

# WEBプロトタイプを作ろう

# Adobe XD

## 「Adobe XD」とは？

XDに使用することで、デザイナーはより早く、正確に、高い品質で作業できます。インタラクティブなプロトタイプをシームレスに反映し、Windows、Mac、iOS、Androidなどの様々なデバイスやプラットフォーム上でチームのメンバーやレビュー担当者と共有できるようになります。

参照：<https://helpx.adobe.com/jp/xd/how-to/what-is-xd.html>

「Photoshop」「Illustrator」がなければ成立しない印刷物とは異なり、WEBサイト制作は、いざとなれば「テキストエディタ」と最低限の「画像書き出しつる」で事足りてしまうのも事実です。

では、「Adobe XD」はその「Photoshop」「Illustrator」を使って「WEBデザイン」をしてきたユーザーを対象とした新しいアプリケーションです。

「Adobe XD」は「WEBサイト制作」のツールではありません。「WEBプロトタイプ」を作るためのアプリケーションです。

「WEBデザイナー」がまったく新しいことを覚えることなく、「Illustrator」と同じような感覚で操作ができ、動作が軽く、痒い所に手が届くような必要最低限のツール。それが「Adobe XD」です。

# もくじ

- STEP1** アプリの起動と作業画面
- STEP2** 複数アートボードの作成
- STEP3** 図形の描画
- STEP4** 描画ツールでかんたんアイコンを作成
- STEP5** テキストの入力
- STEP6** 画像の配置
- STEP7** リピードグリッドの使い方
- STEP8** 画面遷移の設定とプレビュー
- STEP9** 共有とフィードバック



**Adobe XD**

参照：<https://helpx.adobe.com/jp/xd/how-to/beginners-tutorial-1.html>

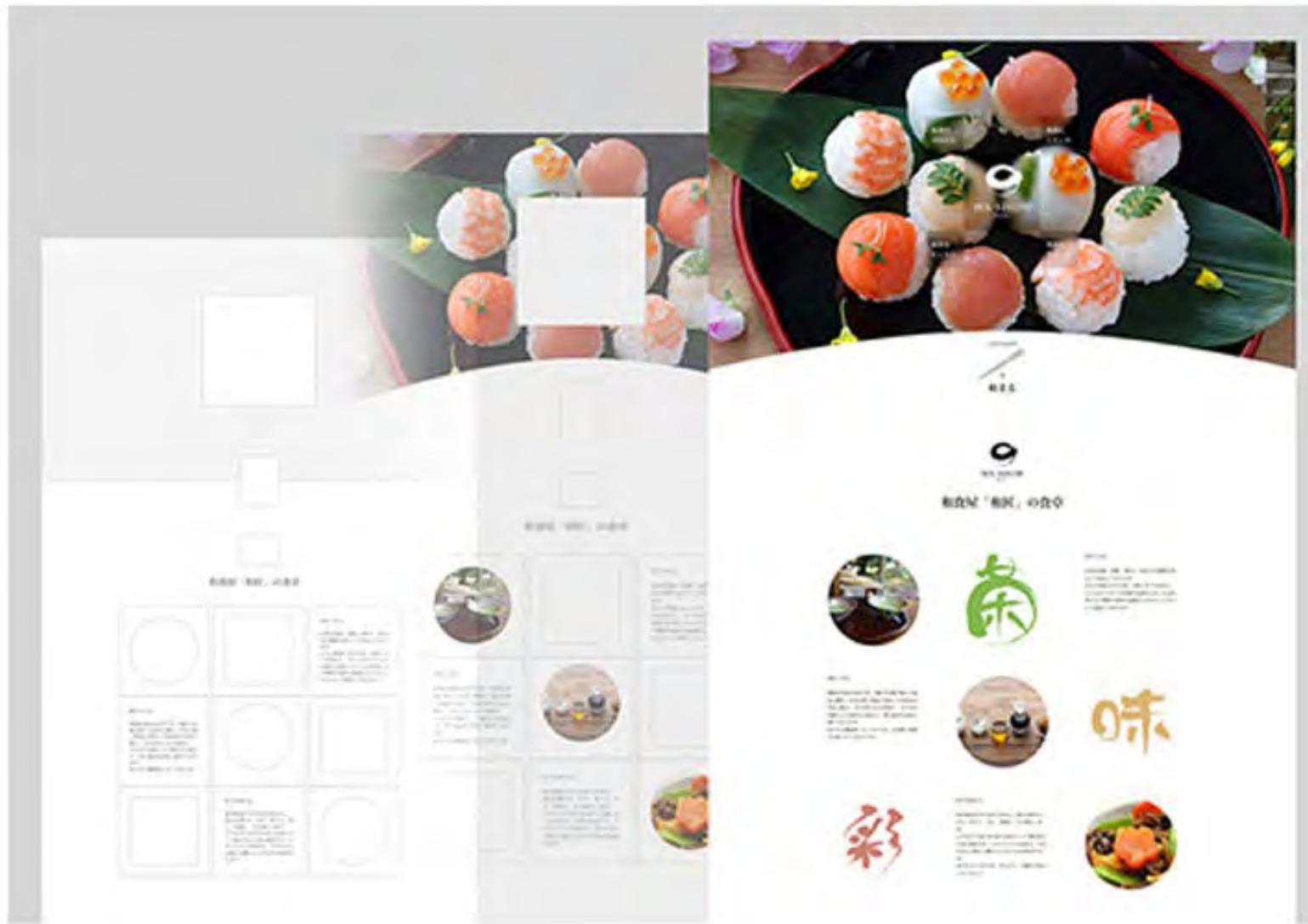
参照：<https://helpx.adobe.com/jp/xd/help/drawing-text-tools.html>

参照：<https://blogs.adobe.com/japan/web-how-to-play-with-adobe-xd/>

参照：<https://blogs.adobe.com/japan/web-exploring-repeat-grid-in-adobe-xd/>

参照：<https://blogs.adobe.com/japan/web-xd-wirefame-advantages-of-using-adobe-xd/>

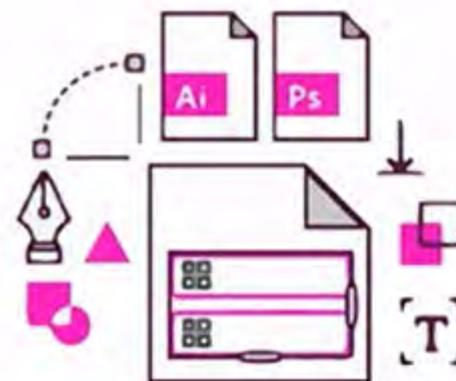
# ワイヤーフレームを作ってみよう



# STEP1 アプリの起動と作業画面

WebサイトやモバイルアプリなどのUI/UXデザイン、プロトタイプ作成、共有までを1つのアプリで実現する、Adobe XD。まずはワイヤーフレームの作成から始めましょう。

## デザイン



ワイヤーフレーム / カンプ

## プロトタイプ



動作確認

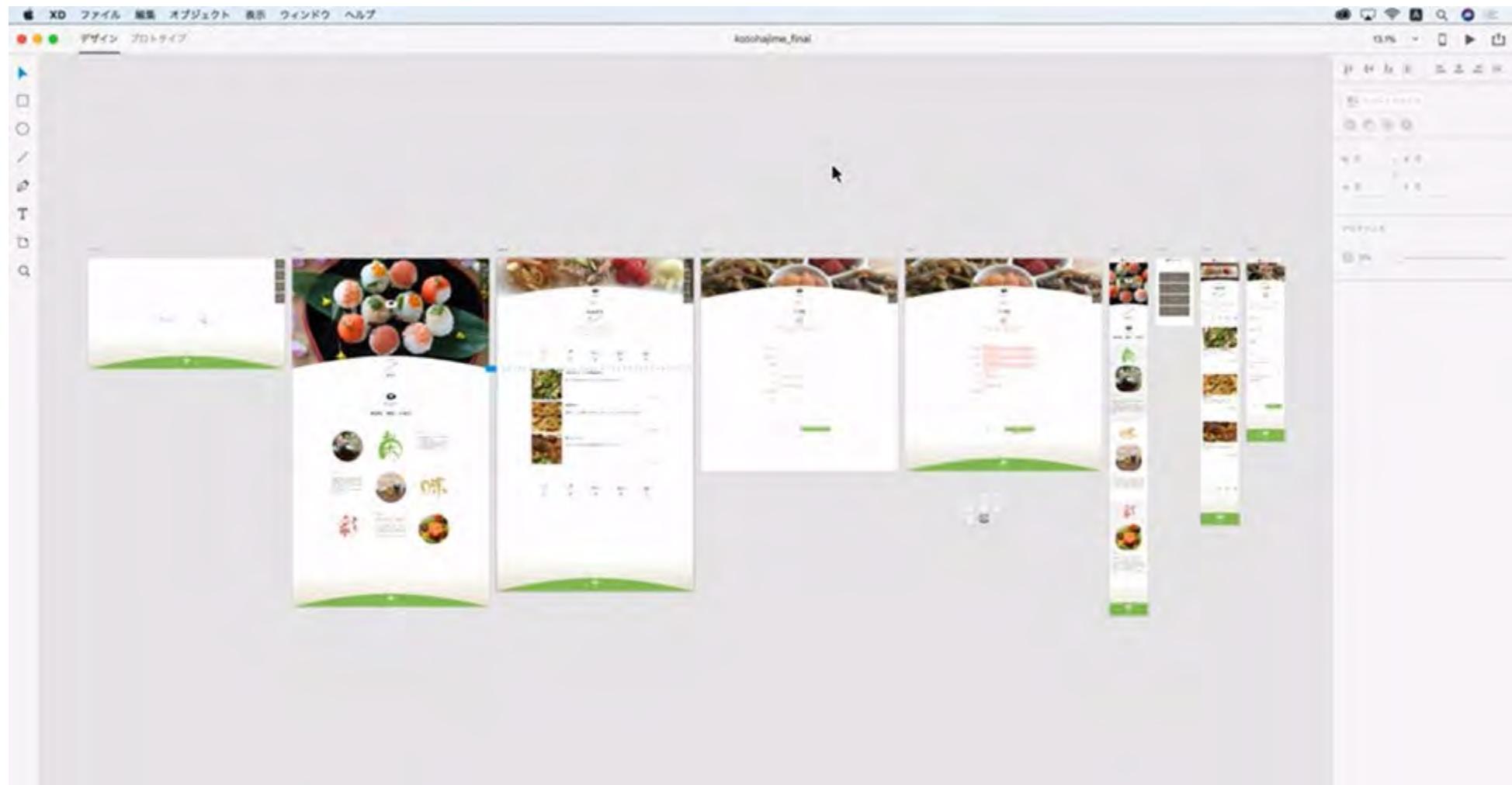
## 共有



フィードバックを得る

## STEP2 複数アートボードの作成

Webサイトやアプリのページとなる、アートボードを追加していきます。アートボードは何枚でも作成することができます。ここでは、アートボードツールを使って、任意のサイズのアートボードを簡単に追加し、サイズを調整する方法について説明します。



 XD

Home

Add-on

作品

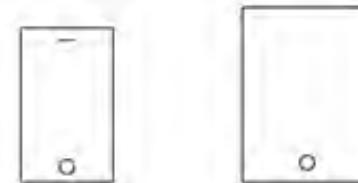
クラウドドキュメント

共有されたアイテム

リンクを管理...

削除済み

デザイン、プロトタイプ、そして共有。



iPhone 6/7/8

375 x 667 px



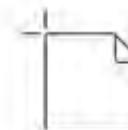
iPad

768 x 1024 px



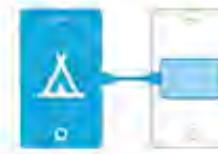
Web 1920

1920 x 1080 px



カスタムサイズ

W H



基本を学ぶ。

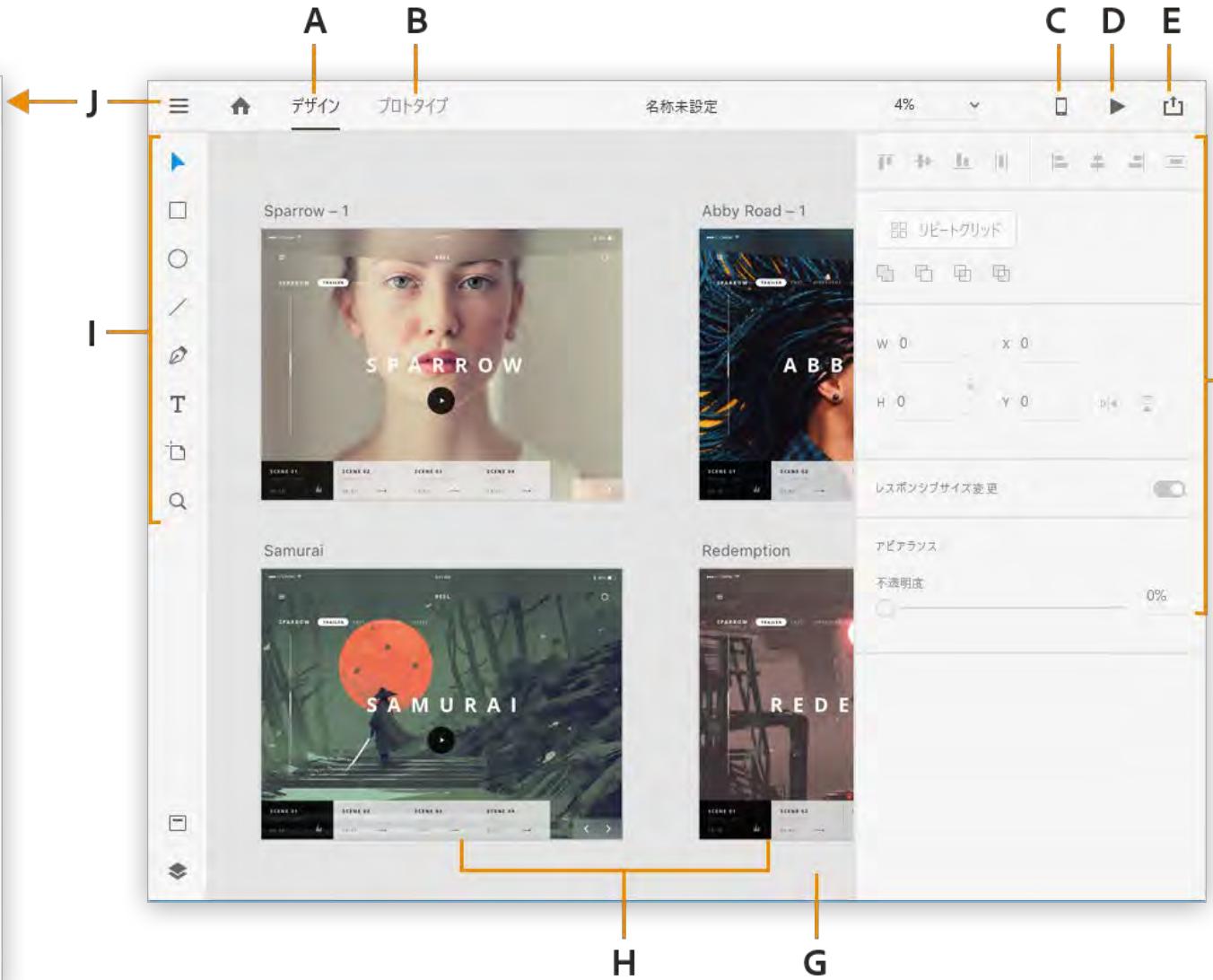
チュートリアルを開始

## 最近使用したファイル

ローカルコンピューター...

Adobe XD を起動すると、ホーム画面が表示されます。

ホーム画面では、アートボードプリセット、アドオン、Cloud ドキュメント、共有されているファイル、リンクの管理、削除済みファイル、およびコンピューターに保存されているファイルにすばやくアクセスできます。さらに、最近アクセスした XD ファイル、XD の新着情報、学習とサポートの記事、組み込みのチュートリアル、製品のフィードバックを提供するためのオプションにもアクセスできます。



- A. デザインモード
- B. プロトタイプモード
- C. モバイルデバイスで表示
- D. プレビュー
- E. オンラインで共有する
- F. プロパティインスペクター
- G. ペーストボード
- H. アートボード
- I. ツールバー
- J. ポップアップアップメニュー

## メインメニュー

ファイルメニュー、編集メニュー、オブジェクトメニュー、表示メニュー、ウィンドウメニューおよびヘルプメニューが含まれており、各メニュー内にはサブメニューが含まれています。

## デザインモード

デザインモードでは、プロジェクトを構成するアートボードを作成およびデザインできます。他のツールを使用して作成されたアセットまたは Web で作成されたアセットを読み込むこと、または XD でグラフィックを作成することができます。

## プロトタイプモード

プロトタイプモードでは、アートボード同士をリンクしたり、デザインのビデオデモを作成したりすることができます（現在は Mac のみ）。また、デザインのプロトタイプをブラウザーまたはデバイスで作成したり、他のユーザーとプロトタイプを共有したり、フィードバックを取得したりすることもできます。

## アプリケーションツールバー

デザインモード、プロトタイプモード、キャンバスのズームレベル、プレビュー、共有オプションにアクセスできます。

## ツールバー

選択ツール、描画ツール、テキストツール、アートボードツール、およびシンボルやレイヤーパネルにアクセスできます。

## プロパティインスペクター

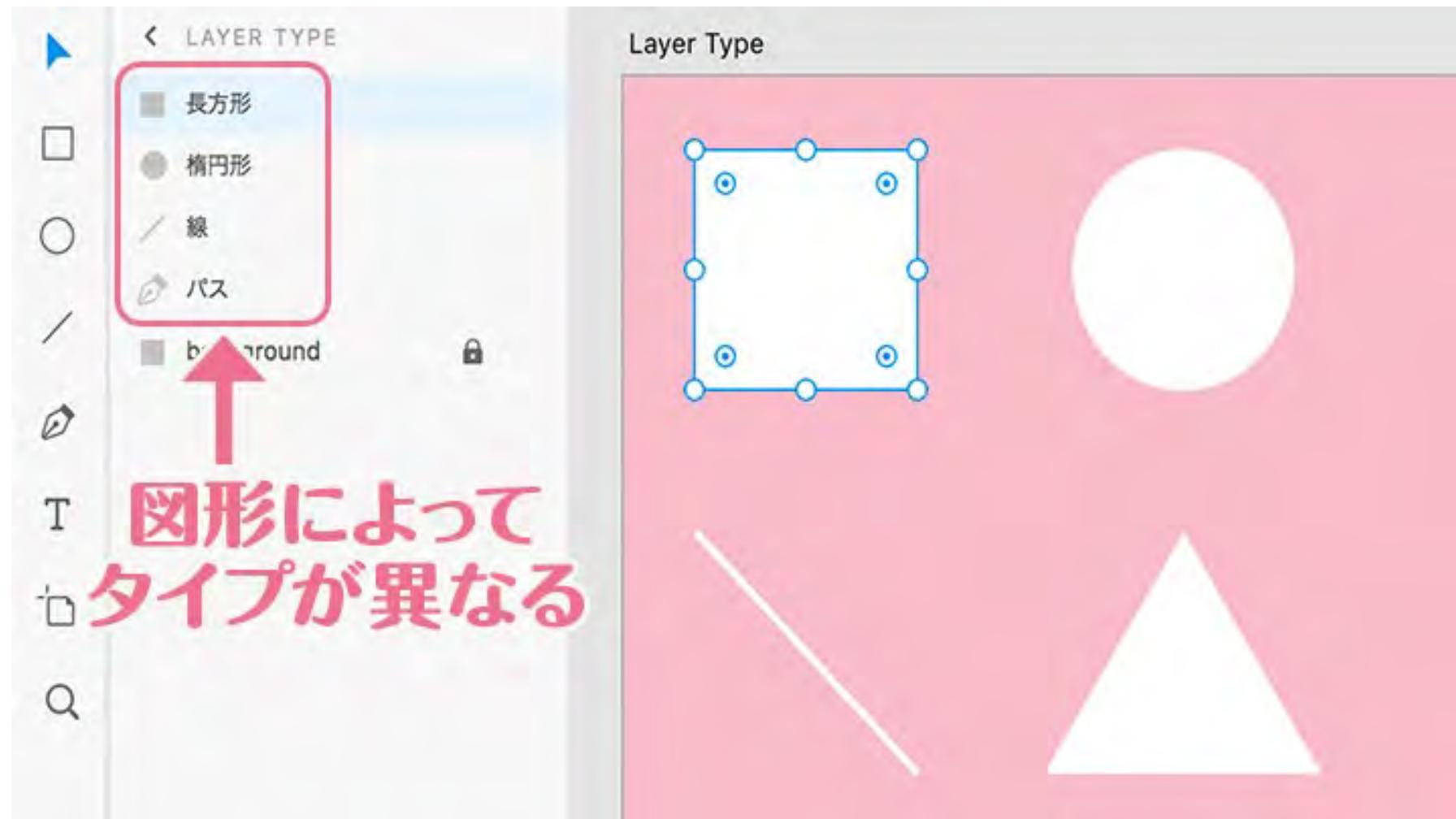
プロパティインスペクターを使用すると、オブジェクトの様々なプロパティを定義し、異なるオプションを使用してオブジェクトを操作することができます。例えば、背景、塗り、境界線、シャドウ、整列、オブジェクトサイズを指定できます。また、複数のオブジェクトを組み合わせて、まったく新しいオブジェクトを作成することもできます。繰り返すエレメントをレイアウトするには、プロパティインスペクターの「リピートグリッド」オプションを使用します。スクロール時に複数のエレメントの位置を固定するには、「固定位置」オプションを使用します。また、数学計算を使用して、精度の高いデザインを作成する、オブジェクトを新しい場所に移動する、またはオブジェクトの幅と高さを変更することもできます。

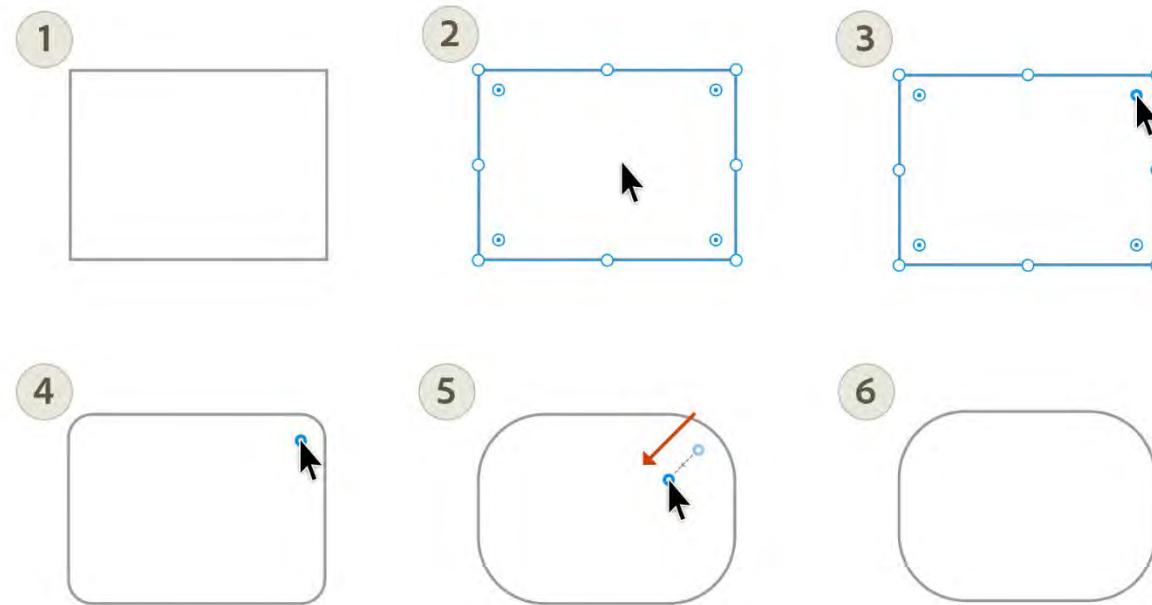
## ワークエリア

キャンバスまたはアートボードが、作成したアセットとともに含まれています。ペーストボード（アートボード周囲のグレーの領域）では、作業中の作品や既存のアートボードに含めない作品を配置できます。

## STEP3 図形の描画

ここでは、基本的な図形の描画方法を解説します。IllustratorやPhotoshopと同様のツールを使って長方形や橢円形を描き、パスを編集してシェイプ（形状）を変更します。さらに、作成した図形に対して塗りや境界線の設定をおこないます。





## 長方形と正方形の描画

- 1.長方形ツール 選択します。
- 2.次のいずれかの操作を実行します。
  - ・ 長方形を描画するには、長方形が希望のサイズになるまで、斜めにドラッグします。
  - ・ 正方形を描画するには、正方形が希望のサイズになるまで、Shift キーを押しながら斜めにドラッグします。
- 3.角丸長方形を描画するには、長方形を描画した後、クリックして半径編集ハンドルを表示します。  
いずれかのハンドルをクリックし、長方形の中心に向かってドラッグします。  
プロパティインスペクターを使用して、1つ以上の角丸の半径値を入力することもできます。

## 長方形と正方形の描画

1. 長方形ツール 選択します。

2. 次のいずれかの操作を実行します。

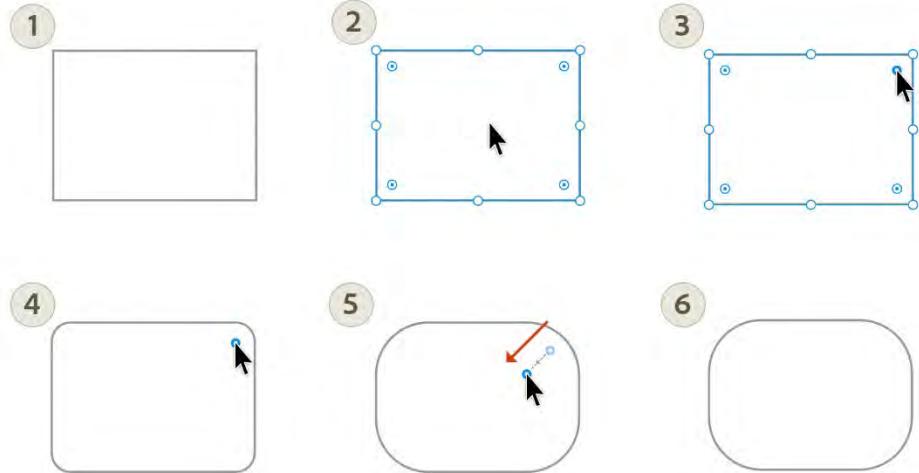
- 長方形を描画するには、長方形が希望のサイズになるまで、斜めにドラッグします。
- 正方形を描画するには、正方形が希望のサイズになるまで、Shift キーを押しながら斜めにドラッグします。

3. 角丸長方形を描画するには、長方形を描画した後、クリックして半径編集ハンドルを表示します。

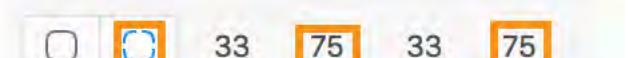
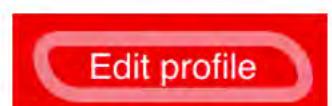
いずれかのハンドルをクリックし、長方形の中心に向かってドラッグします。プロパティインスペクターを使用して、1つ以上の角丸の半径値を入力することもできます。

4. 正方形または長方形をさらにカスタマイズするには、角丸の半径を編集できます。

- 1つの角丸のみを調整するには、次のいずれかの操作をおこないます。
- Option キー (Mac) または Alt キー (Windows) を押しながら、角丸のハンドルをクリックし、マウスをドラッグします。
- プロパティインスペクターで を選択した後、角丸の半径値を個々に編集します。
- すべての角丸の半径を同時に調整するには、次のいずれかの操作をおこないます。
- 角丸の半径をクリックし、マウスをドラッグします。
- プロパティインスペクターで を選択した後、半径値を編集します。

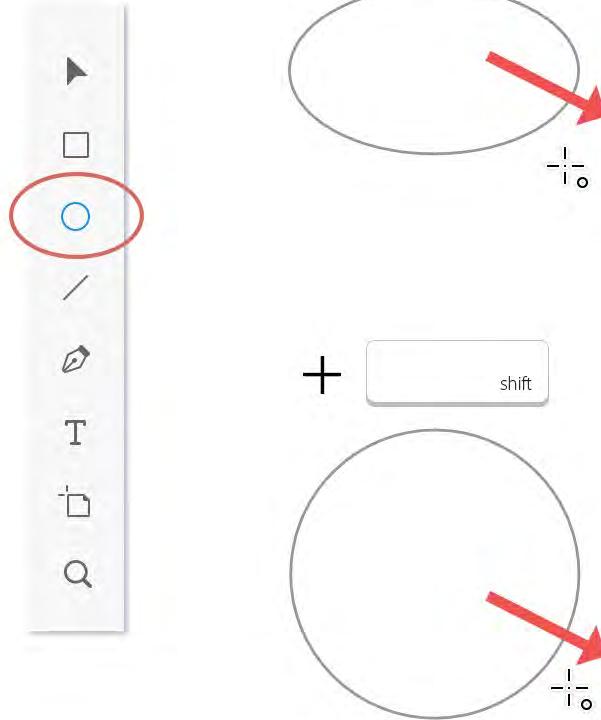


33

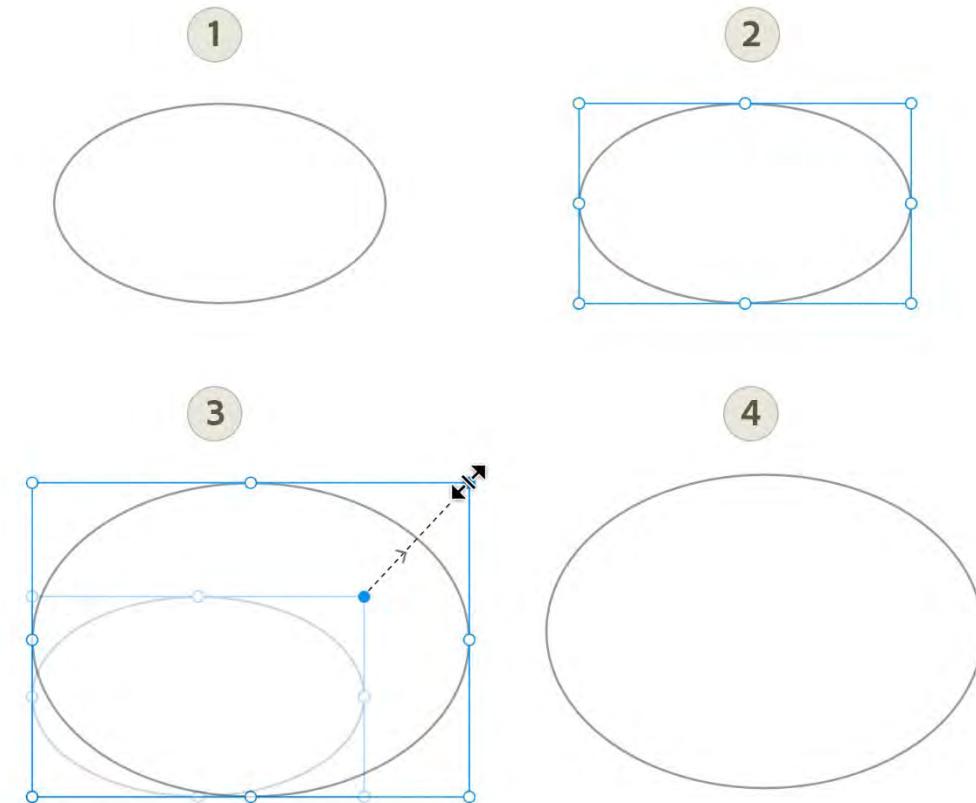


## 橢円および円の描画

1. 橢円形ツール を選択します。
2. 次のいずれかの操作を実行します。
  - 作成する位置にポインターを置き、目的のサイズになるまで斜めにドラッグして橢円を描画します。
  - 円を作成するには、Shift キーを押しながらドラッグします。



ドラッグして橢円のサイズを変更します。



**Shift** キーを押しながらドラッグして円のサイズを変更します。

## ペンツールを使用した描画

- ペンツールを使用して作成できる最も単純なパスは直線です。ペンツールをクリックして2つのアンカーポイントを作成すると、それらのアンカーポイントを結ぶ直線が作成されます。クリックを続けると、角丸ポイントで連結された直線セグメントから成るパスが作成されます。

## 曲線の描画

- 曲線が方向を変える位置にアンカーポイントを追加し、曲線を形成する方向線をドラッグすることで、曲線を作成することができます。方向線の長さと弧により、曲線の形状が決定されます。
- アンカーポイントの数を少なくすると、曲線を編集しやすくなり、曲線の表示やプリントがより快適になります。ポイント数が多すぎると、曲線がでこぼこになることがあります。アンカーポイントの間隔を広く取り、方向線の長さと角度を調整して曲線を描くようにします。

## 描画モードと編集モード

- 描画モードと編集モードを切り替えるには、**Esc** キーを押します。
- 「パス編集モード」は、シェイプまたはパスをダブルクリックして開始することもできます。このモードでは、シェイプのアンカーポイントは表示されますが、マウスを動かしても描画はされません。既存のアンカーポイントやコントロールポイントを操作したり、パス上の既存のセグメントに新しいアンカーポイントを挿入したりすることは可能です。
- ペンツールで描画しているときは、新しいセグメントを描画するだけではなく、上記のすべての編集をおこなうことができます。

## 既存のパスの延長

- ペンツールを選択すると、アートボード上のすべてのパスで、マウスを置いたときに始点と終点に渡るハンドルが表示されます。その点から引き続きパスを描画するには、いずれかのハンドルをクリックします。
- 閉じたパスを延長すると、パスが再び開き、そのパスに対してペンツールが描画モードになります。

## アンカーポイントの選択

- 描画をダブルクリックしてアンカーポイントを表示します。次に、アンカーポイントをクリックして選択します。複数のアンカーポイントを選択するには、**Shift** キーを押しながらアンカーポイントを選択するか、または選択ツールを使用してアンカーポイントを囲み枠で選択します。
- 選択したアンカーポイントは、キーボードで移動するか、マウスでドラッグするか、またはプロパティインスペクターでプロパティ (x および y 座標) を編集します。

## アンカーポイントのスナップの無効化

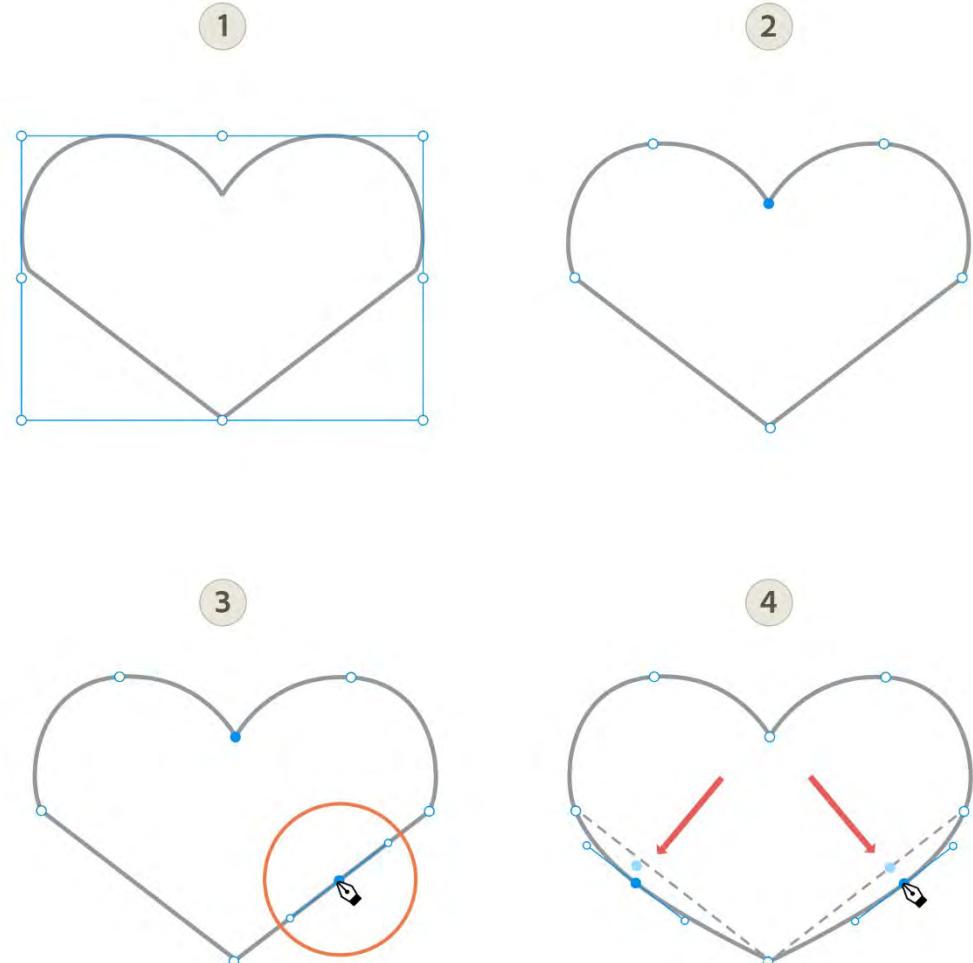
- 新しいアンカーポイントを配置しようとするとき、または既存のアンカーポイントをドラッグしているとき、アンカーが別のアンカーポイントに垂直方向または水平方向に接近すると、スナップ線が表示されます。アンカーポイントのスナップを無効にするには、**Command/Ctrl** キーを押しながら操作をおこないます。

## アンカーポイントの追加および編集

- 描画をダブルクリックして選択し、既存のアンカーポイントを表示します。パスをクリックすると、カーソルの位置に新しいアンカーポイントが追加されます。

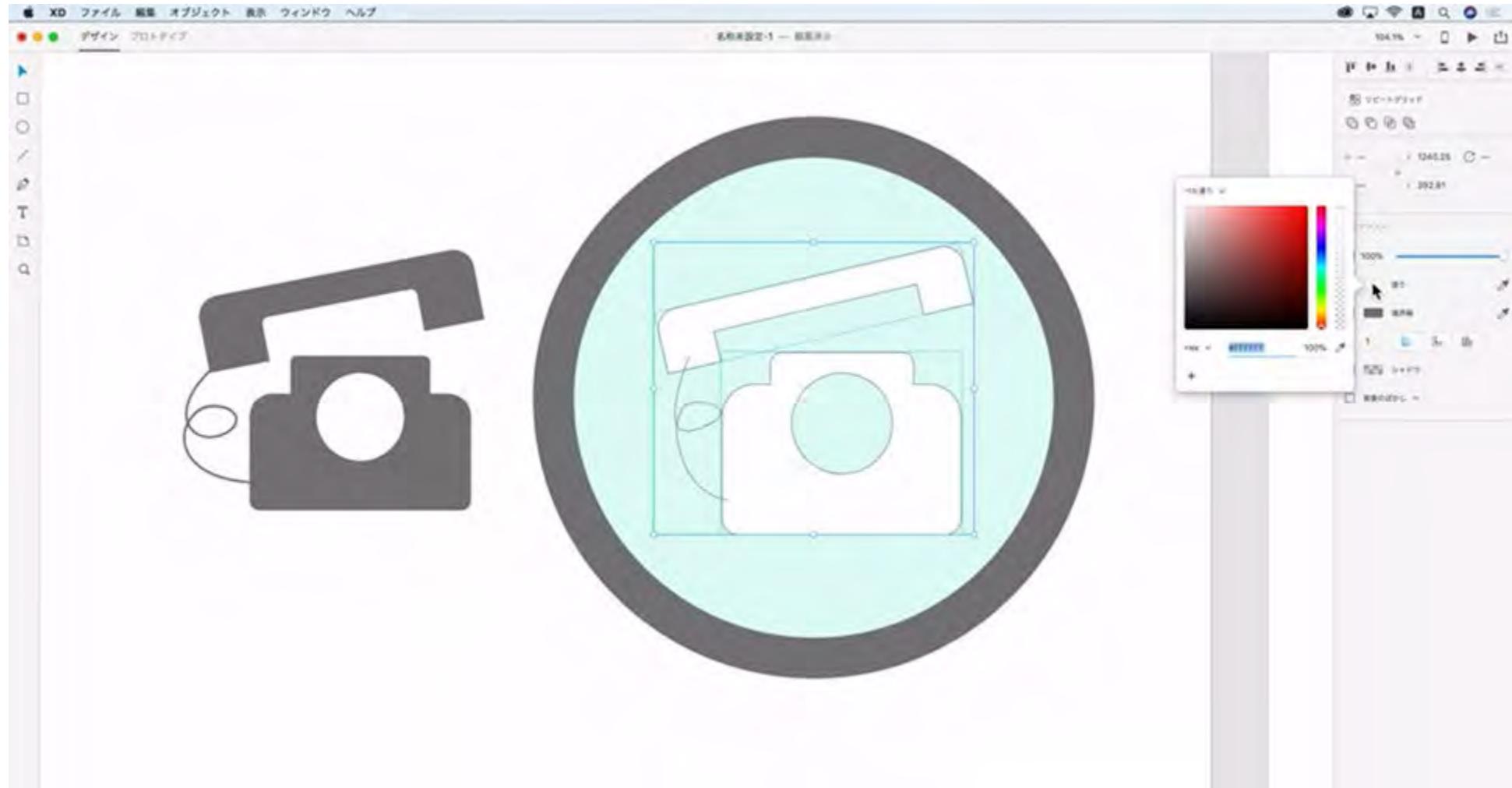
## アンカーポイントの削除

- アンカーポイントを選択して **Delete** キーを押します。



## STEP4 描画ツールでかんたんなアイコンを作成

基本的な図形が描けたら、パスを編集したり、図形同士を組み合わせたりして、アイコンなどのオブジェクトを作成してみましょう。ここでは、角丸長方形、オブジェクトの整列、結合といったIllustratorでもおなじみの機能を使って電話のアイコンを作成します。



## パスファインダーの種類

合体

: 重なり合う複数のオブジェクトを1つの形状に合体します

前面オブジェクトで型抜き

: 背面のオブジェクトから前面のオブジェクトのエリアを型抜きします

交差

: オブジェクトの重なり合った部分だけを残し、1つのオブジェクトとして作成します

中マド

: オブジェクトの重なり合った部分を切り取って、それ以外の部分を1つのオブジェクトとして作成します



パスファインダー (合体)



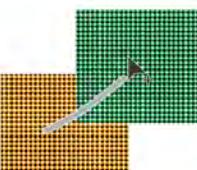
シェイプ形成ツール



ブール演算



前面のオブジェクトの属性になる



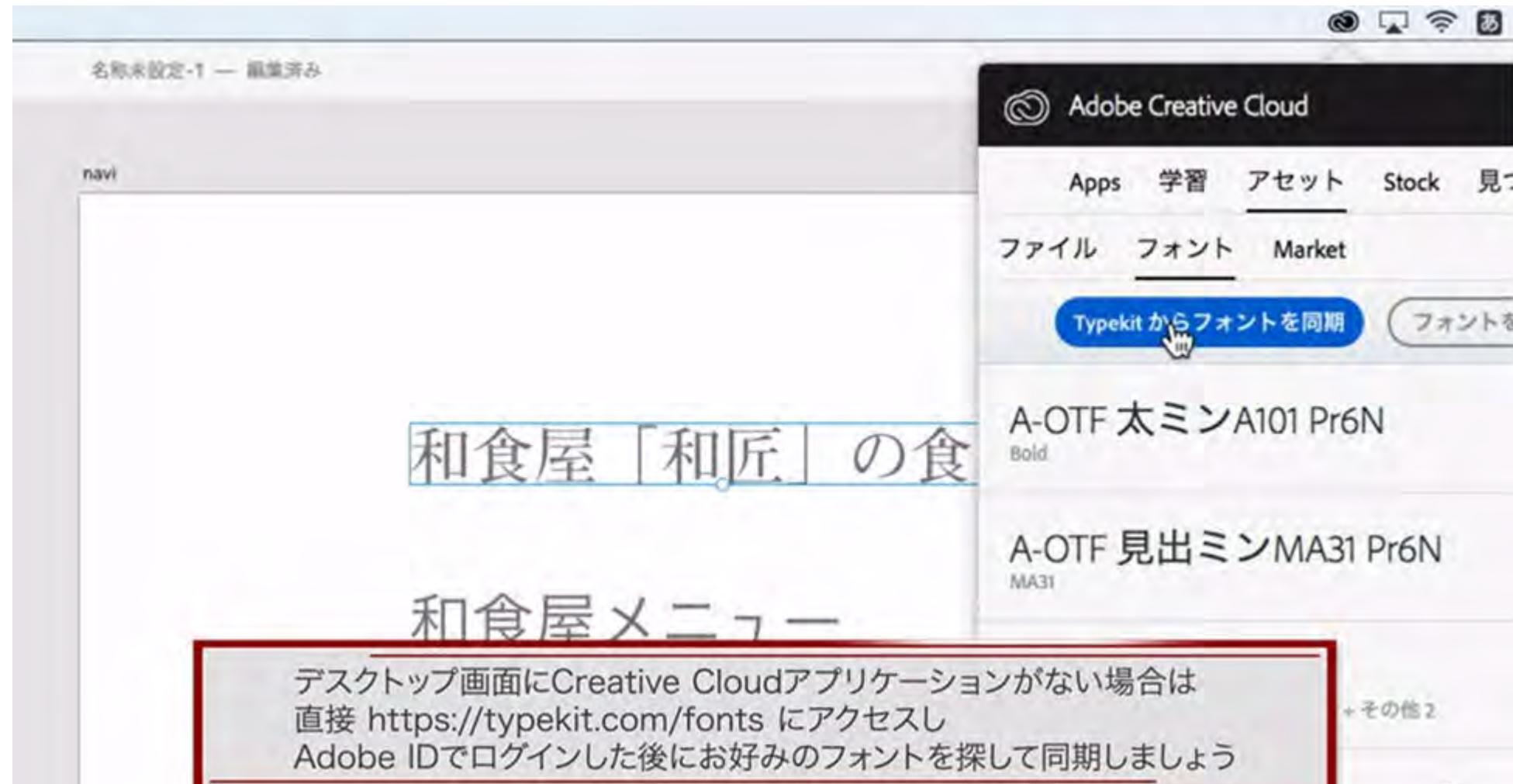
ドラッグ開始時の  
オブジェクトの属性になる



背面のオブジェクトの属性になる

# STEP5 テキストの入力

ここでは、テキストの入力方法を解説します。テキストツールで文字を入力し、フォントの種類や大きさなどを設定します。Creative CloudのフォントサービスであるTypekitから、好みのフォントを選んで使用する方法もご紹介します。

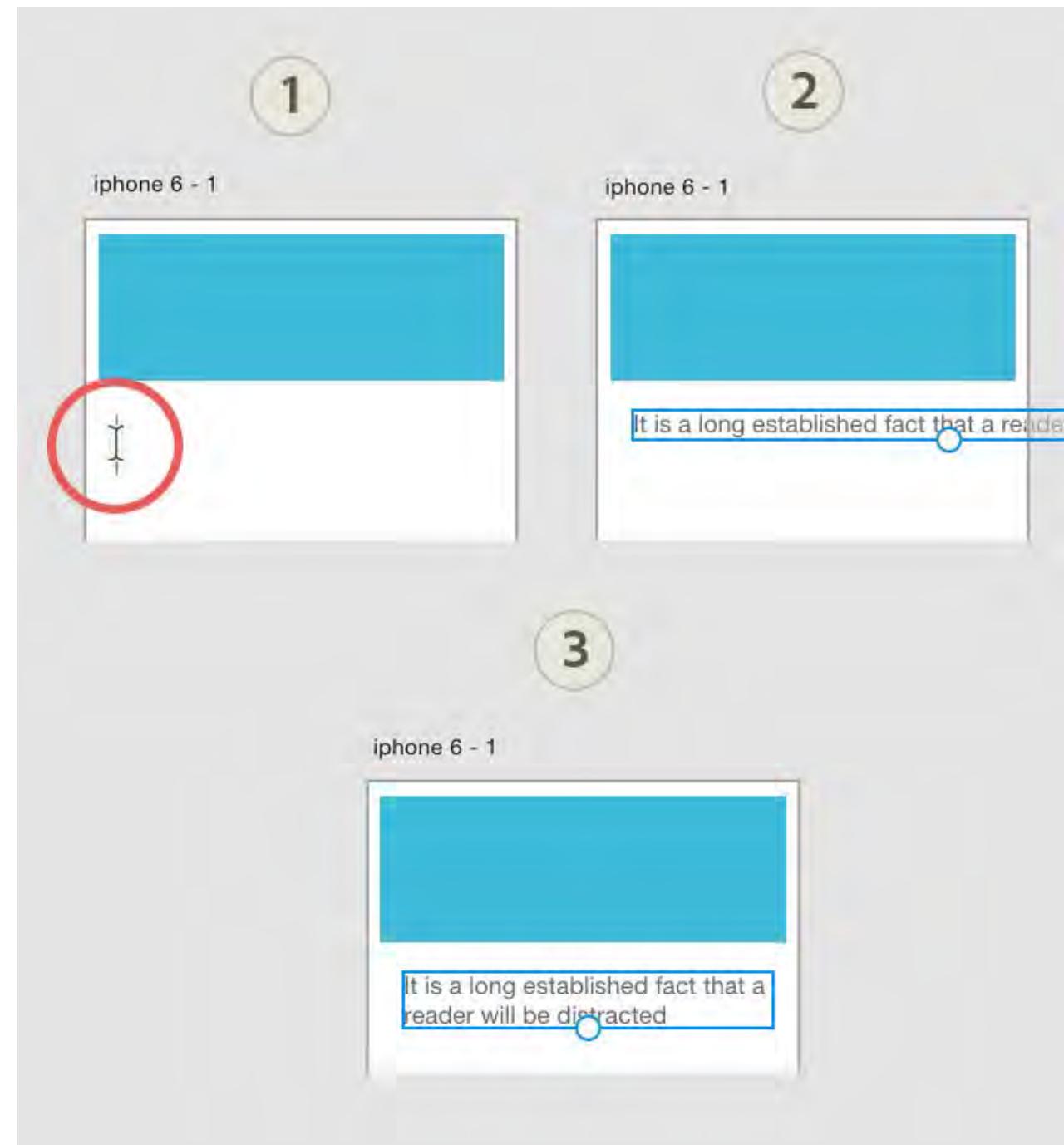


## 任意の位置へのテキストの入力

テキストツールをクリックし、テキストを開始する場所をクリックします。テキストを入力し、**Esc** キーを押してテキストの変更を確定するか、**Return** キーを押して次の行に移動します。

キャンバス上で位置を選択してテキストを入力すると、横書きのテキスト行が表示されます。この行は、クリックした場所から始まり、文字を入力するにつれて広がっていきます。各テキスト行は独立しています。編集すると拡大または縮小しますが、次の行に折り返すことはありません。この入力方法は、アートワークに短い文字列を追加するときに便利です。

他のオブジェクト上でテキストを入力し、そのテキストが最前面に表示されるように配列するには、**オブジェクト／重ね順オプション**を使用します。

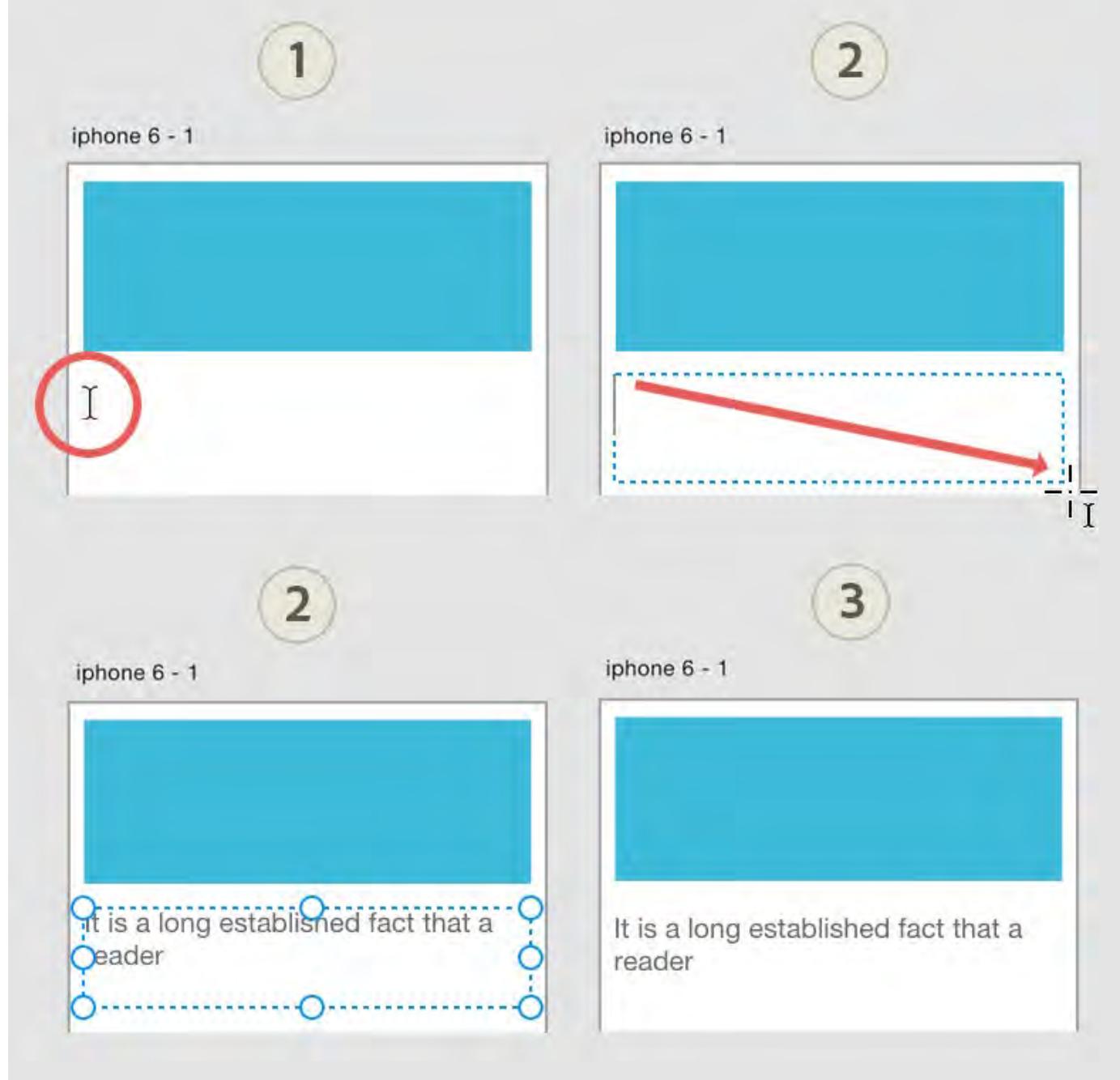


## エリア内へのテキストの入力

テキストツールをクリックした後、テキストを配置するキャンバスの場所をクリック＆ドラッグしてテキストエリアを定義します。次に、そのエリア内をクリックしてテキストの入力を開始します。

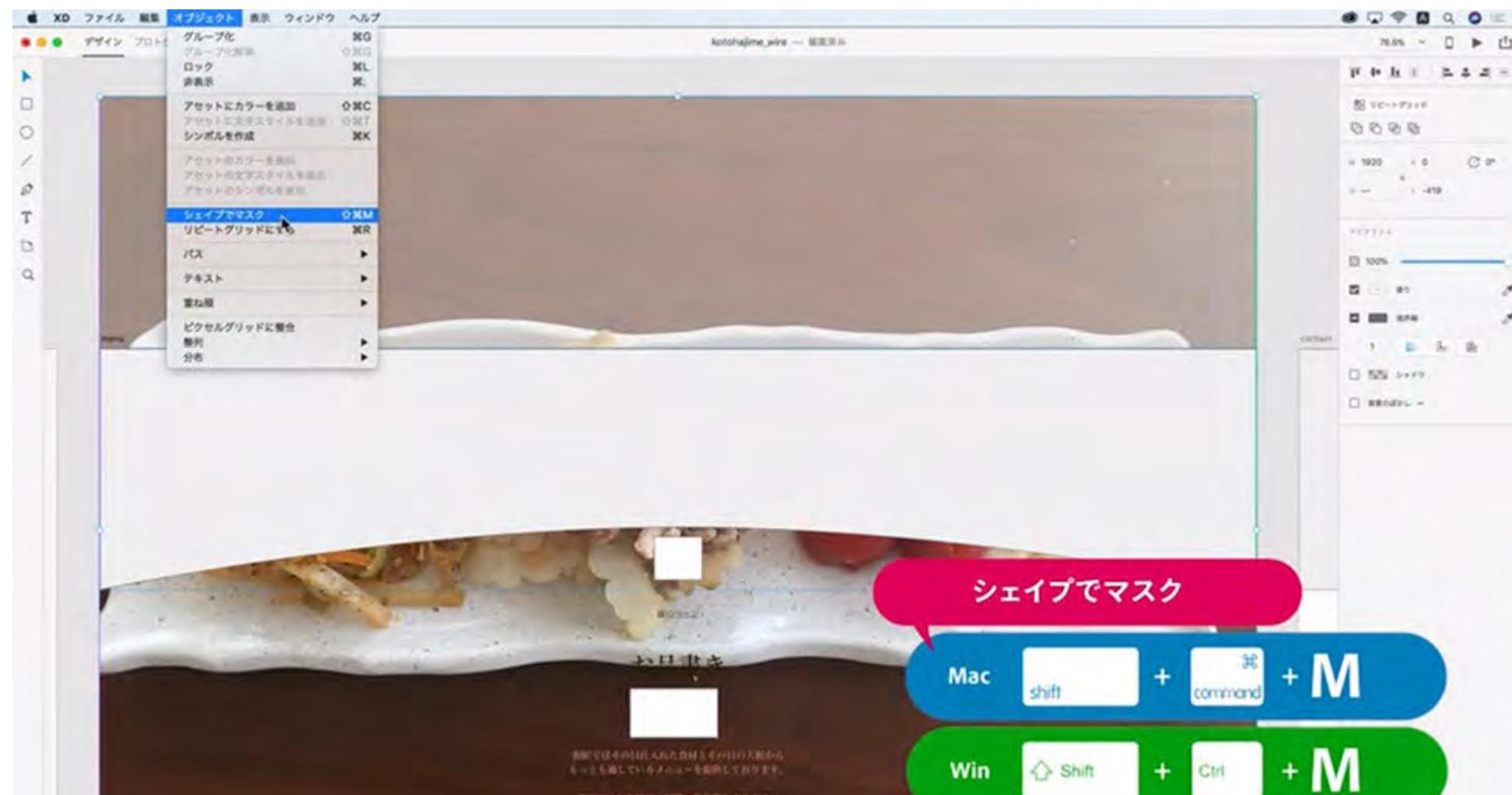
テキストエリアを定義すると、オブジェクトの境界線によって、文字のフローが水平方向または垂直方向に制御されます。境界線に達した文字は、エリア内に収まるように自動的に折り返されます。この入力方法は、複数の段落で構成されたパンフレットなどを作成するときに便利です。

テキストツールをクリックして、テキストの入力を開始



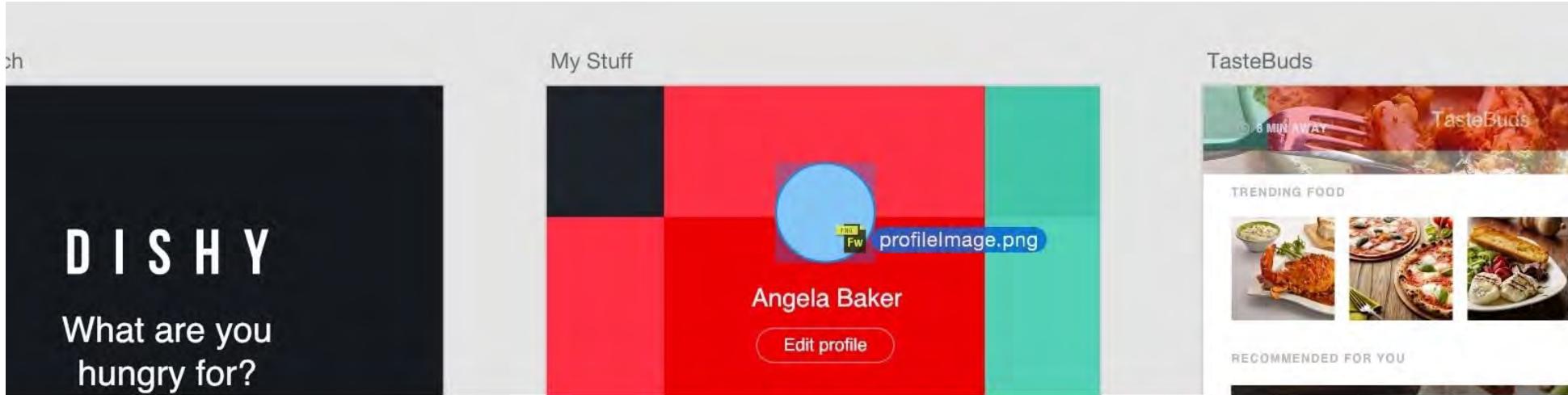
## STEP6 画像の配置

ある程度仕上がったワイヤーフレームに、画像を配置していきます。また、マスクによる画像の切り抜きについても解説します。

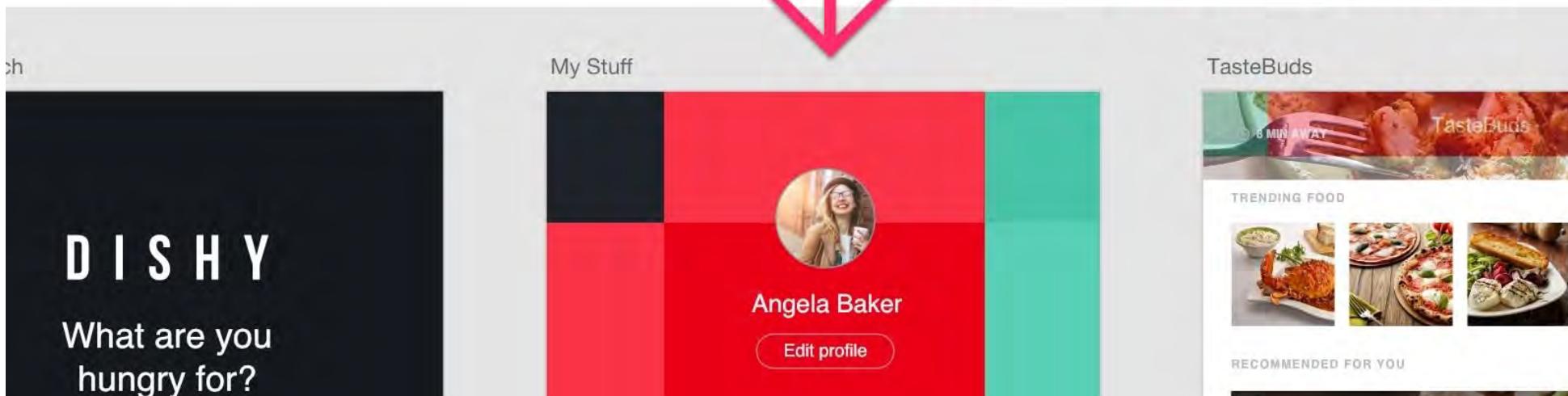


## 自動でマスク処理される画像の配置

デスクトップなどから画像ファイルを直接ドラッグ&ドロップすることで、どこにでも画像を配置することができます。また、矩形や円形のオブジェクトを用意しておけば、そこにドラッグ&ドロップすることでそのオブジェクトの形状で自動マスクされます。

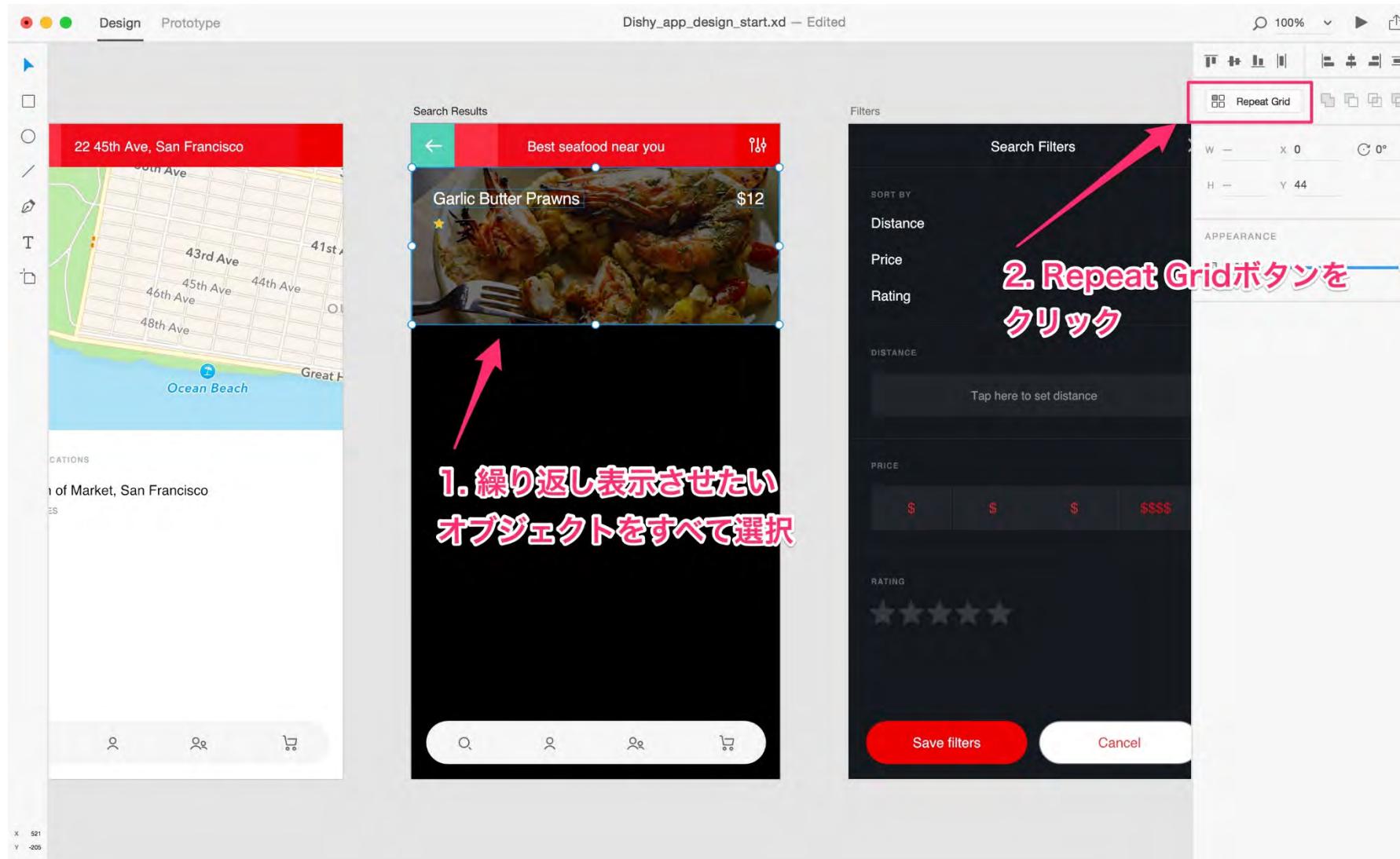


オブジェクトの形状でマスク処理される

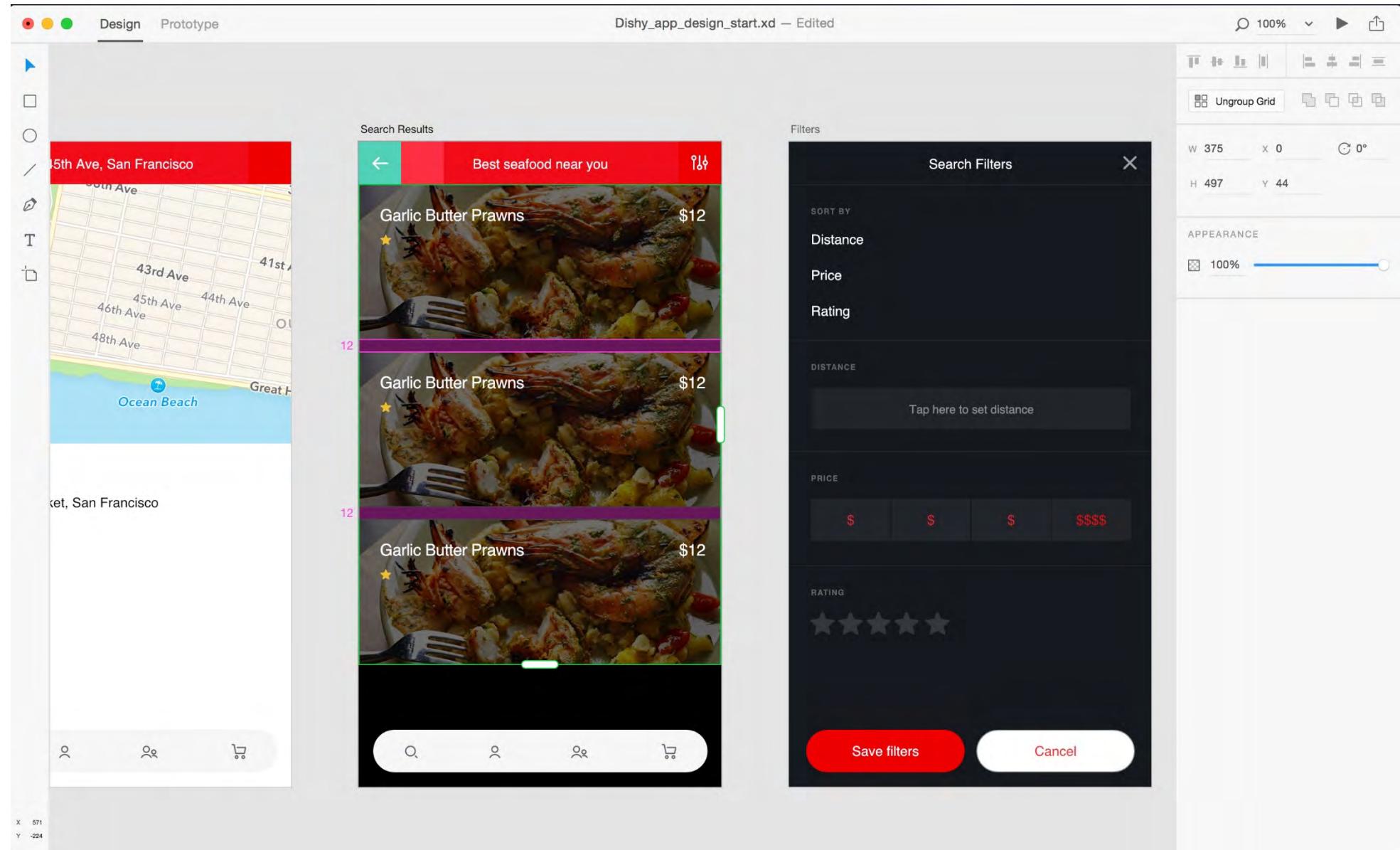


# 繰り返しアイテムを簡単デザインできるRepeat Grid

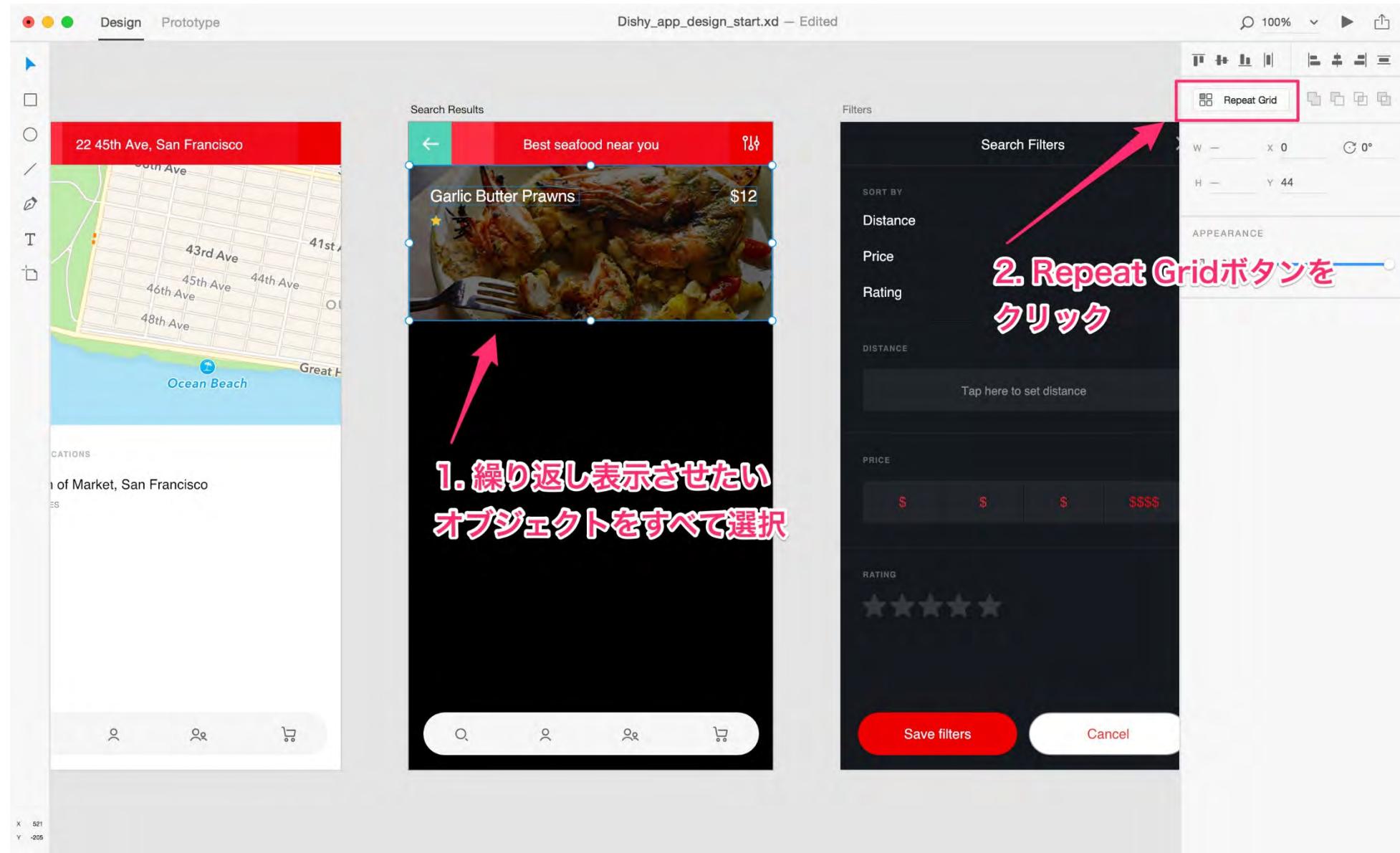
検索結果のリスト表示などをデザインする場合は、繰り返し表示させるリストアイテムをすべて選択して「Repeat Grid」を選択することで、サイズに応じて自動でリスト表示が生成されるオブジェクトに変換できます。



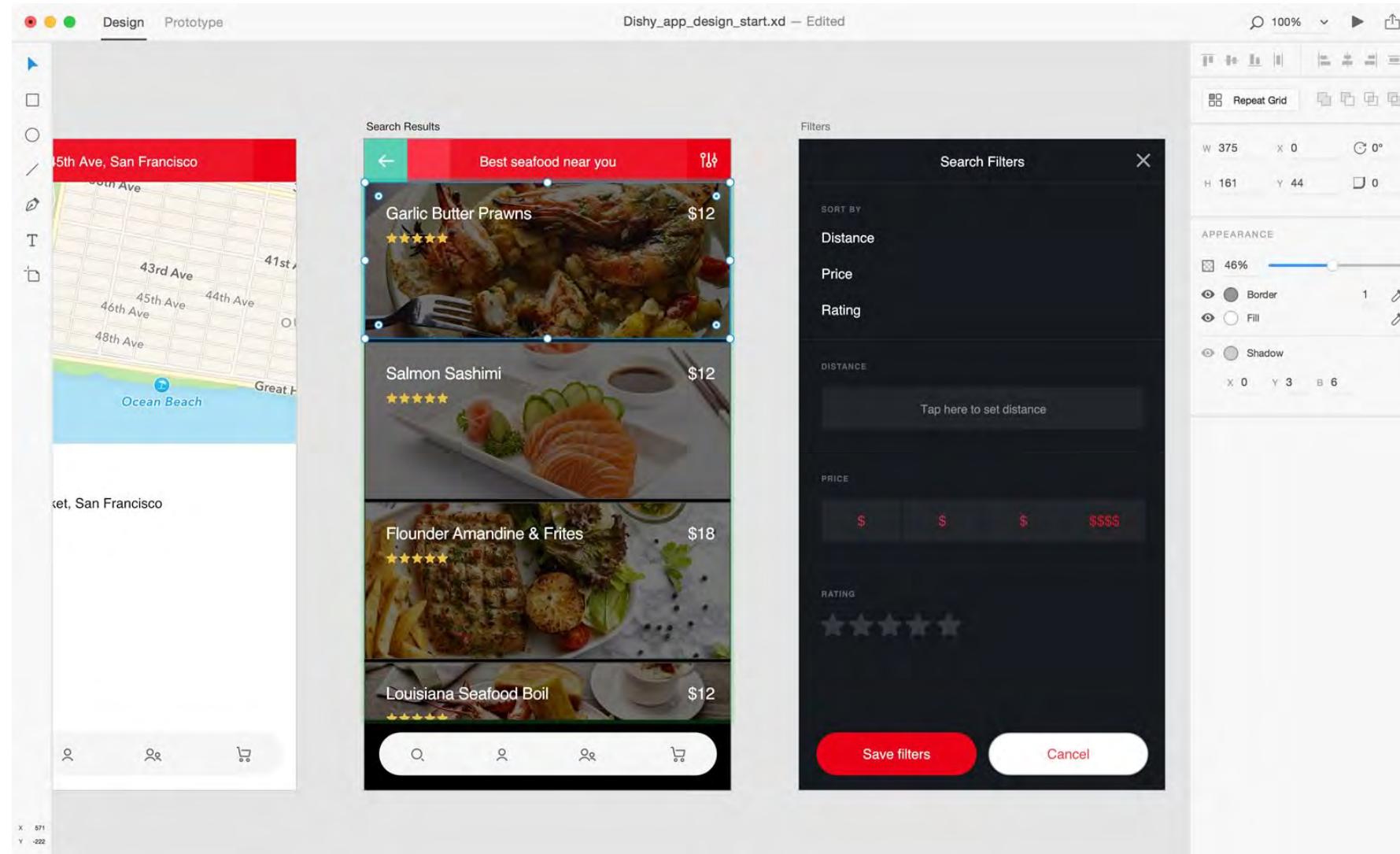
オブジェクトの選択領域が青から緑に変わり、ハンドルが表示されます。ハンドルを下に引き下げれば繰り返しアイテムが自動生成されます。繰り返しアイテム間のギャップ（隙間）も一箇所調整すれば、すべて一括で変更されます。



Repeat Gridではオブジェクトのサイズや位置、カラーなどのプロパティは共通の値を設定できます。したがって、繰り返しアイテム内のフォントカラーを変えたり、位置を修正するとすべてのアイテムに変更が反映されます。



一方で、文字や画像などのコンテンツ部分には、各繰り返しアイテム内で固有の値を設定できます。特に、繰り返しアイテムへの画像の配置は複数の画像ファイルを一括でDrag & Dropすることで、一気に個別の画像配置が完了することに注目です。



# STEP7 リピートグリッドの作り方

画像とテキストのグループをまとめて選択し、リピートグリッドボタンをクリック。ショートカットキーは、Command + Rキー (Mac) またはCtrl + Rキー (Windows)

リピートグリッドのハンドルを下方向または右方向にドラッグ

複数の画像ファイルをまとめて選択し、画像エリアのいずれか1つにドラッグ&ドロップ

改行して入力したテキストファイルを、テキストエリアのいずれか1つにドラッグ&ドロップ



## ステップ1：基本オブジェクトの作成

まずは、リストの基本要素を作成します。

ようこそ画面で、使用するアートボードの種類を選択して新規にアートボードを作成

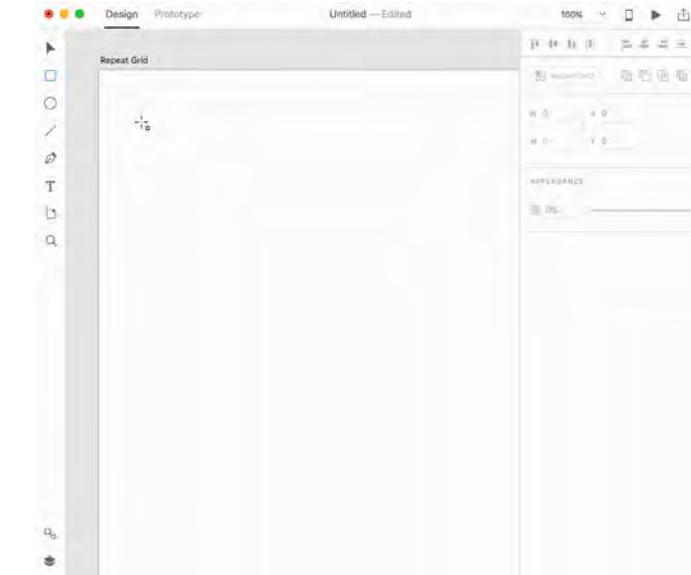
矩形ツール (R) を使用してアートボード上に矩形を描画

矩形の右側に、テキストツール (T) を使用して、適当な一行テキストを入力

選択ツール (V) を使用して両方のオブジェクトを選択（両方のオブジェクトをボックスで囲む、または1つのオブ

ジェクトを選択してからShiftキーを押しながら他のオブジェクトを選択）

注：要素位置等の調整は後からできるので、この時点では適当な配置で構いません。



## ステップ2：リピートグリッドの作成とサイズ変更

プロパティインスペクタ内のボタン、もしくはCmd+Rのショートカットキーで、選択したオブジェクトをリピートグリッドに変換します。

リピートグリッドになったグループには、右側に1つ、下に1つのハンドルがあり、周囲は緑色の点線で表示されたボックスで囲まれます。

右側のハンドルを右にドラッグして、リピートグリッドを広げてみましょう。下のハンドルを下にドラッグすれば、リピートグリッドが下向きに展開されます。これらの操作によって、リピートグリッド内には要素が繰り返し配置されます。

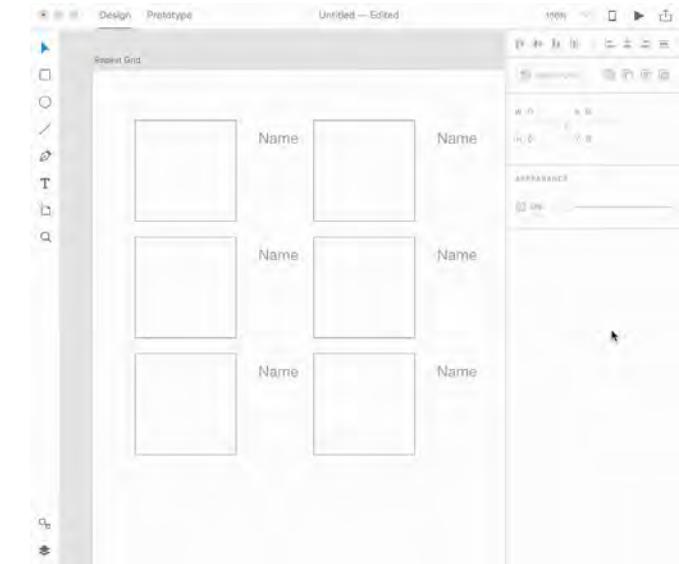
任意のオブジェクトの組み合わせをリピートグリッドに変換可能です。何れかのオブジェクトにスタイルを適用した場合、全てのセル内の該当するオブジェクトにも同じくスタイルが適用されます。

### ステップ3：リピートグリッド内の要素の調整

リピートグリッド内の要素を操作する方法は、普通のグループの場合と同様で、グリッドをダブルクリックします。修正が完了したら、Escキーを押して編集モードを終了できます。ただし、グリッド内の要素の選択には他の方法も利用可能です。例えば、レイヤーパネル (Cmd+Y) 内で要素にドリルダウンしたり、直接選択 (Cmd+Click) もできます。

選択ツール (V) を使用し、リピートグリッド内の任意の矩形をダブルクリック。編集中のセルの周りに明るい青色のボックスが表示されるのを確認したら、テキストを選択して矩形に揃う位置にドラッグするテキストオブジェクトをクリックし、プロパティインスペクタで書体とサイズを変更。すべてのテキストオブジェクトで同じスタイルが共有される

エスケープを押して編集モードを終了し、全体の配置を見ながらリピートグリッドを移動



### ステップ4：リピートグリッドの行と列のパディングを調整

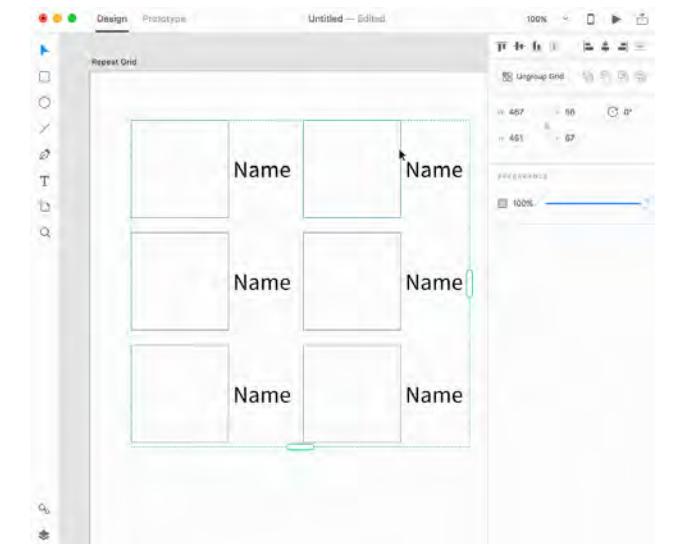
作成したリピートグリッドの行と列の間隔を調整してみましょう。要素の間にカーソルを移動すると、行と列を示す線が表示されて、自由に変更できるようになります。

カーソルを、テキスト要素の右側と矩形の左側との間に置き、ピンク色の列インジケータが表示されたら、ガターの右端をドラッグして30に設定

カーソルを矩形の間に置いて、ピンク色の行インジケータが表示されたら、ガターの下側をドラッグして30に設定  
セルの間隔とリピートグリッドの大きさを調整し、必要な数の要素をアートボード上に表示する

リピートグリッドでデータを使用

連絡先リストのおおよその配置ができたので、コンテンツを中に埋め込みましょう。最も単純な方方は、要素をひとつひとつ更新することです。



## ステップ1：個々のテキスト要素を更新する

Cmd+クリックでリピートグリッド内のテキスト要素を選択し、編集モードに入る

テキスト要素をダブルクリックし、文字列を適当な名前に変更。テキスト要素へのスタイル変更は全てのテキスト要素に反映されるが、文字列の変更は他のテキスト要素に影響しない

## ステップ2：画像の塗りつぶしパターンを作成

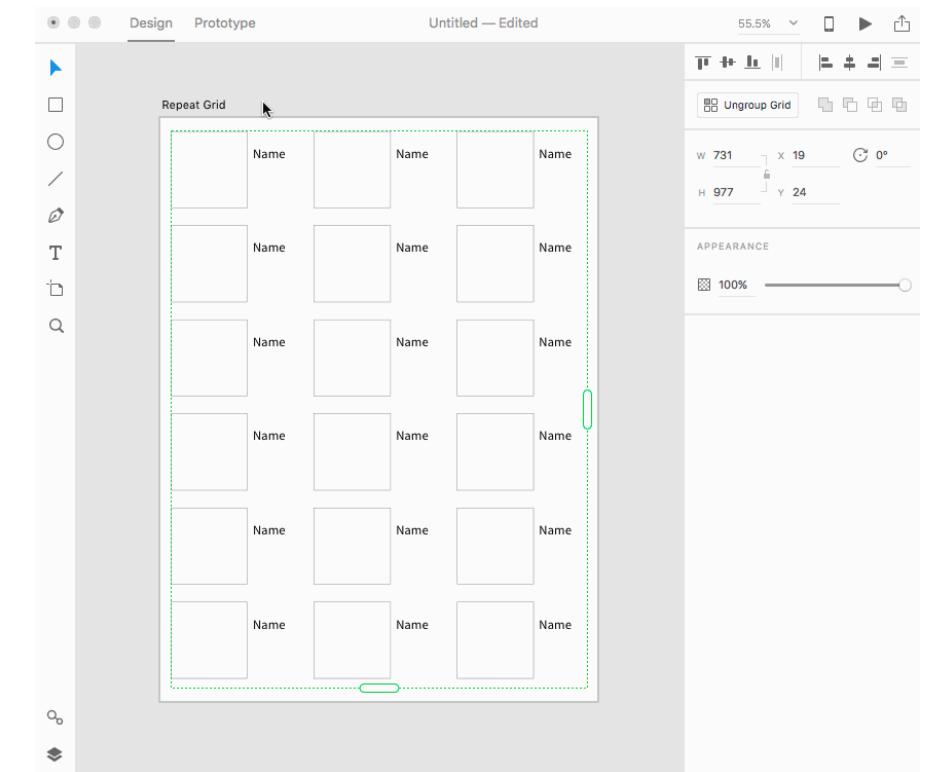
画像を左上の矩形にドラッグする。矩形の塗りとして適用され、自動的に大きさが矩形に収まるよう  
に調整される

2つ目の画像を隣の矩形にドラッグする（リピートグリッド内の順序は、左から右、次いで上から下）。

2つの画像が交互に表示される状態になる

3つ目の画像を4番目の矩形にドラッグする。4つの矩形ごとに画像が繰り返されるパターン（1番目と  
3番目は同じ画像）になる

4つ目の画像を最初の矩形にドラッグする。4種類の画像が繰り返される状態になる



テキストオブジェクトのコンテンツは個別に上書きできますが、スタイルは全ての関連するテキスト  
オブジェクト間で共有されます。一方、自動的に塗りとしてマスクする機能では、画像の繰り返しが  
つくられます。例えば、3番目の矩形に画像をドラッグして3画像の繰り返しパターン、5番目の矩形  
に画像をドラッグして5画像のパターンを作成できます。

とはいっても、こういった作業は退屈になります。代わりに、事前に用意しておいたコンテンツを使  
う方法を見てみましょう。

### ステップ3：複数行のテキストファイルをテキストオブジェクトにドラッグする

テキストファイルを作成し、一行ずつデータを入力して、改行で区切られた複数行のデータを作成、拡張子.txtのファイルとして保存

保存したファイルを、OSのフォルダーから、リピートグリッド内のテキストオブジェクトにドラッグし、データをまとめてインポート

これで、テキストオブジェクトには、ファイル内の行数に応じたデータが繰り替えし適用されます。例えば、テキストファイルが4行だった場合、テキストオブジェクト4つごとに、ファイル内に記述されていたデータが1行ずつ順に配置されます。

### ステップ4：選択した画像ファイルを矩形にドラッグ

画像ファイルを含むフォルダを開き、いくつかの画像を選択

選択した画像を、リピートグリッドの矩形にドラッグし、矩形の塗りとしてインポート

矩形を選択し、半径コントロールの1つをドラッグして角の半径を変更。すべての矩形にスタイル変更が反映されることを確認

### リピートグリッドに要素を追加する

連絡先リストの体裁がとりあえずできたところで、同僚やステークホルダーからのフィードバックを受けて、デザインの更新を続けましょう。その際、新たに要素を追加することになるかもしれません。リピートグリッドでは、どれか1つのセルに要素を追加するだけで目的を実現できます。

今回の例では、セルを区切るための水平線を追加してみます。

ステップ1：セル内に描画する

Repeat Gridを編集状態にする

線ツール (L) を選択し、Shiftキーを押しながらドラッグして、セルの下に水平線を描画する

選択ツールを使用して、線の位置を矩形の左に揃える

Escキーを押して、編集モードを終了

リピートグリッドを編集状態にすれば、新しい要素を後から追加できます。追加した要素も自動的に繰り返されるため、デザイン作業をこれまでにない柔軟さで行えます。今回引いた線は他のセルに重なってしまいました。そのため、見た目がおかしくなっています。そこで、セル間の縦方向の隙間を広げてみましょう。このような時に、リピートグリッドは行と列のガターを再計算してくれています。もし重なりがあれば負の値が設定されているはずです。

## ステップ2：重なったセルを再調整する

重なった場所にカーソルを移動したら、矩形の上または下のいずれかをつかみ、少し隙間ができる位置まで引っ張る

06-repeat-grid

リピートグリッドのセルに要素を追加すると、追加した位置によってはセルの重なりが発生することがある

問題が解決したところで、予め作成しておいたアートワークを追加してみましょう。その際、リピートグリッド間での切り貼りができます。

## ステップ3：リピートグリッドへのカット&ペースト

星形が書かれたSVGファイルを、現在編集中のアートボードとは別のアートボードにドラッグ。SVGデータをプロジェクトにインポート

インポートされたパスをリピートグリッドに変換、合計4つの星になるまで右ハンドルを右にドラッグ。星同士が近づくように間隔を調整

星のリピートグリッドをカット (Cmd+X) し、連絡先リストの任意のセルをダブルクリックして編集状態にする

ペースト (Cmd+V) して星のリピートグリッドをセル内に貼り付けたら、テキストの下に星の位置を移動

07-repeat-grid

リピートグリッドでオブジェクトを配置した後から、個々のオブジェクトに分けて扱いたくなる場合もあるでしょう。その場合は、リピートグリッドのグループを解除すれば、通常のオブジェクトとして扱えるようになります。

## ステップ4：リピートグリッドのグループを解除し、必要な編集を行う

星のリピートグリッドをクリックして選択

プロパティインスペクタの「グループ解除」ボタンを選択し、コンテキストメニューから「グリッドのグループ化解除」を選択

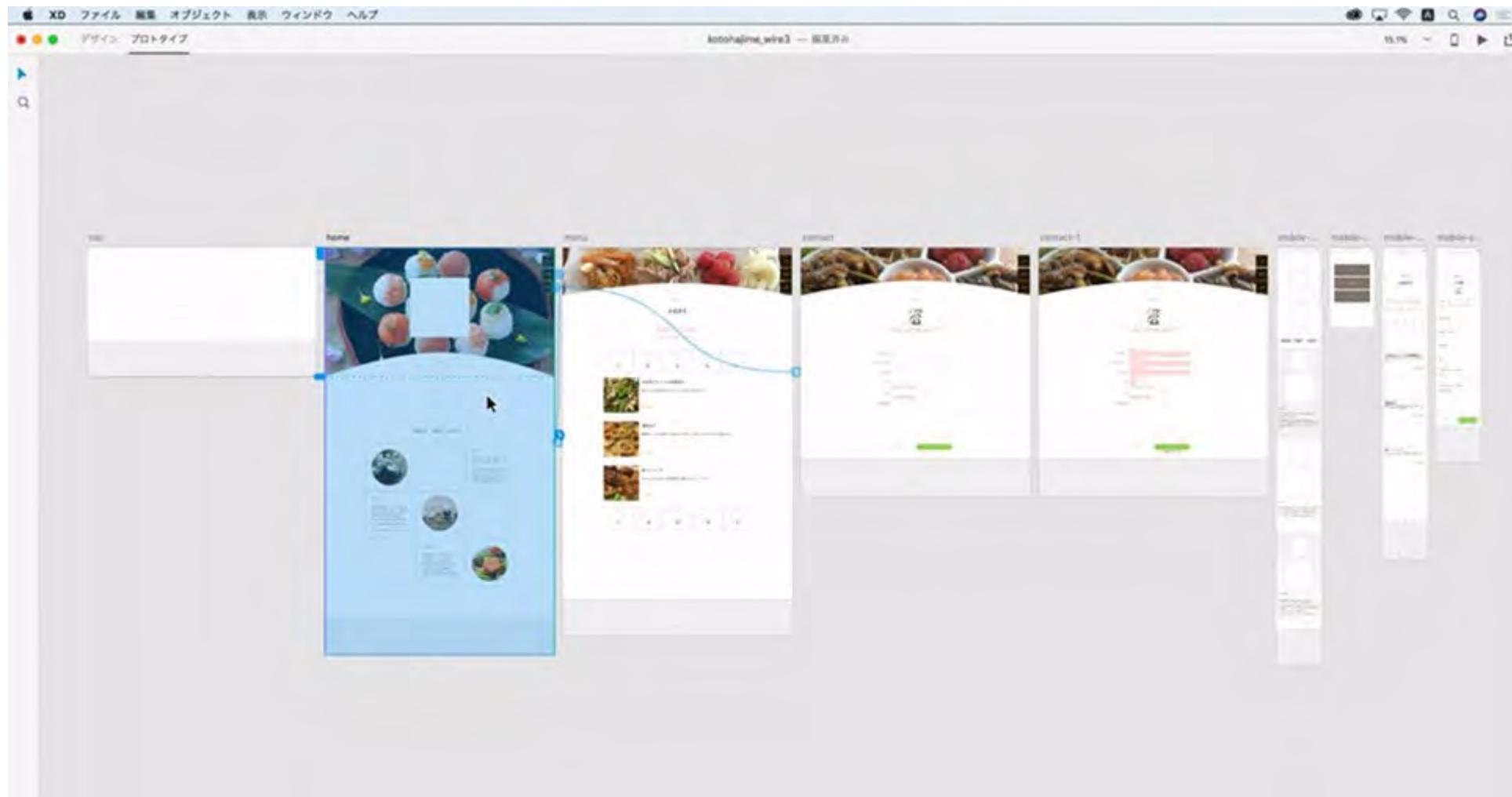
星を2つ選択し、塗りのチェックを外す

08-repeat-grid

SVGデータは編集可能なパスとしてインポートされます。リピートグリッドの要素として繰り返し配置し、グループ解除してから個々に調整することもできるのです。

## STEP8 画面遷移の設定とプレビュー

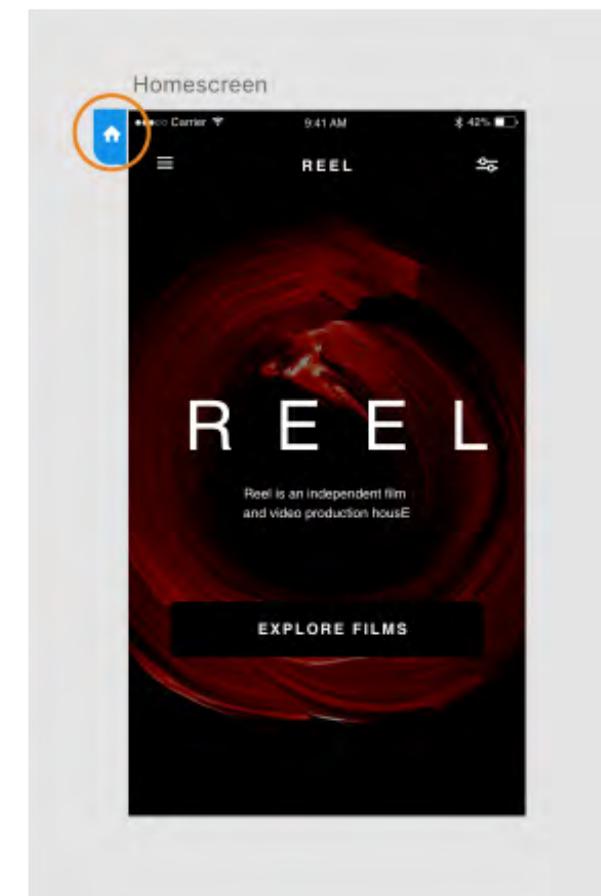
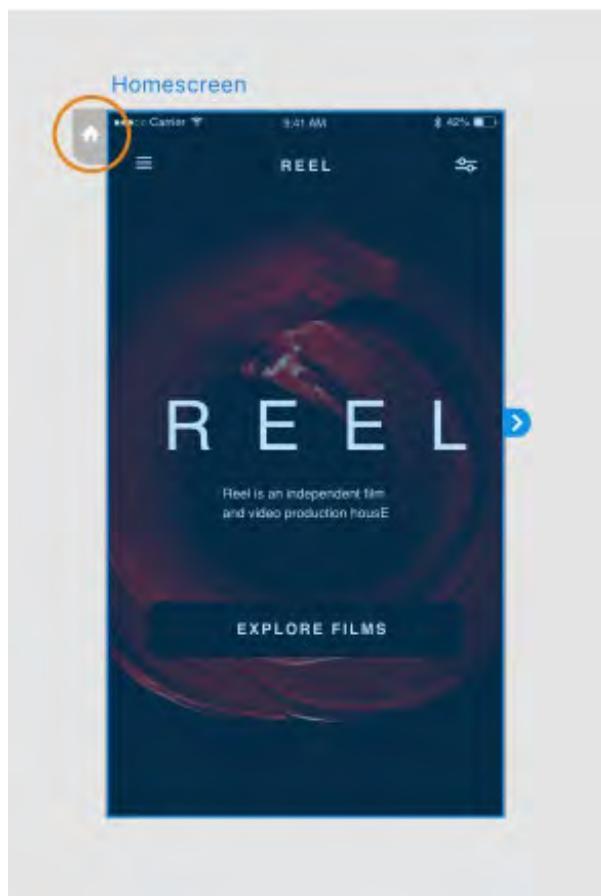
ここからは、プロトタイプの作成に入ります。画面をプロトタイプモードに切り替えて、ページ間を移動するための画面遷移を設定します。さらに、プレビュー機能を使って作成したプロトタイプがどのように表示され、動作するのかをデスクトップ上で検証します。



## ホーム画面の設定

ホーム画面とは、アプリケーションまたはWebサイトの最初の画面のことです。ユーザーは、ホーム画面からアプリまたはWebサイトへの移動を開始します。また、プロトタイプをプレビューする場合、何も選択されていないときは、ホーム画面からプレビューが開始します。つまり、初期設定では、ホーム画面は最初にワイヤを追加したアートボードに設定されます。

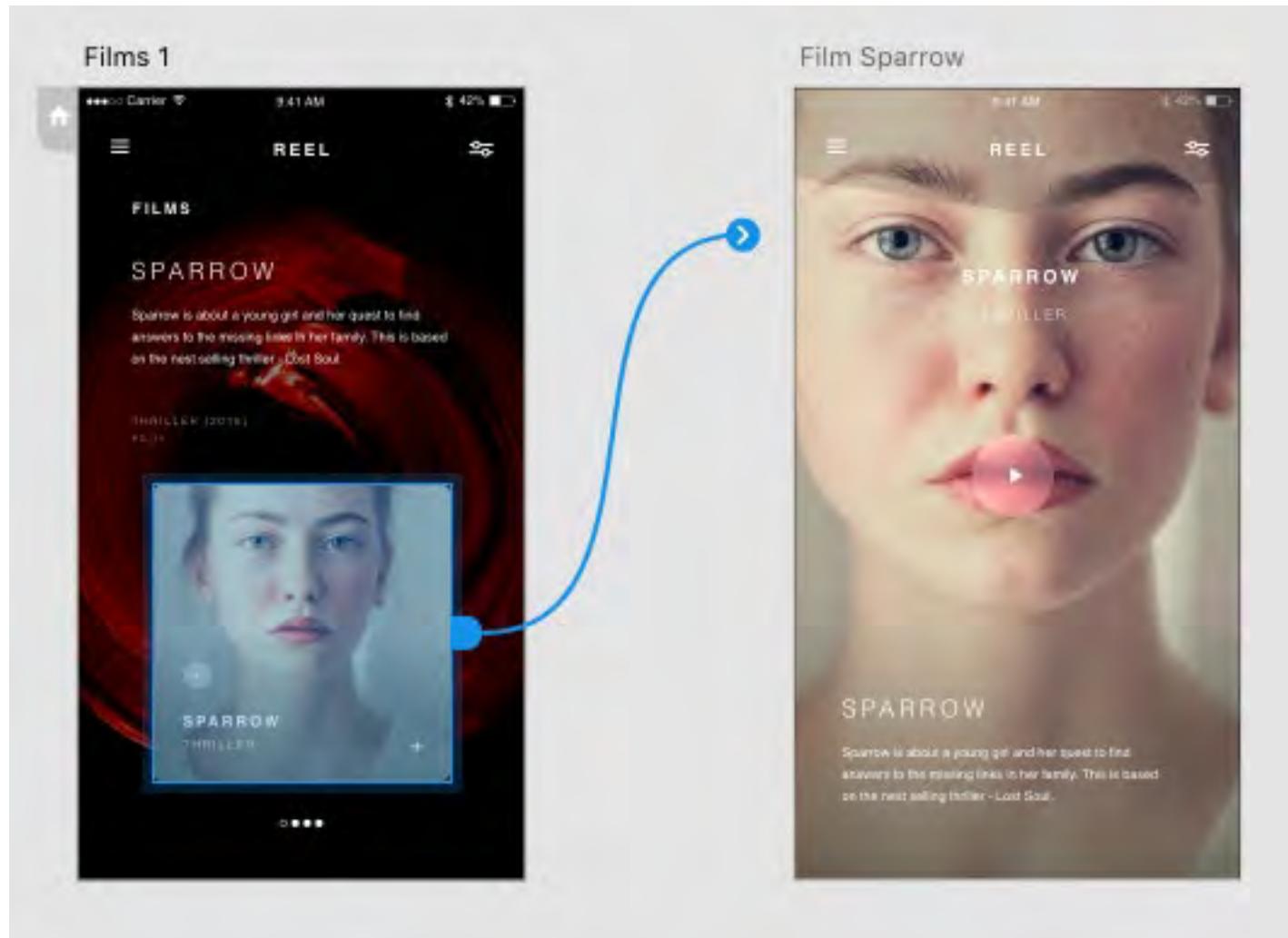
1. プロトタイプモードに切り替えます。
2. ホーム画面として設定するアートボードをクリックします。左上隅にグレーのホームアイコンが表示されます。
3. ホームアイコンをクリックします。ホームアイコンが青に変わり、アートボードまたは画面が正常にホーム画面として設定されたことが示されます。



## ターゲット画面へのインタラクティブエレメントのリンク

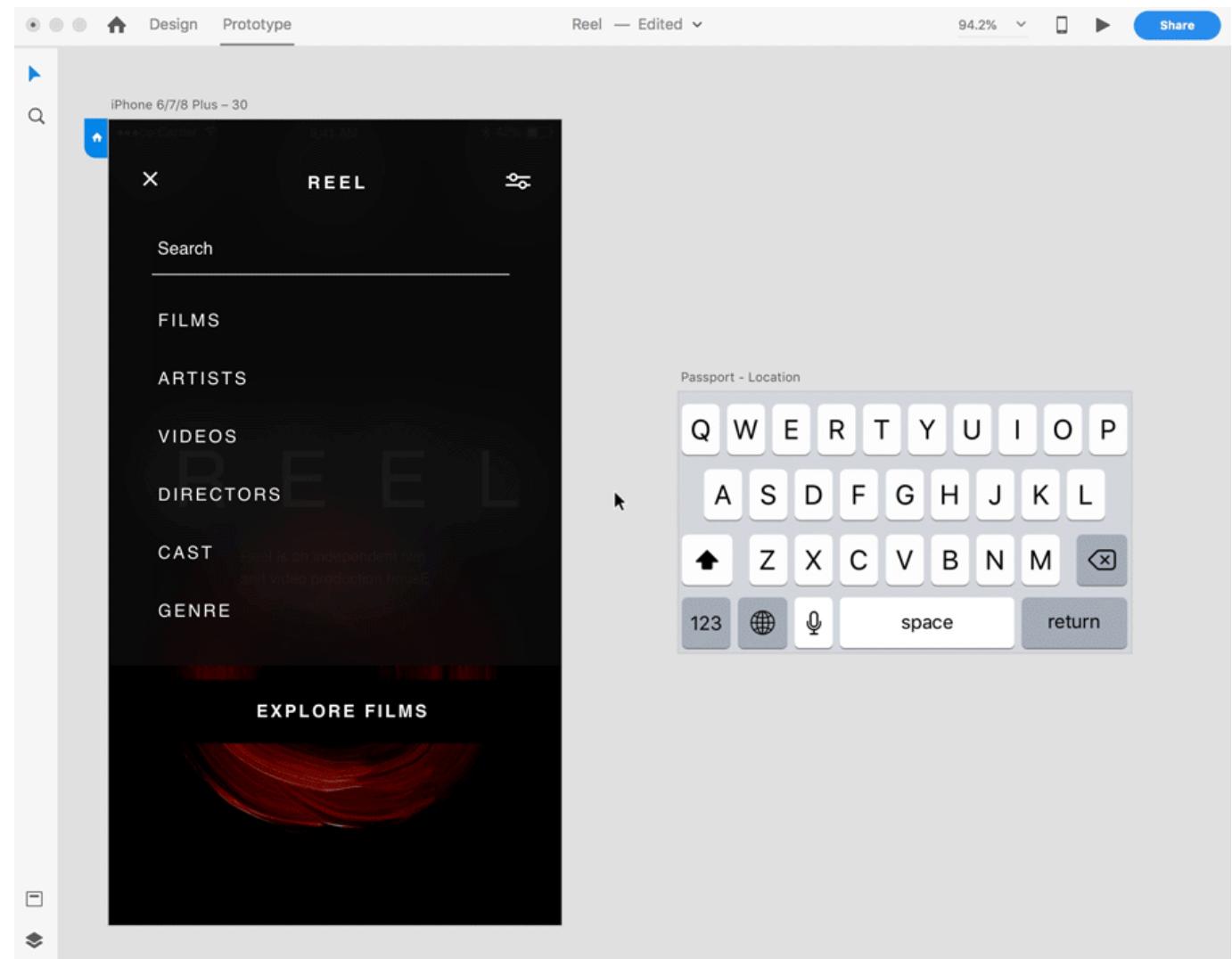
アートボードや画面をリンクする前に、アートボードに適切な名前を付けてください。これにより、特定の画面をリンクする先の画面を識別しやすくなります。

1. プロトタイプモードに切り替えます。
2. リンクするオブジェクトをクリックします。
  - 矢印付きの接続ハンドルがオブジェクトに表示されます。ハンドルにマウスポインターを重ねると、カーソルがコネクタに変化します。



1. クリックしてマウスのドラッグを開始すると、コネクタが表示されます。ターゲットのアートボードまたは画面上でマウスを放します。最初のエレメントをワイヤで接続すると、そのエレメントのアートボードがホームアートボードとして設定されます。

2. 表示されるポップアップウィンドウでは、次の項目を指定できます。トランジションオプションとトランジションの継続時間：別のアートボードに移行する際にスクロール位置を保持するには、「スクロール位置を保持」を選択します。このオプションは、ナビゲーションバーや固定フッターのプロトタイプを作成するときに便利です。ユーザーが元のアートボードでスクロールした場合、次のアートボードは元のアートボードのスクロール位置を認識します。アートボードまたはアートボードの任意のエレメントをクリックしたとき、ある画面での元の場所を次の画面でも維持するようにスクロール位置を制御できます。このコントロールでは、プロジェクトファイル内で前後に繰り返しスクロールすることはできません。例えば、ユーザーがアートボード A で  $y=1000$  まで下にスクロールした場合、アートボード B でもデフォルトで  $y=1000$  に移動されます。元のアートボードにスクロールが定義されていない場合、「スクロール位置を保持」オプションは非アクティブになります。オーバーレイ：メニューのドロップダウンやスライディングキーボードなどの状態やトランジションをシミュレートする場合は、「オーバーレイ」を選択します。ポップアップを閉じるには、Esc キーを押すか、ポップアップの外部をクリックします。



上記の手順を繰り返し、プロジェクト内のすべてのインターラクティブエレメントをリンクします。

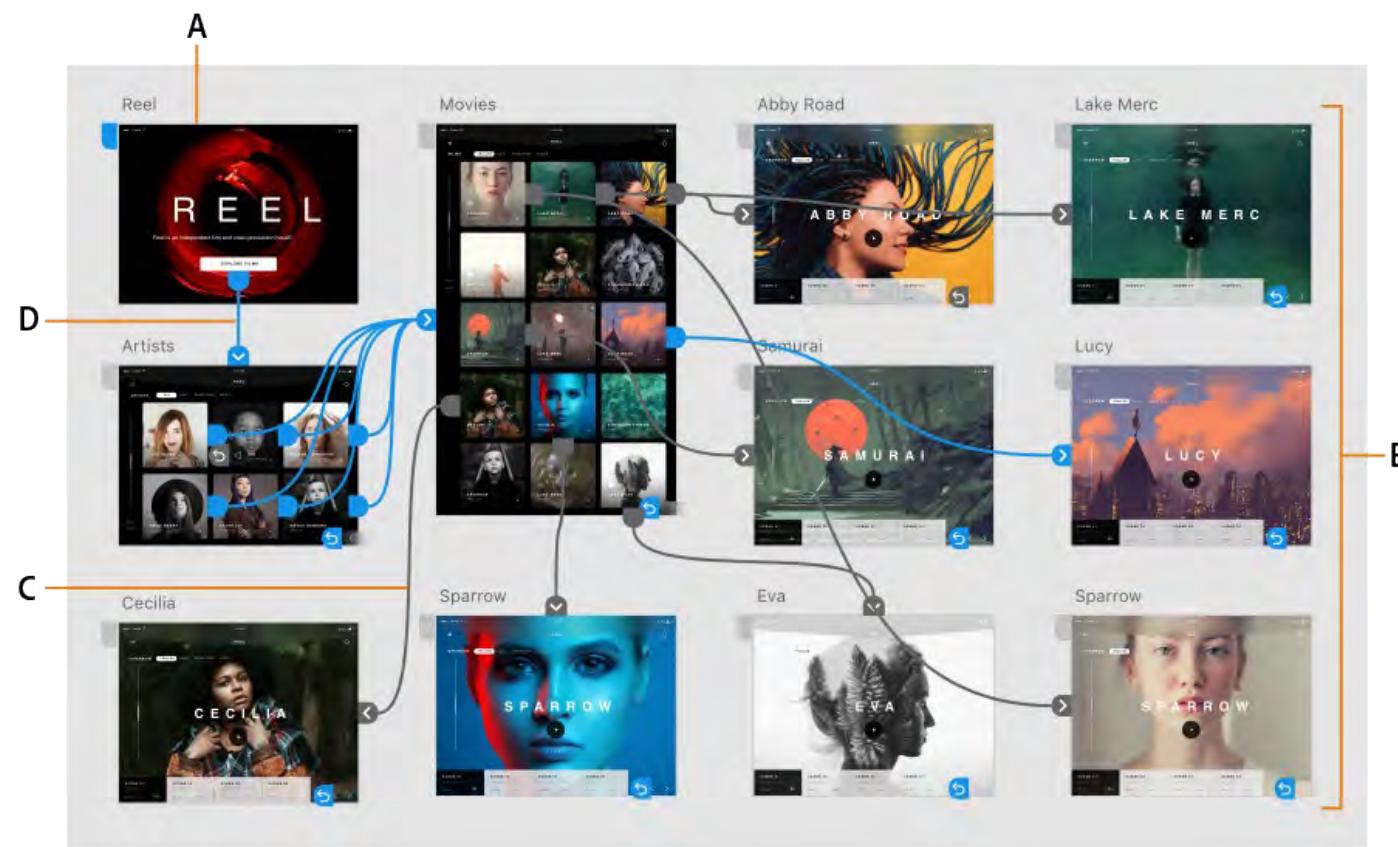
アートボード間でオブジェクトをコピー & ペーストできます。インターラクションを維持したままオブジェクトをコピー & ペーストできます。

インターラクションだけをコピー & ペーストすることもできます。オブジェクトをコピーし、別のオブジェクトを右クリックして、「インターラクションをペースト」を選択します。インターラクションのみがペーストされます。

エレメントを別の画面にリンクするには、もう一度ハンドルをクリックして目的の画面にドラッグします。

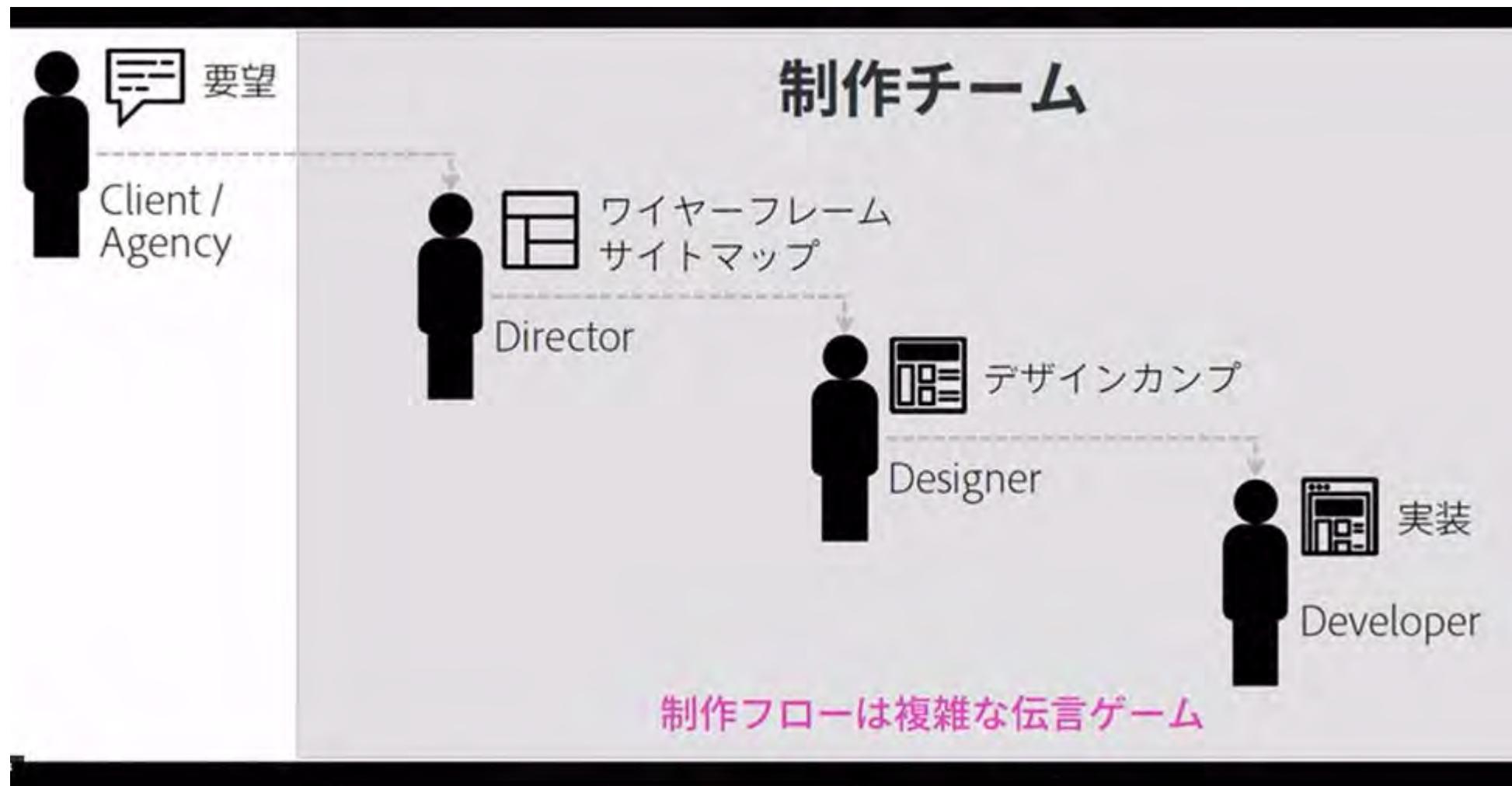
特定のアートボードの接続を表示するには、アートボードのタイトルを選択します。

インターラクションを削除するには、ターゲットアートボードからドラフトエリアにコネクタの宛先ハンドルをドラッグします。



# STEP9 共有とフィードバック

ワイヤーフレームが仕上がったら、クライアントやチームのメンバーと共有し、フィードバックをもらいましょう。ここでは、プロトタイプをオンラインで公開し、メンバーからのフィードバックをすばやく取得、反映させる方法について解説します。



## プロトタイプとデザインスペックを公開する方法

XD では、次のような方法でプロトタイプとデザインスペックを公開することができます。

プロトタイプを Web に公開：関係者がプロトタイプを閲覧してコメントできるように公開または非公開の Web リンクを提供します。iFrames をサポートする Web サイトにプロトタイプを埋め込むこともできます。詳しくは、[プロトタイプを公開する](#)を参照してください。

開発者とデザインスペックを共有：開発者は、計測値、色および文字スタイルのデザインを検証し、それらをコピーできます。関係者がデザインスペックを閲覧してコメントできるように公開または非公開の Web リンクを提供できます。詳しくは、[デザインスペックを使用する](#)を参照してください。

Cloud ドキュメントを共有：Cloud ドキュメントを共有して、デザイナーを共同作業に招待します。招待された関係者を、共有された Cloud ドキュメントへのアクセスから削除したり、復元したりすることもできます。詳しくは、[XD の Cloud ドキュメント](#)と [Cloud ドキュメントの使用](#)を参照してください。

