なり順を変更。
- レイヤーパネルで Shift キーを押しながら長方形レイヤーと写真レイヤーをクリックし、両方を選択状態にする。
- 右クリックのメニューから「シェイプでマスク」を選択。長方形レイヤーのサイズに写真がマスクされる。

その他の調整

- ロゴを選択し塗りを白に変更。
- キャッチコピーのテキストの塗りも白に変更。フォントウェイトを「Bold」に変更。
- メニューアイコンと、検索アイコンの色も白に変更。
- ロゴとテキストの視認性を上げるために、写真の上にレイヤーを追加。

- 先ほどのマスクのサイズとぴったり同じになるように、長方形を作成。写真の手前にくるように重なり順を変更。
- 長方形の塗りを黒に、不透明度を 15% に変更
- 写真が少し暗く見えるようになったため、ロゴとキャッチコピーの視認性が上がった。

2-3. 写真一覧の編集

- 写真一覧の3つの長方形に対して、左から順に「trail_01.jpg」「trail_02.jpg」「trail_03.jpg」の画像ファイルをドラッグして配置。
- 3つの写真を選択し、プロパティインスペクタからシャドウを追加。
- シャドウの塗りは #000000 の黒で不透明度が 40%、Y が 6、B が 12 に設定。
- 背景の塗りは、カラーパレットのキーカラーの緑に変更。

2-4. 記事一覧の編集

写真の反映

- 記事一覧の写真に画像ファイルを適用。
- リピートグリッドには複数の画像ファイルやテキストをまとめて反映することができる。「assets」フォルダ内の画像ファイル、「photo_01.jpg」～「photo_12.jpg」を選択し、リピートグリッド内の長方形の上にまとめてドラッグ。
- これで 12 個の画像がファイル名の順に適用された。

記事タイトルの反映

- 「article_titles.txt」をリピートグリッド内の記事タイトルのテキストの上にドラッグ。12 個の記事タイトルが適用される。
- 「article_titles.txt」には、12 記事のタイトルを改行で区切って記入しており、これらがリピートグリッド内のテキストレイヤーにまとめて反映された。

テキストスタイルの変更

- テキストスタイルを変更。見出しとなる「人気の記事」のテキストと、記事のタイトルの文字色はカラーパレットの「メインテキスト」のグレーに、記事の日付の文字色は「サブテキスト」のグレーに変更。

2-5. もっと見るボタンとフッターの編集

- もっと見るボタンと、フッターのスタイルを変更。
- 見本と同じになるようにスタイルを適用。

時間が余った方は...

時間が余った方は sample.xd のアートボード「Article」を参考に、記事画面も作成してみてください。記事のタイトルや本文などのテキスト情報は「article_screen.txt」にまとめてあります。

TOPIC 3

プロトタイプの作成（20～30分）

3-1. 追加画面をコピー

- プロトタイプの作成では、複数のアートボードを利用する。
- sample.xd から、アートボード「Article」と「Photo」をコピーし、編集中のドキュメントにペースト。

3-2. デスクトッププレビューの使い方

- XD のウィンドウの左上にあるタブから「プロトタイプモード」に切り替える。
- アートボード「Top」を選択し、ウィンドウの右上にある「デスクトッププレビュー」ボタンを押す。
- ホーム画面に設定した「Top」がはじめに表示される。
- プレビューウィンドウでは、選択したアートボードが表示される。アートボード「Article」や「Photo」を選択すると、プレビューウィンドウの表示が切り替わる。
- デザインに変更を加えると、プレビューウィンドウにも直ぐに反映される。

3-3. トランジションでの遷移

トップ画面から記事画面への遷移

- トップ画面の記事一覧の2つ目の記事を選択。
- 選択範囲の右端に右向きのアイコンが表示される。
- これをドラッグし、先ほどコピーしてきた「Article」のアートボードの上で離す。
- これで記事一覧の2つ目の記事から、記事画面へのリンクが作成できた。
- 接続ハンドルが選択された状態で、プロパティインスペクタを確認すると、インタラクションのトリガーや種類、移動先、アニメーションなどが設定できることがわかる。
- トリガーが「タップ」、種類が「トランジション」になっていることを確認した上で、デスクトッププレビューボタンを押す。
- 記事一覧の2つ目の記事をクリックすると、記事画面へ移動する。デスクトッププレビューでは、実際のWeb サイトでの挙動を想定したプロトタイプの確認ができる。

記事画面から戻る遷移

- プレビューウィンドウを閉じて、今度は記事画面からトップへのリンクを設定。
- 記事画面の上部にあるロゴを選択し、接続ハンドルをトップ画面にリンク。
- これで再びプレビュー。記事一覧から記事画面に遷移し、記事画面のロゴをクリックするとトップ画面に戻る。

3-4. オーバーレイでの遷移

- トップ画面の写真の一覧のうち、真ん中の写真からアートボード「Photo」にリンク。
- プロパティインスペクタから、種類を「オーバーレイ」に変更。
- これでプレビューする。
- 写真をクリックすると、元の画面にぼかしがかかり、拡大写真が表示される。
- 拡大写真の画面をタップすると元の画面に戻る。
- オーバーレイでは、遷移元の画面の上に重なるように遷移先のアートボードの要素が表示される。アートボード「Photo」では、「背景のぼかし」のエフェクトを設定したレイヤーを画面全体に配置しているため、元画面である「Top」にぼかしがかかり、拡大写真が表示された。

3-5. アンカーリンクの設定

アンカーリンクの設定

- アートボード「Article」内の「1. 高尾山（東京都）」と記述しているボタンを選択し、同じアートボード内の見出しのテキストへ接続ハンドルをドラッグする。
- 同様に、「2. 大山（神奈川県）」のボタンからも見出しのテキストへ接続する。
- これでプレビューする。
- 「1. 高尾山（東京都）」や「2. 大山（神奈川県）」のボタンを押すと、画面がスクロールするが、リンク先として設定した見出しのテキストが、固定表示したヘッダーの下に隠れてしまう。

オフセット値の調整

- こうした場合のために、スクロール位置の調整ができる。
- アンカーリンクの接続ハンドルを選択した状態で、プロパティインスペクタの「Y- オフセット」に「-100」と入力。
- 再びプレビューする。設定したオフセット値が反映され、ちょうど良い位置にスクロールされた。

ページの先頭へのアンカーリンク

- 最後にページの先頭に移動するボタンにアンカーを設定。
- ヘッダーにリンクして、プレビューする。
- ページ内のアンカーリンクによって記事を確認しやすくなった。

時間が余った方は...

時間が余った方は、各リンクのアニメーションやイージングを変更してみてください。画面遷移の際のアニメーションが変化することがわかります。

動画で機能を学ぼう



インタラクティブプロトタイプを作成

<https://xdtrail.com/create-prototypes-1/>



プレビューウィンドウでのデザインとプロトタイプのプレビュー

<https://xdtrail.com/preview-designs-and-prototypes/>

TOPIC 4

コラボレーション（20～30分）

4-1. プロトタイプの共有

プロトタイプの共有方法

- 作成したプロトタイプは Web でも共有することができる。
- Web ブラウザで確認できるため、関係者へのデザイン提案や開発担当者へ共有する際に便利。
- 共有モードでは、ホーム画面から接続されているアートボードが強調され、接続されていないアートボードはグレイアウトされる。
- プロパティインスペクタから共有リンクの作成ができる。
- 共有する際の表示設定を「デザインレビュー」「開発」「プレゼンテーション」「ユーザーテスト」「カスタム」から選ぶことができる。
- アクセス権の所有者は、「リンクを知っているすべてのユーザー」「招待されたユーザーのみ」から選ぶことができ、「リンクを知っているすべてのユーザー」を選択した場合はパスワードを要求することもできる。
- 表示設定：デザインレビュー、アクセス権の所有者：「リンクを知っているすべてのユーザー」を選択し、「リンクを作成」ボタンから共有リンクを作成。
- しばらく待つと URL が発行される。

共有されたプロトタイプの確認

- URL をブラウザで開くと、プロトタイプとコメントエリアが表示される。プロトタイプは、デスクトップレビューと同様に画面遷移を伴う操作ができる。
- コメントエリアからは、各画面毎にコメントを入力することができる。
- コメント時にピンアイコンを押すと、画面内のどの箇所に対するコメントなのかを示すピンを追加することもできる。

4-2. デザインスペックの確認

デザインスペックの共有方法

- デザインスペックでは、オブジェクトの色やサイズや位置、フォントなど、開発に必要な情報を簡単に共有

することができる。

- XD のウィンドウに戻り、表示設定を「開発」に変更。
- 書き出し先を「Web」に設定し、「リンクを更新」ボタンを押す。
- しばらくすると、先ほどの Web ページが更新される。

デザインスペックの確認方法

- 再度 URL を開き、右のメニューからコードアイコンを押し、デザインスペックの表示に切り替える。
- アートボード内のオブジェクトを選択すると、プロパティパネルにオブジェクトの幅と高さが表示される。
- 選択状態のまま他のオブジェクトの上にポインタを置くと、そのオブジェクトとの間隔が確認できる。
- オブジェクトの選択を解除すると、アートボード内で使用しているすべての色や文字スタイルなどを確認できる。
- テキストオブジェクトを選択すると、プロパティパネルでフォントやサイズを確認でき、色やテキストをコピーすることができる。
- CSS のセクションでは、選択したオブジェクトの CSS コードの確認とコピーができる。
- CSS コードは、デザインスペックの公開時に、出力先として「Web」を選択した場合に自動で生成される。
- CSS コードの一部を選択すると、選択部分がクリップボードにコピーされる。

4-3. デザインスペックからアセットを書き出す

アセットの書き出し設定

- アートボード内のレイヤーを「書き出し対象」としてマークしてある場合は、アセットから画像形式を指定してダウンロードすることができる。
- トップ画面では、メインビジュアルと、写真一覧と各記事の写真がすでにアセットに登録されている。これは、写真をアートボードにドラッグして追加した際に、自動で書き出し対象に設定されたため。
- ロゴやアイコンもアセット書き出しできるように、書き出し対象に設定していく。
- XD のウィンドウに戻り、左上のタブからデザインモードに切り替える。
- トップ画面のロゴを選択し、プロパティインスペクタの「書き出し対象にする」にチェックを入れる。
- 同様にメニューアイコンと検索アイコンも書き出し対象に設定する。
- 共有モードに戻し、「リンクを更新」ボタンを押す。

アセットのダウンロード

- デザインスペックが更新され、アセットにロゴとアイコンが追加される。
- アセットを書き出す際に、ロゴやアイコンのようなベクターアセットの場合は SVG、PDF、PNG から形式を

選択できる。ビットマップアセットの場合は PNG、PDF から選べる。

- 「ダウンロード」ボタンから、zip ファイルとしてアセットをダウンロードできる。ダウンロードしたファイルを開いてみると、PNG ファイルでは等倍と2倍の解像度の2種類の形式で書き出され、svg では等倍のファイルのみ書き出されている。
- デザインスペック公開時に設定した書き出し先が「Web」の場合は、ビットマップアセットが1倍と2倍の解像度で書き出される。
- 「iOS」や「Android」の場合も、それぞれに最適な倍率の解像度で画像が書き出される。

時間が余った方は...

共同編集への招待

- XD では共同編集機能により、複数のデザイナーが1つの XD ドキュメントに同時にアクセスして編集ができる。
- デザインをクラウドドキュメントとして保存し、右上のドキュメントに招待ボタンを押す。
- 「共同編集を有効にする」ボタンをクリックして有効化した後に、招待する人の AdobeID のメールアドレスを入力して「招待」ボタンを押す。
- 招待された人へは電子メールか、Creative Cloud デスクトップアプリケーションでの通知が届く。

共同作業によるデザインの編集

共同編集

- 招待を受け取った人がドキュメントを開き、共同作業を始めると、ウィンドウの右上にアバターが表示される。
- 共同作業者が編集中の領域には、アバターと同じ色のバウンディングボックスが表示される。
- バウンディングボックスにカーソルを合わせると、共同編集者の名前が表示される。
- このように共同編集者の作業内容を確認しながらリアルタイムで同時に編集ができる。

注意事項

- XD で共同編集をする際にはいくつか注意が必要。
- 上書きを防ぐために、他のデザイナーと同じオブジェクトの共同編集は避ける。
- XD では、最初にサーバーに到達した編集を保持し、その他の変更を破棄する。
- 高速なインターネット接続を使用すると、ドキュメントの表示と編集による時間差が最小限に抑えられる。

デザインのリビジョンの管理

- クラウドドキュメントとして保存された XD ドキュメントでは、ウィンドウ上部に表示されるドキュメント名の右のアイコンから、編集履歴を確認することができる。
- 自動保存された過去バージョンは 30 日後に期限切れとなる。
- 永続的に保存しておきたいバージョンがある場合は、各バージョンの右に表示されたアイコンを有効にし、バージョンに名前を付ける。
- 過去バージョンのドキュメントは新しいウィンドウで開くことができる。

共同編集とリビジョン管理を利用することで、デザインサイクルをスピードアップし、重複作業をなくし、バージョンの競合を回避することができます。

動画で機能を学ぼう



デザインおよびプロトタイプ共有
<https://xdtrail.com/share-designs-prototypes/>



ブラウザーでのプロトタイプの操作
<https://xdtrail.com/work-with-prototypes/>



デザインスペックを確認する
<https://xdtrail.com/inspect-design-specs/>



デザインスペックからのアセットを書き出し
<https://xdtrail.com/extract-assets-from-design-specs/>



デザインの共同編集
<https://xdtrail.com/collaborate-coedit-designs/>